Regolamento Calcio

1 MARC. + MIN. 1 GOAL + METODO 1 G (Supercombo 1° Marcatore)

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, si verificheranno 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.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempi di alcune combinazioni possibili:

- "RONALDO" + "0 -30" + "COLPO DI TESTA"
- "RONALDO " + "31 -60" + "TIRO"
- "TOTTI" + "0 -30" + "CALCIO PIAZZATO"
- "ALTRO".

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1 + MULTIGOAL SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Liverpool - Arsenal.

Combo 1 + Multigoal 2 -4 Si/No .

Esito Si: Liverpool vince (1) e nel match vengono segnati da 2 a 4 goal.

Esempio: 2 -0; 2-1; 3-0; 3-1; 4-0.

Esito No: Liverpool non vince (X2) o nel match vengono segnati 0, 1 o più di 4 goal.

Esempio: 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che 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:

- Liverpool - Arsenal.

Combo X + Multigoal 2 -4 Si/No.

Esito Si: Incontro termina in parità (X) e nel match vengono segnati da 2 a 4 goal.
Esempio: 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: 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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che 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:

- Liverpool - Arsenal.

Combo 2 + Multigoal 2 -4 Si/No.
Esito Si: Arsenal vince (2) e nel match vengono segnati da 2 a 4 goal.
Esempio: 0 -2; 1-2; 1-3.
Esito No: Arsenal non vince (1X) o nel match saranno segnati 0, 1, o più di 4 goal.
Esempio: 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.
Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1 Primo Tempo + 1X Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

1 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1 Primo Tempo + X2 Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

1 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1 Primo Tempo + 12 Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X Primo Tempo + 1X Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X Primo Tempo + X2 Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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 direcupero.
Esempio:

- Arsenal - Milan.

Esito X Primo Tempo + 12 Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 2 Primo Tempo + 1X Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 2 Primo Tempo + X2 Finale Si/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.

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

2 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 2 Primo Tempo + 12 Finale Si/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

1X PRIMO TEMPO + 1 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1X Primo Tempo + 1 Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: Si.

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

1X PRIMO TEMPO + X FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1X Primo Tempo + X Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

1X PRIMO TEMPO + 2 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1X Primo Tempo + 2 Finale Si/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

X2 PRIMO TEMPO + 1 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X2 Primo Tempo + 1 Finale Si/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: Si.

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

X2 PRIMO TEMPO + X FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X2 Primo Tempo + X Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

X2 PRIMO TEMPO + 2 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X2 Primo Tempo + 2 Finale Si/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

12 PRIMO TEMPO + 1 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 12 Primo Tempo + 1 Finale Si/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

12 PRIMO TEMPO + X FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 12 Primo Tempo + X Finale Si/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

12 PRIMO TEMPO + 2 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 12 Primo Tempo + 2 Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

1X PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1X Primo Tempo + 1X Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1X Primo Tempo + X2 Finale Si/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 1X Primo Tempo + 12 Finale Si/No.
Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X2 PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X2 Primo Tempo + 1X Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X2 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X2 Primo Tempo + X2 Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X2 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito X2 Primo Tempo + 12 Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: Si.

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

12 PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 12 Primo Tempo + 1X Finale S i/No.

Primo Tempo: 0 -0.

Risultato incontro:1 -0.

Esito vincente: No.

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

12 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 12 Primo Tempo + X2 Finale Si/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

12 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan.

Esito 12 Primo Tempo + 12 Finale S i/No.
Primo Tempo: 0 -0.
Risultato incontro:1 -0.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X + MULTIGOAL
La scommessa prevede che 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:

- 1X + Multigoal 2 -4 Si/No.

Sassuolo - Benevento 2 -2.

Esito vincente : Si.

- 1X + Multigoal 2 -4 Si/No.

Milan - Fiorentina 5 -1.

Esito vincente : 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X2 + MULTIGOAL

La scommessa prevede che 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:

- X2 + Multigoal 2 -4 Si/No.

Atalanta - Sampdoria 1 -2.

Esito vincente : Si

- X2 + Multigoal 2 -4 Si/No.

Sassuolo - Arsenal 0 -1.

Esito vincente : 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

12 + MULTIGOAL
La scommessa prevede che 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:

- 12 + Multigoal 2 -4 Si/No.

Napoli - Crotone 2 -1.
Esito vincente : Si.

- 12 + Multigoal 2 -4 Si/No.

Spal - Napoli 2 -3.
Esito vincente : No.

- 12 + Multigoal 2 -4 Si/No.

Arsenal - Juventus 0 -0.
Esito vincente : 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X ALMENO UN TEMPO SI/NO
La scommessa prevede che in almeno uno dei due tempi regolamentari dell'incontro ci sarà un risultato parziale di parità (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -0 (1° tempo: 0 -0; 2° tempo: 1 -0).

Esito vincente: Si.

- Milan - Arsenal 2 -2 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 1 -2)

Esito vincente: No.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 AMMONIZIONI T.R.

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 AMMONIZIONI GIOCATORI INC. T.S.

La scommessa prevede 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 vincente : 2.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 ASSIST GIOCATORI

La scommessa prevede quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di assist nell'incontro di riferimento.

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

- 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 ASSIST GIOCATORI INCL. T.S.

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 INCLUSI T.S.

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 CALCI D'ANGOLO NEI TEMPI SUPPLEMENTARI

La scommessa prevede quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che la squadra di casa batterà più calci d'angolo della squadra ospite nei tempi supplementari.
- Con l'esito “X” si pronostica che le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo nei tempi supplementari.
- Con l'esito “2” si pronostica che la squadra ospite batterà più calci d'angolo della squadra di casa nei tempi supplementari.

Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i calci d'angolo battuti nei tempi supplementari; non si considerano i calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari.

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.

Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Siviglia - Arsenal.

Calci d'angolo battuti dal Siviglia nei supplementari: 2.

Calci d'angolo battuti dalla Arsenal nei supplementari: 3.

Esito vincente: 2.

1X2 FALLI COMMESSI INC.TS

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

1X2 FALLI COMMESSI GIOCATORI

La scommessa prevede quale, tra i due giocatori indicati, commetterà il maggior numero di falli nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Sono possibili tre esiti.

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

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

1X2 FALLI COMMESSI GIOCATORI INC. T.S.

La scommessa prevede di chi tra i due giocatori indicati commetterà il maggior numero di falli durante l'incontro di riferimento, compresi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili tre esiti:

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

Se uno o entrambi i giocatori indicati non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

1X2 FALLI SUBITI GIOCATORI

La scommessa prevede quale, tra i due giocatori indicati, subirà il maggior numero di falli nei

tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 subirà più falli del giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori subiranno lo stesso numero di falli.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 subirà più falli 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

1X2 FALLI SUBITI GIOCATORI INCL. T.S.
La scommessa prevede quale, tra i due giocatori indicati, subirà il maggior numero di falli nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 subirà più falli del giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori subiranno lo stesso numero di falli.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 subirà più falli 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

1X2 FINALE + GIOCATORE X CARTELLINO SI/NO
La scommessa prevede contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) nell'incontro.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 possibili esiti.

- 1 + SI: vittoria della squadra di casa e il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

- 1 + NO: vittoria della squadra di casa e il giocatore X non riceve cartellini.
- X + SI: pareggio e il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- X + NO: pareggio e il giocatore X non riceve cartellini.
- 2 + SI: vittoria della squadra ospite e il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- 2 + NO: vittoria della squadra ospite e il giocatore X non riceve cartellini.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

1X2 FINALE + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR

La scommessa prevede contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee).

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

Per "consultazione" si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check").

Sono previsti 6 possibili esiti:

- 1 + SI: vittoria della squadra di casa e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.
- X + SI: pareggio e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.
- 2 + SI: vittoria della squadra ospite e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.
- 1 + NO: vittoria della squadra di casa e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- X + NO: pareggio e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- 2 + NO: vittoria della squadra ospite e l'arbitro non consulta il monitor VAR.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

1X2 FUORIGIOCO

La scommessa prevede quale delle due squadre finirà più volte in fuorigioco nell'incontro.

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

Sono possibili tre esiti.

- "1": la squadra di casa finirà in fuorigioco più volte della squadra ospite.
- "X": le due squadre finiranno in fuorigioco lo stesso numero di volte.
- "2": la squadra ospite finirà in fuorigioco più volte della squadra di casa.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 FUORIGIOCO INC T.S.

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

1X2 FUORIGIOCO TEMPO X

La scommessa prevede quale delle due squadre finirà più volte in fuorigioco 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 3 esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che, nel tempo X, la squadra di casa finirà in fuorigioco

più volte della squadra ospite.

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

Per la determinazione dell'esito, e per 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 GIOCATORI INCL. T.S.

La scommessa prevede 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 vncente : 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.

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

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 GIOCATORI TITOLARI NEL MATCH

La scommessa prevede quale dei due giocatori indicati sarà "titolare" nell'incontro di

riferimento.

Per “titolare” si intende un giocatore che è in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match.

Sono previsti 3 possibili esiti:

- 1: solo il giocatore indicato per primo è titolare nell’incontro.
- X: entrambi i giocatori indicati sono titolari nell’incontro oppure nessuno dei due giocatori indicati è titolare nell’incontro.
- 2: solo il giocatore indicato per secondo è titolare nell’incontro.

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

Esempio:

- Liverpool - Napoli.

Thuram - Sanchez 1X2 Titolari nel match.

Thuram in campo dal primo minuto (titolare).

Sanchez in panchina (non titolare).

Esito vincente: 1.

Politano - Raspadori 1X2 Titolari nel match.

Politano in campo dal primo minuto (titolare).

Raspadori in campo dal primo minuto (titolare).

Esito vincente: X.

Dumfries - Darmian 1X2 Titolari nel match.

Dumfries in panchina (non titolare).

Darmian in campo dal primo minuto (titolare).

Esito vincente: 2.

1X2 HANDICAP PRIMO TEMPO

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.

1X2 HANDICAP SECONDO TEMPO

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.

SQUADRA
CASA SQUADRA
OSPITE HANDICAP RISULTATO 2T RISULTATO
SCOMMESSA ESITO
FINALE
Milan Liverpool (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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 HANDICAP + MARCATORE
La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Esito Finale 1X2 Handicap” e “Marcatore Si/No”.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
Sono previsti 4 possibili esiti: 1 Handicap + Marcatore Si; X Handicap + Marcatore Si; 2 Handicap + Marcatore Si; Altro.

- Con l’esito “1 Handicap + Marcatore Si” si pronostica la vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l’handicap, e che il giocatore indicato segnerà almeno un goal.
- Con l’esito “X Handicap + Marcatore Si” si pronostica la parità tra le due squadre, dopo aver applicato l’handicap, e che il giocatore indicato segnerà almeno un goal.
- Con l’esito “2 Handicap + Marcatore Si” si pronostica la vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l’handicap, e che il giocatore indicato segnerà almeno un goal.
- Con l'esito “Altro” si pronostica che il giocatore indicato non segnerà.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in

campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 HANDICAP + PRIMO MARCATORE

La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2 Handicap" e "Primo Marcatore Si/No".
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
Sono previsti 4 possibili esiti: 1 Handicap + Primo Marcatore Si; X Handicap + Primo Marcatore Si; 2 Handicap + Primo Marcatore Si; Altro.

- Con l'esito "1 Handicap + Primo Marcatore Si" si pronostica la vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap, e che il giocatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro.
- Con l'esito "X Handicap + Primo Marcatore Si" si pronostica la parità tra le due squadre, dopo aver applicato l'handicap, e che il giocatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro.
- Con l'esito "2 Handicap + Primo Marcatore Si" si pronostica la vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap, e che il giocatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro.
- L'esito "Altro" include:
- il giocatore indicato non segnerà il primo goal dell'incontro.
- il primo goal dell'incontro sarà un'autorete.
- l'incontro terminerà 0 -0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 MARCATORI INCL. TS

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 PALI/TRAVERSE SUPPL. (INCL.)

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 PARATE

La scommessa prevede quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di parate nell’incontro di riferimento.

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

- Con l'esito “1” si pronostica che la squadra di casa effettuerà più parate della squadra ospite.
- Con l'esito “X” si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di parate (compreso 0 parate ciascuna).
- Con l'esito “2” si pronostica che la squadra ospite effettuerà più parate della squadra di casa.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Parate: 1 - 3.

Esito vincente: 2.

- Arsenal - Napoli.

Parate: 4 - 4.

Esito vincente: X.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 PARATE GIOCATORI INC. T.S.

La scommessa prevede 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 vincente : 2.

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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza

si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 RESTO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI

La scommessa prevede, secondo il metodo 1X2, la squadra che si aggiudicherà il resto dei tempi supplementari dell'incontro (dal punteggio di X -Y).

Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i goal segnati dal piazzamento della scommessa fino al termine dei tempi supplementari.

Esempi:

- Juventus - Milan. Resto dei tempi supplementari (1 -0).

Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto dei tempi supplementari dal punteggio di 1-0.

I tempi supplementari terminano 2 -0 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha segnato 1 goal e la squadra ospite ha segnato 0 goal).

Esito vincente: 1.

- Arsenal - Liverpool. Resto dei tempi supplementari (1 -1).

Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto dei tempi supplementari dal punteggio di 1-1.

I tempi supplementari terminano 1 -1 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha segnato 0 goal e la squadra ospite ha segnato 0 goal).

Esito vincente: X.

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

1X2 RESTO DEL TEMPO X (Y -Z)

La scommessa prevede, secondo il metodo 1X2, la squadra che si aggiudicherà il resto del solo tempo regolamentare X dell'incontro (dal punteggio di Y -Z).

Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i goal segnati dal piazzamento della scommessa fino al termine del solo tempo regolamentare X.

Esempi:

- Juventus - Milan. Resto del Tempo 1 (1 -0).

Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del 1° tempo dal punteggio di 1 -0.

Il 1° tempo termina 1 -1 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha segnato 0 goal e la squadra ospite ha segnato 1 goal).
Esito vincente: 2.

- Arsenal - Liverpool. Resto del Tempo 1 (1 -1).

Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del 1° tempo dal punteggio di 1 -1.
Il 1° tempo termina 2 -2 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha segnato 1 goal e la squadra ospite ha segnato 1 goal).
Esito vincente: X.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQ CON + POSSESSO PALLA

La scommessa prevede quale delle due squadre totalizzerà la percentuale più alta di possesso palla 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 totalizzerà una percentuale di possesso palla più alta della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre totalizzeranno la stessa percentuale di possesso palla.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite totalizzerà una percentuale di possesso palla più alta della squadra di casa.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQ CON + POSSESSO PALLA INC.TS

La scommessa prevede quale delle due squadre totalizzerà la percentuale più alta di possesso palla 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 totalizzerà una percentuale di possesso palla più alta della squadra ospite.

- Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre totalizzeranno la stessa percentuale di possesso palla.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite totalizzerà una percentuale di possesso palla più alta della squadra di casa.

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

1X2 TEMPO X

La scommessa prevede l'esito 1X2 nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

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

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

Esempio:

- Juventus - Liverpool 3 -2 (1° tempo: 1 -1; 2° tempo: 2 -1).

1X2 Tempo 1. Esito vincente: X.

1X2 Tempo 2. Esito vincente: 1.

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

1X2 TEMPO X + GG/NG TEMPO Y

La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo X" e "Goal/No Goal Tempo Y".

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

Sono previsti 6 possibili esiti:

- Con l'esito "1 + Goal" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo X e che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nel solo tempo Y.
- Con l'esito "1 + No Goal" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo

X e che almeno una o entrambe le squadre non segneranno nel solo tempo Y.

- Con l'esito “X + Goal” si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo X e che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nel solo tempo Y.
- Con l'esito “X + No Goal” si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo X e che almeno una o entrambe le squadre non segneranno nel solo tempo Y.
- Con l'esito “2 + Goal” si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo X e che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nel solo tempo Y.
- Con l'esito “2 + No Goal” si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo X e che almeno una o entrambe le squadre non segneranno nel solo tempo Y.

Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -2 (1° tempo: 2 -1; 2° tempo: 0 -1).

1X2 Tempo 1 + Goal/Nogoal Tempo 1. Esito vincente: 1 + Goal.

1X2 Tempo 2 + Goal/Nogoal Tempo 2. Esito vincente: 2 + Nogoal.

1X2 Tempo 1 + Goal/Nogoal Tempo 2. Esito vincente: 1 + Nogoal.

1X2 Tempo 2 + Goal/Nogoal Tempo 1. Esito vincente: 2 + Goal.

- Milan - Arsenal 3 -1 (1° tempo: 0 -0; 2° tempo: 3 -1).

1X2 Tempo 1 + Goal/Nogoal Tempo 1. Esito vincente: X + Nogoal.

1X2 Tempo 2 + Goal/Nogoal Tempo 2. Esito vincente: 1 + Goal.

1X2 Tempo 1 + Goal/Nogoal Tempo 2. Esito vincente: X + Goal.

1X2 Tempo 2 + Goal/Nogoal Tempo 1. Esito vincente: 1 + Nogoal.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 TIRI GIOCATORI INCL. T.S.

La scommessa prevede quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri totali nell’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 totali rispetto al giocatore 2.
- Con l’esito “X” si pronostica che i due giocatori effettueranno lo stesso numero di tiri totali.
- Con l’esito “2” si pronostica che il giocatore 2 effettuerà più tiri totali rispetto al giocatore 1.

Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Mondiale (2014).

Italia - Uruguay.
1X2 Tiri Mario Balotelli - Edinson Cavani.
Tiri totali Mario Balotelli: 3.
Tiri totali Edinson Cavani: 4.
Esito vincente: 2.

1X2 TIRI IN PORTA GIOCATORI INCL. T.S.
La scommessa prevede quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell’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 i due 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.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Mondiale (2014).

Italia - Uruguay.

1X2 Tiri in porta Mario Balotelli - Edinson Cavani.

Tiri in porta Mario Balotelli: 1.

Tiri in porta Edinson Cavani: 2.

Esito vincente: 2.

1X2 TIRI IN PORTA

La scommessa prevede quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta 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 in porta della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri in porta della squadra di casa.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

1X2 Tiri in porta.

Tiri in porta Liverpool: 3.

Tiri in porta Juventus: 3.

Esito vincente: X.

1X2 TIRI IN PORTA INC. TS

La scommessa prevede quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta 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 effettuerà più tiri in porta della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri in porta della squadra di casa.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Benfica .

1X2 Tiri in porta Incl. T.S.

Tiri in porta Liverpool: 4.

Tiri in porta Benfica: 3.

Esito vincente: 1.

1X2 TIRI IN PORTA TEMPO X

La scommessa prevede quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta 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, nel tempo X, la squadra di casa effettuerà più tiri in porta della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che, nel tempo X, le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta.
- Con l'esito "2" si pronostica che, nel tempo X, la squadra ospite effettuerà più tiri in porta della squadra di casa.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta

avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Liverpool - Juventus.

1° Tempo Tiri in porta Liverpool: 2.
1° Tempo Tiri in porta Juventus: 1.
1° Tempo: 1X2 Tiri in porta Liverpool - Juventus > Esito: 1.
2° Tempo Tiri in porta Liverpool: 1.
2° Tempo Tiri in porta Juventus: 2.
2° Tempo: 1X2 Tiri in porta Liverpool - Juventus > Esito: 2.

1X2 TIRI TOTALI INCL. T.S.
La scommessa prevede 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 le due 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.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Liverpool - Benfica.

1X2 Tiri totali Incl. T.S.
Tiri totali Liverpool: 19.

Tiri totali Benfica: 16.

Esito vincente: 1.

1X2 + DOPPIO MARCATORE

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 + MULTIGOAL 6 ESITI

La scommessa prevede 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:

- 1X2 + Multigoal (3 -5).

Arsenal - 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.
Per la determinazione dell'esito, 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 ("0" è considerato Pari).
Sono previsti 5 esiti possibili:

- 1 + Pari
- 1 + Dispari
- X
- 2 + Pari
- 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 + PRIMO MARCATORE GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO (4 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 esiti possibili: 1 + SEGNA ; X + SEGNA ; 2 + SEGNA ; ALTRO.
Con l'esito "1 + SEGNA " si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X segna il primo goal del match;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match

ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito "X + SEGNA " si pronostica una delle seguenti possibilità:

- l'incontro termina in parità + il giocatore X segna il primo goal del match;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito "2 + SEGNA " si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X segna il primo goal del match;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito "ALTRO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito.
- la squadra di casa vince l'incontro + il primo goal del match è un'autorete.
- l'incontro termina in parità + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito.
- l'incontro termina in parità + il primo goal del match è un'autorete;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito;
- la squadra ospite vince l'incontro + il primo goal del match è un'autorete.
- l'incontro termina 0 -0.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto del calciatore che ha segnato il primo goal del match, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

Se il giocatore X o il suo sostituto entrano in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -1 (13' Vlahovic, 83' Lukaku).

1X2 + Primo Marcatore Vlahovic o il suo sostituto.

Vlahovic sostituito al 61' da Milik.

Vlahovic segna il primo goal del match.

Esito vincente: X+ SEGNA .

1X2 + Primo Marcatore Milik o il suo sostituto.

Milik entra al 61' al posto di Vlahovic (dopo che il primo goal del match è già stato segnato da Vlahovic).

Milik non segna il primo goal del match e non viene sostituito.

Esito vincente: ALTRO.

1X2 + Primo Marcatore L. Martinez o il suo sostituto.

L. Martinez sostituito al 77' da Lukaku.

L. Martinez non segna il primo goal del match. Lukaku entra al posto di L. Martinez e segna il secondo goal del match.

Esito vincente: ALTRO.

- Milan - Napoli 0 -1 (81' Simeone).

1X2 + Primo Marcatore Osimhen o il suo sostituto.

Osimhen sostituito al 75' da Simeone.

Osimhen non segna il primo goal del match. Simeone entra al posto di Osimhen e segna il primo goal del match.

Esito vincente: 2+ SEGNA .

1X2 + Primo Marcatore Giroud o il suo sostituto.

Giroud non segna il primo goal del match e non viene sostituito.

Esito vincente: ALTRO.

1X2 + PRIMO MARCATORE GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match.

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

Sono previsti 6 esiti possibili: 1 + SI; X + SI; 2 + SI; 1 + NO; X + NO; 2 + NO.

Con l'esito "1 + SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X segna il primo goal del match;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito "X + SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- l'incontro termina in parità + il giocatore X segna il primo goal del match;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito "2 + SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X segna il primo goal del match;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito "1 + NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito.
- la squadra di casa vince l'incontro + il primo goal del match è un'autorete.

Con l'esito "X + NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- l'incontro termina in parità + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito.
- l'incontro termina in parità + il primo goal del match è un'autorete;
- l'incontro termina 0 -0.

Con l'esito "2 + NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito;
- la squadra ospite vince l'incontro + il primo goal del match è un'autorete.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto del calciatore che ha segnato il primo goal del match, sarà considerato vincente uno degli esiti che include il "NO" (1 + NO; X + NO; 2 + NO).

Se il giocatore X o suo il sostituto entrano in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di

riferimento.

Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -1 (13' Vlahovic, 83' Lukaku).

1X2 + Primo Marcatore Vlahovic o il suo sostituto.

Vlahovic sostituito al 61' da Milik.

Vlahovic segna il primo goal del match.

Esito vincente: X+SI.

1X2 + Primo Marcatore Milik o il suo sostituto.

Milik entra al 61' al posto di Vlahovic (dopo che il primo goal del match è già stato segnato da Vlahovic).

Milik non segna il primo goal del match e non viene sostituito.

Esito vincente: X+NO.

1X2 + Primo Marcatore L. Martinez o il suo sostituto.

L. Martinez sostituito al 77' da Lukaku.

L. Martinez non segna il primo goal del match. Lukaku entra al posto di L. Martinez e segna il secondo goal del match.

Esito vincente: X+NO.

- Milan - Napoli 0 -1 (81' Simeone).

1X2 + Primo Marcatore Osimhen o il suo sostituto.

Osimhen sostituito al 75' da Simeone.

Osimhen non segna il primo goal del match. Simeone entra al posto di Osimhen e segna il primo goal del match.

Esito vincente: 2+SI.

1X2 + Primo Marcatore Giroud o il suo sostituto.

Giroud non segna il primo goal del match e non viene sostituito.

Esito vincente: 2+NO.

1X2 + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO (4 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal.

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

Sono previsti 4 esiti possibili: 1 + SEGNA; X + SEGNA; 2 + SEGNA; ALTRO.

Con l'esito "1 + SEGNA" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X segna almeno un goal;

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi.

Con l'esito "X + SEGNA" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- l'incontro termina in parità + il giocatore X segna almeno un goal;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi.

Con l'esito "2 + SEGNA" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X segna almeno un goal;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi.

Con l'esito "ALTRO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna e non viene sostituito.
- l'incontro termina in parità + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna e non viene sostituito.
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore X non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Juventus - Liverpool 2 -2 (13' Vlahovic, 33' Lukaku, 68' Milik, 82' Barella).

1X2 + Segna Di Maria o il suo sostituto.

Di Maria sostituito al 61' da Milik.

Di Maria non segna. Milik entra al posto di Di Maria e segna un goal.

Esito vincente: X+SEGNA.

1X2 + Segna L. Martinez o il suo sostituto.

L. Martinez non segna e non viene sostituito.

Esito vincente: ALTRO.

1X2 + Segna Lukaku o il suo sostituto.

Lukaku sostituito al 78' da Dzeko.

Lukaku segna un goal. Dzeko entra al posto di Lukaku e non segna.

Esito vincente: X+ SEGNA.

1X2 + Segna Dzeko o il suo sostituto.

Dzeko entra al 78' al posto di Lukaku (che ha segnato un goal).

Dzeko non segna e non viene sostituito.

Esito vincente: ALTRO.

1X2 + SEGNA GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal.

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

Sono previsti 6 esiti possibili: 1 + SI; X + SI; 2 + SI; 1 + NO; X + NO; 2 + NO.

Con l'esito "1 + SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X segna almeno un goal;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi .

Con l'esito "X + SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- l'incontro termina in parità + il giocatore X segna almeno un goal;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi.

Con l'esito "2 + SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X segna almeno un goal;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;

- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi .

Con l'esito "1 + NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano;
- la squadra di casa vince l'incontro + il giocatore X non segna e non viene sostituito.

Con l'esito "X + NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- l'incontro termina in parità + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano;
- l'incontro termina in parità + il giocatore X non segna e non viene sostituito.

Con l'esito "2 + NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano;
- la squadra ospite vince l'incontro + il giocatore X non segna e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore X non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente uno degli esiti che include il "NO" (1 + NO; X + NO; 2 + NO).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Juventus - Liverpool 2 -2 (13' Vlahovic, 33' Lukaku, 68' Milik, 82' Barella).

1X2 + Segna Di Maria o il suo sostituto.

Di Maria sostituito al 61' da Milik.

Di Maria non segna. Milik entra al posto di Di Maria e segna un goal.

Esito vincente: X+SI.

1X2 + Segna L. Martinez o il suo sostituto.

L. Martinez non segna e non viene sostituito.

Esito vincente: X+NO.

1X2 + Segna Lukaku o il suo sostituto.

Lukaku sostituito al 78' da Dzeko.

Lukaku segna un goal. Dzeko entra al posto di Lukaku e non segna.

Esito vincente: X+SI.

1X2 + Segna Dzeko o il suo sostituto.

Dzeko entra al 78' al posto di Lukaku (che ha segnato un goal).

Dzeko non segna e non viene sostituito.

Esito vincente: X+NO.

1X2 + SEGNA GOL 1

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

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

Sono previsti 7 esiti:

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

Per la determinazione dell'esito 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 + U/O 1,5 + G/NG

Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2", "Under/Over 1,5" e "Goal/No Goal".

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

Sono previsti 8 possibili esiti.

- Con l'esito “1+Under+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore a 2 e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “1+Over+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, che la somma dei goal realizzati sarà superiore a 1 e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “1+Over+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, che la somma dei goal realizzati sarà superiore a 1 e che entrambe le squadre segneranno.
- Con l'esito “X+Under+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà in parità, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore a 2 e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “X+Over+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà in parità, che la somma dei goal realizzati sarà superiore a 1 e che entrambe le squadre segneranno.
- Con l'esito “2+Under+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore a 2 e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “2+Over+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, che la somma dei goal realizzati sarà superiore a 1 e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “2+Over+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, che la somma dei goal realizzati sarà superiore a 1 e che entrambe le squadre segneranno.

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

1X2 + U/O + GG/NG

La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale, sull'Under/Over indicato e sul Goal/No Goal.

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

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.
Per la determinazione dell'esito 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.

1X2 + U/O + GG/NG (11 ESITI)

Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Esito Finale 1X2”, “Under/Over” e “Goal/No Goal”.

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

Sono previsti 11 possibili esiti.

- Con l'esito “1+Under+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “1+Under+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito e che entrambe le squadre segneranno.
- Con l'esito “1+Over+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, che la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “1+Over+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, che la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito e che entrambe le squadre segneranno.
- Con l'esito “X+Under+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà in parità, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “X+Under+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà in parità, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito e che entrambe le squadre segneranno.
- Con l'esito “X+Over+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà in parità, che la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito e che entrambe le squadre segneranno.
- Con l'esito “2+Under+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “2+Under+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, che la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito

e che entrambe le squadre segneranno.

- Con l'esito “2+Over+No Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, che la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito e che almeno una delle due squadre non segnerà.
- Con l'esito “2+Over+Goal” si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, che la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito e che entrambe le squadre segneranno.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 2T + GG/NG 2T

La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Esito 1X2 secondo tempo” e “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 vale solo il secondo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

Esempio:

- Lazio - Napoli (2° tempo: 2 -1).

Esito vincente: 1 + Goal.

- Arsenal - Liverpool (2° tempo: 0 -1).

Esito vincente: 2 + No Goal.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 2T + U/O 2T

La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Esito 1X2 secondo tempo” e “U/O secondo tempo”.

Gli esiti possibili sono: 1 + Under; 1 + Over; X + Under; X + Over; 2 + Under; 2 + Over.

Ai fini della scommessa vale solo il secondo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

Esempio:

- Lazio - Napoli (2° tempo: 2 -1).

1X2 tempo 2 + U/O 2,5 tempo 2.

Esito vincente: 1 + Over.

1X2 tempo 2 + U/O 3,5 tempo 2.
Esito vincente: 1 + Under.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 CART. ROSSI
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 CARTELLINI SQUADRE
La scommessa prevede 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 ; 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 CARTELLINI SQUADRE PRIMO TEMPO

La scommessa prevede 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 ; 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 CORNER TEMPO X

La scommessa prevede quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
"1": la squadra di casa batte più angoli della squadra ospite nel tempo X.
"X": le due squadre battono lo stesso numero di angoli nel tempo X.
"2": la squadra ospite batte più angoli della squadra di casa nel tempo X.
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Calci d'angolo battuti dall'Liverpool nel 1° tempo: 2.
Calci d'angolo battuti dalla Arsenal nel 1° tempo: 3.
1X2 Corner Tempo 1 > Esito: 2.

1X2 CORNER + U/O CORNER

La scommessa prevede, nell'incontro di riferimento, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Corner" e "U/O Corner".
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 possibili esiti.

- "1 + Under": si pronostica che la squadra di casa batterà più calci d'angolo della squadra ospite e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- "1 + Over": si pronostica che la squadra di casa batterà più calci d'angolo della squadra ospite e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà superiore ad un valore prestabilito.
- "X + Under": si pronostica che le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà inferiore ad un valore prestabilito.

- “X + Over”: si pronostica che le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà superiore ad un valore prestabilito.
- “2 + Under”: si pronostica che la squadra ospite batterà più calci d'angolo della squadra di casa e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- “2 + Over”: si pronostica che la squadra ospite batterà più calci d'angolo della squadra di casa e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà superiore 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 FALLI COMMESSI

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

1X2 FALLI COMMESSI TEMPO X

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 HANDICAP PUNTI CARTELLINI

La scommessa prevede quale squadra avrà accumulato più punti in base agli eventuali cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squa dre.

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 ; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.

- Con l'esito "1" si pronostica la prevalenza della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica un punteggio di parità, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica la prevalenza della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 NEI PRIMI X MIN

La scommessa prevede l'esito 1X2 nei primi X minuti di gioco dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considerano solo i primi X minuti dei tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Con l'esito "1" si pronostica che al minuto X la squadra di casa sarà in vantaggio.

Con l'esito "X" si pronostica che al minuto X l'incontro sarà in parità.

Con l'esito "2" si pronostica che al minuto X la squadra ospite sarà in vantaggio.

- 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.
- Se X = 15, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59.
- Se X = 20, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59.
- Se X = 25, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59.
- Se X = 30, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59.
- Se X = 35, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 34:59.
- Se X = 40, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 39:59.
- Se X = 45, il pronostico va dal fischio d'inizio alla fine del primo tempo.
- Se X = 50, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 49:59.
- Ecc.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE)

La scommessa prevede la squadra che accumulerà il maggior numero di punti in base ai cartellini ricevuti (sia gialli che rossi) nei tempi regolamentari dell'incontro.

Sono previsti tre esiti: 1, X, 2.

I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini Liverpool: Barella (giallo), Acerbi (giallo), Bastoni (rosso) > Totale punti: 1+1+1 = 3.

Cartellini Arsenal: Mancini (giallo), Paredes (giallo), Mancini (doppio giallo + rosso) > Totale punti: 1+1+1 = 3.

1X2 Punti cartellini (max 2 per giocatore).

Esito vincente: X.

1X2 PUNTI CARTELLINI INTERVALLO DI X MI N

La scommessa prevede quale delle due squadre accumulerà più punti in base agli eventuali cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) nell'intervallo di minuti 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 ; 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 possibili 3 esiti.

Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa accumulerà più punti della squadra ospite in base agli eventuali cartellini estratti nell'intervallo di minuti indicato.

Con l'esito "X" si pronostica che i punti accumulati dalle due squadre, in base agli eventuali cartellini estratti nell'intervallo di minuti indicato, saranno gli stessi.

Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite accumulerà più punti della squadra di casa in base agli eventuali cartellini estratti nell'intervallo di minuti indicato.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Esempi di fasce:

00 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.

16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.

31 - 45: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59.
61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.
76 - 90: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 CARTELLINI TEMPO X
La scommessa prevede quale delle due squadre accumulerà il maggior numero di punti in base ai cartellini ricevuti (sia di ammonizione che di espulsione) nel solo tempo regolamentare X dell'incontro.
"1": la squadra di casa accumula più punti cartellini della squadra ospite nel tempo X.
"X": le due squadre accumulano gli stessi punti cartellini nel tempo X.
"2": la squadra ospite accumula più punti cartellini della squadra di casa nel tempo X.
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti: 13' Barella (ammonito), 27' Mancini (ammonito), 47' Bastoni (espulso), 53' Acerbi (ammonito), 88' Mancini (doppia ammonizione + espulsione).
Valore cartellini ricevuti dall'Liverpool nel 1° tempo = 1.
Valore cartellini ricevuti dalla Arsenal nel 1° tempo = 1.
1X2 Punti Cartellini Tempo 1 > Esito: X.

1X2 SENZA GIOCATORE X

La scommessa prevede 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.

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

Esempio:

- Liverpool - Milan, giocatore X = Kane (Liverpool) .

Risultato finale 2 -1 con un goal segnato da Kane.

Con questa scommessa la partita è terminata in pareggio (1 -1) in quanto il goal di Kane va sottratto al punteggio della squadra di appartenenza (Liverpool).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 TEMPO X + U/O TEMPO Y

La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “1X2 Tempo X” e “Under/Over Tempo Y”.

Sono previsti 6 possibili esiti: 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:

- Juventus - Liverpool 3 -1 (1° tempo 1 -1).

1X2 Tempo 1 + U/O 2,5 Tempo 1. Esito vincente: X+Under.

1X2 Tempo 1 + U/O 1,5 Tempo 2. Esito vincente: X+ Over.

1X2 Tempo 2 + U/O 1,5 Tempo 2. Esito vincente: 1+Over.

1X2 Tempo 2 + U/O 2,5 Tempo 1. Esito vincente: 1+Under.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 TIRI TOTALI

La scommessa prevede 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 le due 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.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

1X2 Tiri totali.

Tiri totali Liverpool: 18.

Tiri totali Juventus: 7.

Esito vincente: 1.

1X2 TIRI TOTALI TEMPO X

La scommessa prevede 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, nel tempo X, la squadra di casa effettuerà più tiri totali della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che, nel tempo X, le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali.
- Con l'esito "2" si pronostica che, nel tempo X, la squadra ospite effettuerà più tiri totali della squadra di casa

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

1° Tempo Tiri totali Liverpool: 6.

1° Tempo Tiri totali Juventus: 2.

1° Tempo: 1X2 Tiri totali Liverpool - Juventus > Esito: 1.

2° Tempo Tiri totali Liverpool: 7.

2° Tempo Tiri totali Juventus: 7.

2° Tempo: 1X2 Tiri totali Liverpool - Juventus > Esito: X.

ALLENATORE AMMONITO SI/NO (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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 - Liverpool.

Sarri Ammonito Si/No.

Sarri (Juventus): cartellino rosso > Esito vincente: No.

Conte Ammonito Si/No.

Conte (Liverpool): un cartellino giallo > Esito vincente: Si.

Per la determinazione dell'esito, e per 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)

La scommessa prevede che 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 - Liverpool.

Sarri Espulso Si/No.

Sarri (Juventus): cartellino rosso > Esito vincente Si.
Conte Espulso Si/No.
Conte (Liverpool): un cartellino giallo > Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 AMMONITO SI/NO
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra X sarà ammonito (esito SI) o no (esito NO).
L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.
La scommessa è riferita a qualsiasi soggetto ricopra il ruolo di allenatore della squadra X nell'incontro di riferimento. Se l'allenatore in carica/primo allenatore della squadra X non è presente in panchina per qualsiasi motivo, la scommessa resta valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milan - Napoli.

Allenatore squadra 1 ammonito.
Allegri (allenatore Milan) riceve un cartellino rosso > Esito: NO.
Allenatore squadra 2 ammonito.
Conte (allenatore Napoli) riceve un cartellino giallo > Esito: SI.

ALLENATORE SQUADRA X ESPULSO SI/NO
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra X sarà espulso (esito SI) o no (esito NO).
La scommessa è riferita a qualsiasi soggetto ricopra il ruolo di allenatore della squadra X nell'incontro di riferimento. Se l'allenatore in carica/primo allenatore della squadra X non è presente in panchina per qualsiasi motivo, la scommessa resta valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milan - Napoli.

Allenatore squadra 1 espulso.
Allegri (allenatore Milan) riceve un cartellino rosso > Esito: SI.
Allenatore squadra 2 espulso.

Conte (allenatore Napoli) riceve un cartellino giallo > Esito: NO.

ALMENO 1 PALO O TRAV. PARTITA

La scommessa prevede che 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 cert ificabile 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN GIOCATORE ESPULSO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà espulso almeno un giocatore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee).

Per "consultazione" si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check").

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.

È valida l'espulsione per doppia ammonizione.

Si specifica che l'espulsione e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro.

Con l'esito "SI" si pronostica che viene espulso almeno un giocatore e che l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- non vengono espulsi giocatori e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- viene espulso almeno un giocatore e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- non vengono espulsi giocatori e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ALMENO UN GIOCATORE ESPULSO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR NEL MATCH INCL. T.S.

La scommessa prevede contemporaneamente se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, sarà espulso almeno un giocatore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee).

Per "consultazione" si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check").

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.

È valida l'espulsione per doppia ammonizione.

Si specifica che l'espulsione e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro.

Con l'esito "SI" si pronostica che viene espulso almeno un giocatore e che l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- non vengono espulsi giocatori e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- viene espulso almeno un giocatore e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- non vengono espulsi giocatori e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ALMENO UN GIOCATORE ESPULSO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR (4 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà espulso almeno un giocatore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee).

Per "consultazione" si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione

sul monitor a bordocampo (“on field review”); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare (“silent check”).
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.
È valida l'espulsione per doppia ammonizione.
Si specifica che l'espulsione e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro.
Sono previsti quattro esiti:
“SI + SI”: almeno un giocatore espulso e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.
“SI + NO”: almeno un giocatore espulso e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
“NO + SI”: nessun giocatore espulso e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.
“NO + NO”: nessun giocatore espulso e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori e la fonte video associata. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Lazio.

Mancini (Arsenal) espulso al minuto 78’.
L’arbitro durante il match non consulta il monitor VAR.
Esito vincente: SI + NO.

ALMENO UN RIGORE BATTUTO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR
La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà battuto almeno un calcio di rigore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee).
Per “consultazione” si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo (“on field review”); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare (“silent check”).
Si specifica che il rigore battuto e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro.
Con l'esito “SI” si pronostica che viene battuto almeno un calcio di rigore e che l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.
Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- non vengono battuti rigori e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- viene battuto almeno un calcio di rigore e l'arbitro non consulta il monitor VAR.

- non vengono battuti rigori e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ALMENO UN RIGORE BATTUTO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR NEL MATCH INCL. T.S.

La scommessa prevede contemporaneamente se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, sarà battuto almeno un calcio di rigore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee).

Per "consultazione" si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check").

Si specifica che il rigore battuto e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro.

Con l'esito "SI" si pronostica che viene battuto almeno un calcio di rigore e che l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- non vengono battuti rigori e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- viene battuto almeno un calcio di rigore e l'arbitro non consulta il monitor VAR.
- non vengono battuti rigori e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ALMENO UN GOL NEL RECUPERO TEMPO X SI/NO

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN RIGORE SBAGLIATO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, sarà sbagliato (SI) o meno (NO) almeno un calcio di rigore.
L'esito "NO" comprende anche il "nessun rigore assegnato” nel match.
Per la determinazione dell’esito vincente, non saranno considerati validi i rigori sbagliati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Napoli - Milan.

Al minuto 71' Giroud batte un calcio di rigore e lo sbaglia.
Esito vincente: SI.

ALMENO X CALCI D’ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che verranno battuti (SI) o meno (NO) almeno X calci d’angolo in entrambi i tempi regolamentari dell’incontro (almeno X calci d’angolo nel primo tempo e almeno X calci d’angolo nel secondo 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Milan.

Calci d’angolo battuti nel 1° tempo: 5.
Calci d’angolo battuti nel 2° tempo: 8.
Almeno 5 calci d’angolo in entrambi i tempi > Esito: SI.

Almeno 6 calci d’angolo in entrambi i tempi > Esito: NO.

ALMENO X GOAL E ALMENO Y CALCI D’ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che verranno segnati almeno X goal e verranno battuti almeno Y calci d’angolo (SI) o meno (NO) in entrambi i tempi regolamentari dell’incontro (almeno X goal e almeno Y calci d’angolo nel primo tempo e almeno X goal e almeno Y calci d’angolo nel secondo 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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Arsenal - Milan.

Goal segnati nel 1° tempo: 1 | Goal segnati nel 2° tempo: 2.

Angoli battuti nel 1° tempo: 5 | Angoli battuti nel 2° tempo: 6.

Almeno 1 goal e almeno 5 calci d’angolo in entrambi i tempi > Esito: SI.

Almeno 1 goal e almeno 6 calci d’angolo in entrambi i tempi > Esito: NO.

Almeno 2 goal e almeno 4 calci d’angolo in entrambi i tempi > Esito: NO.

ALMENO X GOAL DOPO IL MINUTO Y DEI TEMPI SUPPLEMENTARI

La scommessa prevede che saranno segnati (SI) o meno (NO) almeno X goal dopo il Y° minuto dei tempi supplementari dell'incontro.

- Con l'esito “SI” si pronostica che dopo il Y° minuto dei tempi supplementari saranno segnati almeno X goal.
- Con l'esito “NO” si pronostica che dopo il Y° minuto dei tempi supplementari saranno segnati meno di X goal.

Il minuto Y non è incluso nel conteggio, si considerano solo i goal segnati successivamente:

Se Y=5, si considerano i goal segnati dopo il 5° minuto, ovvero dal 6° minuto (05:00) dei tempi supplementari fino alla loro conclusione (incluso eventuale recupero).

Se Y=10, si considerano i goal segnati dopo il 10° minuto, ovvero dall’11° minuto (10:00) dei tempi supplementari fino alla loro conclusione (incluso eventuale recupero).

Se Y=15, si considerano i goal segnati dopo il 15° minuto, ovvero dal 16° minuto (15:00) dei tempi supplementari fino alla loro conclusione (incluso eventuale recupero).

Se Y=20, si considerano i goal segnati dopo il 20° minuto, ovvero dal 21° minuto (20:00) dei tempi supplementari fino alla loro conclusione (incluso eventuale recupero).

Esempio:

- Arsenal - Feyenoord.

Andamento tempi supplementari:

2-0 (goal all'11° minuto dei supplementari).

2-0 (goal al 20° minuto dei supplementari).

Almeno 1 goal dopo il 10° minuto > Esito vincente: SI.

Almeno 2 goal dopo il 10° minuto > Esito vincente: SI.

Almeno 1 goal dopo il 15° minuto > Esito vincente: SI.

Almeno 2 goal dopo il 15° minuto > Esito vincente: NO.

Almeno 1 goal dopo il 20° minuto > Esito vincente: NO.

Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.

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

ALMENO X GOAL SEGNATI IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che verranno segnati (SI) o meno (NO) almeno X goal in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno X goal nel primo tempo e almeno X goal nel secondo tempo).

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Napoli - Liverpool 1 -1 (1° tempo: 1 -1; 2° tempo: 0 -0).

Almeno 1 goal segnato in entrambi i tempi.

Esito vincente: NO.

- Arsenal - Lazio 2 -3 (1° tempo: 1 -1; 2° tempo: 1 -2).

Almeno 2 goal segnati in entrambi i tempi.

Esito vincente: SI.

ALMENO X PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE) IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che, in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro, saranno accumulati (SI) o meno (NO) almeno X punti in base ai cartellini estratti (sia gialli che rossi) [almeno X punti cartellini nel primo tempo e almeno X punti cartellini nel se condo tempo].

I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini: 13' Barella (giallo), 27' Mancini (giallo), 47' Bastoni (rosso), 53' Acerbi (giallo), 88' Mancini (doppio giallo + rosso).
Punti cartellini nel 1° tempo: 1+1 = 2.
Punti cartellini nel 2° tempo: 1+1+1 = 3.
Almeno 2 punti cartellini in entrambi i tempi > Esito: SI.
Almeno 3 punti cartellini in entrambi i tempi > Esito: NO.

AMMONITO GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un'ammonizione (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina.
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve almeno un'ammonizione;
- il giocatore X non riceve ammonizioni ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un'ammonizione (vedi esempio 1);
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un'ammonizione (vedi esempio 2).

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono ammonizioni (vedi esempio 3);
- il giocatore X non riceve ammonizioni e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore già ammonito, e il giocatore X non riceve ammonizioni e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO" (vedi esempio 4).

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Juventus - Liverpool (Ammoniti: 30' Cuadrado, 69' Dimarco, 72' Locatelli, 84' Rabiot.)

1. Ammonito Bastoni o il suo sostituto.
Bastoni sostituito al 62' da Dimarco.
Bastoni = Giocatore X > non ammonito.
Dimarco = Sostituto di X > ammonito.
Esito vincente: SI.
2. Ammonito Locatelli o il suo sostituto.
Locatelli sostituito al 78' da Rabiot.
Locatelli = Giocatore X > ammonito.
Rabiot = Sostituto di X > ammonito.
Esito vincente: SI.
3. Ammonito Perisic o il suo sostituto.
Perisic sostituito al 78' da Gosens.
Perisic = Giocatore X > non ammonito.
Gosens = Sostituto di X > non ammonito.
Esito vincente: NO.
4. Ammonito Bernardeschi o il suo sostituto.
Bernardeschi entra al 62' al posto di Cuadrado.
Cuadrado = irrilevante ai fini della scommessa > ammonito.
Bernardeschi = Giocatore X > non ammonito e non sostituito.
Esito vincente: NO.

GIOC X SCENDE IN CAMPO E RICEVE AMMONIZIONE O SUO SOST INCL. TS RIG
GIOC PANCHINA DOPO FISCHIO FIN

La scommessa prevede che il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un'ammonizione nell'incontro di riferimento.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono prese in considerazione tutte le eventuali ammonizioni comminate al giocatore X o al suo sostituto, sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve almeno un'ammonizione (anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale);
- il giocatore X non riceve ammonizioni ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un'ammonizione (anche se dopo il triplice fischio finale);
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un'ammonizione (anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale);
- il giocatore X viene sostituito da un giocatore che in precedenza ha ricevuto un'ammonizione dalla panchina;
- il giocatore X viene sostituito e successivamente riceve un'ammonizione dalla panchina (anche se dopo il triplice fischio finale).

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono ammonizioni;
- il giocatore X non riceve ammonizioni e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore già ammonito, e il giocatore X non riceve ammonizioni e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Lazio - Arsenal (Ammoniti: Cataldi, Matic, Mancini, Abraham, Belotti).

Luis Alberto o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).

Luis Alberto viene sostituito al 106' da Cataldi.

Luis Alberto non viene ammonito e Cataldi viene ammonito.

Esito vincente: SI.
Ibanez o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).
Ibanez non viene ammonito e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Abraham o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).
Abraham viene sostituito al 71' da Belotti.
Abraham viene ammonito e Belotti viene ammonito.
Esito vincente: SI.
Cristante o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).
Cristante viene sostituito al 111' da Bove.
Cristante non viene ammonito e Bove non viene ammonito.
Esito vincente: NO.
Pellegrini o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).
Pellegrini entra al 79’ al posto di Matic (ammonito).
Pellegrini non viene ammonito e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.

ARBITRO ASSEGNA RIGORE DECISIVO DOPO 85ESIMO MIN.
La scommessa prevede che, 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).

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR NEI T.R.

La scommessa prevede che l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee) nei tempi regolamentari dell'incontro (SI) o meno (NO).

Per "consultazione" si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check").

- Con l'esito "SI" si pronostica che l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR.
- Con l'esito "NO" si pronostica che l'arbitro non consulta il monitor VAR.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR INCL. T.S.

La scommessa prevede che, 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.
Esempi:

- 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR NEL TEMPO X

La scommessa prevede che l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee) nel solo tempo regolamentare X dell'incontro (SI) o meno (NO).
Per “consultazione” si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo (“on field review”); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare (“silent check”).

- Con l'esito “SI” si pronostica che l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR nel tempo regolamentare X.
- Con l'esito “NO” si pronostica che l'arbitro non consulta il monitor VAR nel tempo regolamentare X.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ARBITRO SOSTITUITO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ASSIST GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà almeno un assist (SI) o meno (NO).
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X realizza almeno un assist;
- il giocatore X non realizza assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un assist;
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina realizzano entrambi almeno un assist.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non realizzano assist;
- il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già realizzato un assist, e il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempi:

- Atalanta - Arsenal (Assist: 39' Zapata, 83' Belotti).

Assist Abraham o il suo sostituto.
Abraham sostituito all'81' da Belotti.
Abraham non realizza assist. Belotti entra al posto di Abraham e realizza un assist.
Esito vincente: SI.
Assist Pellegrini o il suo sostituto.
Pellegrini non realizza assist e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Assist Zapata o il suo sostituto.
Zapata sostituito al 90+6' da Muriel.
Zapata realizza un assist. Muriel entra al posto di Zapata e non realizza assist.
Esito vincente: SI.
Assist Muriel o il suo sostituto.
Muriel entra al 90+6' al posto di Zapata (che ha realizzato un assist).
Muriel non realizza assist e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.

ASSIST GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà almeno un assist (SI) o meno (NO).
Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X realizza almeno un assist;
- il giocatore X non realizza assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un assist;
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina realizzano entrambi almeno un assist.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non realizzano assist;

- il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già realizzato un assist, e il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Liverpool - Bayern (Assist: 39' Salah, 107' Muller).

Assist Mané o il suo sostituto Incl. T.S.
Mané sostituito all'81' da Muller.
Mané non realizza assist. Muller entra al posto di Mané e realizza un assist.
Esito vincente: SI.
Assist Nunez o il suo sostituto Incl. T.S.
Nunez non realizza assist e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Assist Salah o il suo sostituto Incl. T.S.
Salah sostituito al 111' da Gakpo.
Salah realizza un assist. Gakpo entra al posto di Salah e non realizza assist.
Esito vincente: SI.
Assist Gakpo o il suo sostituto Incl. T.S.
Gakpo entra al 111' al posto di Salah (che ha realizzato un assist).
Gakpo non realizza assist e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.

ASSIST SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DI X PER IL GOAL DI Y (Supercoppia)
La scommessa prevede che 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 si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero .
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:

- si verificherà solo una delle due condizioni proposte (es: Assist di X per Goal di Z; Nessun Assist per Goal di Y; ecc…)
- non si verificherà nessuna delle due condizioni proposte (es: Assist di Y per Goal di X; Assist di Y per Goal di W; ecc…).

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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ASSIST DI X PER IL GOAL DI Y INCL.T.S. (Supercoppia Incl. T.S.)
La scommessa prevede che 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:

- si verificherà solo una delle due condizioni proposte (Assist di X per Goal di Z; Nessun Assist per Goal di Y).
- 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

AUTOGOAL NELL'INCONTRO

La scommessa prevede che sarà realizzato (Sì) o meno (No) almeno 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

AWAY NO BET

La scommessa prevede l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,X.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.
Con l'esito "X" si pronostica un risultato di parità.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Esempi:

- L'incontro termina 2 -0 > Esito vincente: 1.
- L'incontro termina 1 -1 > Esito vincente: X.
- L'incontro termina 1 -3 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.

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

AWAY NO BET TEMPO X

La scommessa prevede l'esito del solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento .
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1, X.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel tempo regolamentare X.
Con l'esito "X" si pronostica un risultato di parità nel tempo regolamentare X.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempi:

- 1° Tempo: 0 -0 > Esito vincente: X.
- 1° Tempo: 2 -0 > Esito vincente: 1.
- 1° Tempo: 1 -2 > Esito vincente: Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- 2° Tempo: 1 -0 > Esito vincente: 1.
- 2° Tempo: 1 -1 > Esito vincente: X.
- 2° Tempo: 0 -1 > Esito vincente: Restituzione in vincita dell'importo giocato.

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

CALCI D'ANGOLO 1X2 T.R.

La scommessa prevede 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.

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

CALCI ANGOLO 1X2 INTERVALLO DI X MIN

La scommessa prevede quale delle due squadre batterà più calci d'angolo nell'intervallo di minuti 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 più calci d'angolo, nell'intervallo di minuti indicato.
- Con l'esito "X" si pronostica che, nell'intervallo di minuti indicato, il numero di calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà uguale.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite batterà più calci d'angolo, nell'intervallo di minuti indicato.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Esempi di fasce:

00 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.

16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.

31 - 45: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

46 - 60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59.

61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.

76 - 90: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

CALCI D'ANGOLO 1X2 HANDICAP

La scommessa prevede 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.

Esempi:

- Lazio - Napoli (Corner 3 -2).

Lazio - Napoli > H (1) > Corner: 3-2 > Risultato scommessa: 2-2 > Esito: X.
Lazio - Napoli > H (2) > Corner: 3-2 > Risultato scommessa:1 -2 > Esito: 2.

- Fiorentina - Atalanta 1 -1 (Corner 3 -8).

Fiorentina -Atalanta > H (-6) > Corner: 3 -8 > Risultato scommessa: 3 -2 > Esito: 1.
Fiorentina -Atalanta > H (-5) > Corner: 3 -8 > Risultato scommessa: 3 -3 > Esito: X.
La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione .
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 g g successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CALCI D'ANGOLO 1X2 HANDICAP PRIMO TEMPO
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

CALCI D'ANGOLO 1X2 HANDICAP SECONDO TEMPO
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto

quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

CALCIO D'INIZIO

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOC X SCENDE IN CAMPO E RICEVE CART O SUO SOST INCL. TS RIGORI GIOC PANCHINA DOPO FISCHIO FIN

La scommessa prevede che il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono presi in considerazione tutti gli eventuali cartellini (gialli o rossi) comminati al giocatore X o al suo sostituto, sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale];
- il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dopo il triplice fischio finale];
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale];
- il giocatore X viene sostituito da un giocatore che in precedenza ha ricevuto un cartellino giallo dalla panchina;
- il giocatore X viene sostituito e successivamente riceve un cartellino (giallo o rosso) dalla panchina [anche se dopo il triplice fischio finale].

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini;
- il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un

cartellino, e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Lazio - Arsenal (Ammoniti: Cataldi, Matic, Abraham, Belotti | Espulsi: Mancini).

Luis Alberto o il suo sostituto riceve cartellino (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).

Luis Alberto viene sostituito al 106' da Cataldi.

Luis Alberto non riceve cartellini e Cataldi riceve un cartellino (giallo).

Esito vincente: SI.

Ibanez o il suo sostituto riceve cartellino (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).

Ibanez sostituito al 50' da Mancini.

Ibanez non riceve cartellini e Mancini riceve un cartellino (rosso).

Esito vincente: SI.

Abraham o il suo sostituto riceve cartellino (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).

Abraham viene sostituito al 71' da Belotti.

Abraham riceve un cartellino (giallo) e Belotti riceve un cartellino (giallo).

Esito vincente: SI.

Cristante o il suo sostituto riceve cartellino (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).

Cristante viene sostituito al 111' da Bove.

Cristante non riceve cartellini e Bove non riceve cartellini.

Esito vincente: NO.

Pellegrini o il suo sostituto riceve cartellino (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori).

Pellegrini entra al 79’ al posto di Matic (che ha ricevuto un cartellino giallo).

Pellegrini non riceve cartellini e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.

CHI SEGNA PER PRIMO GIOCATORE 1 - GIOCATORE 2 INCONTRO

La scommessa consiste nel pronostic are chi tra i due giocatori proposti realizzi per primo un goal nel corso di un determinato incont ro. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolam entari ed eventuali tempi suppl ement ari, compreso re cupero.

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'incont ro di almeno uno dei due giocatori la scommessa s arà rimbors ata. Per partecipazione s 'intende che il giocatore deve scendere in campo.

CLUSTER RISULTATI ESATTI

La scommessa prevede il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari scegliendo tra gli 11 gruppi di esiti indicati.

1-0; 2-0 O 3 -0: l'incontro termina 1 -0 o 2 -0 o 3 -0.

0-1; 0-2 O 0 -3: l'incontro termina 0 -1 o 0 -2 o 0 -3.

4-0; 5-0 O 6 -0: l'incontro termina 4 -0 o 5 -0 o 6 -0.

0-4; 0-5 O 0 -6: l'incontro termina 0 -4 o 0 -5 o 0 -6.

2-1; 3-1 O 4 -1: l'incontro termina 2 -1 o 3 -1 o 4 -1.

1-2; 1-3 O 1 -4: l'incontro termina 1 -2 o 1 -3 o 1 -4.

3-2; 4-2; 4-3 O 5 -1: l'incontro termina 3 -2 o 4 -2 o 4 -3 o 5 -1.

2-3; 2-4; 3-4 O 1 -5: l'incontro termina 2 -3 o 2 -4 o 3 -4 o 1 -5.

1 - ALTRO: la squadra di casa vince l'incontro con un risultato esatto non indicato in precedenza.

2 - ALTRO: la squadra ospite vince l'incontro con un risultato esatto non indicato in precedenza.

X: l'incontro termina in parità.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti

di recupero.
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 "Esito finale 1X2" e "Segna goal".
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

COMBO 1X2 + UNDER/OVER
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull' Under/Over indicato.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO 1 TEMPO (1X2 + GOAL/NOGOAL)
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 Te mpo-Goal Primo Tempo; X Primo Tempo -No Goal Primo Tempo; 2 Primo Tempo -Goal Primo Tempo; 2 Primo Tempo -No Goal Primo Tempo.

COMBO 1 TEMPO (1X2 + U/O GOAL)
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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO 1 + OVER CASA SI/NO

La scommessa prevede che 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:

- Milan - Liverpool.

1 + Over Casa 2,5.

Esito Si: 1 + Over Casa > Milan vince (1) e segna 3 o più goal (Over Casa 2,5) > Milan - Liverpool 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 - Liverpool 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE 1 o UNDER SI/NO
La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE X o OVER SI/NO

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

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

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE X o UNDER SI/NO

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE 2 o OVER SI/NO

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE 2 o UNDER SI/NO
La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE GOAL 1T o GOAL 2T SI/NO
La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE GO AL o OVER SI/NO

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

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

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE GO AL o UNDER SI/NO

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

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

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE NO GOAL o OVER SI/NO

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE NO GOAL o UNDER SI/NO
La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito 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'individu are il corretto abbinam ento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul Goal/NoGoal.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Gli esiti pos sibili sono: 1X+Go al; 1X+N oGoal; 2+Go al; 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.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.
Per la determinazione dell'esito 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'individu are il corretto abbinam ento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul Go al/NoGoal.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Gli esiti pos sibili sono: 12+Go al; 12+N oGoal; X+Go al; X+N oGoal.

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.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.
Per la determinazione dell'esito 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'individu are il corretto abbinam ento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul Go al/NoGoal.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Gli esiti pos sibili sono: X2+Go al; X2+N ogoal; 1+Go al; 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.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO GIOC. DOPPIETTA S/N + 1X2 FINALE (LEGABILE)
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO GOAL/NO GOAL 1T/2T

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 1T + U/O 2T

La scommessa prevede 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 - Liverpool: 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CORNER NEI PRIMI X MINUTI SI/NO

La scommessa prevede che sarà battuto (Si) o meno (No) almeno un calcio d'angolo nei primi X minuti di gioco dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considerano solo i primi X minuti dei tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

- 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.
- Se X = 15, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59.
- Se X = 20, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59.
- Se X = 25, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59.
- Se X = 30, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59.
- Se X = 35, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 34:59.
- Se X = 40, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 39:59.
- Se X = 45, il pronostico va dal fischio d'inizio alla fine del primo tempo.
- Se X = 50, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 49:59.
- Ecc.

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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

DC IN 1T + DC IN FINALE

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

DC OUT 1T + DC IN FINALE

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

DC OUT 1T + DC OUT FINALE
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

DC IN TEMPO X + U/O TEMPO Y
La scommessa prevede 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:

- Arsenal - 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.

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

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

La scommessa prevede 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:

- Arsenal - 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.

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

DC OUT TEMPO X + U/O TEMPO Y

La scommessa prevede 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:

- Arsenal - 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.

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

DC IN + MULTIGOAL

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC OUT + MULTIGOAL

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN
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.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

DOPPIA CHANCE OUT
La doppia chance deriva dal classico 1X2 e permette di pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili.
La doppia chance OUT (X2) offre una quota relativa alla vittoria o al pareggio della squadra in trasferta.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

DOPPIA CHANCE IN/OUT
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 /OUT (12) offre una quota relativa alla vittoria della squadra di casa o di quella in trasferta.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

DOPPIA CHANCE IN TEMPO X
La scommessa prevede che 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 - Liverpool.

Risultato 1T: 2 -0 > Esito vincente: 1X.
Risultato 2T: 1 -2 > Esito vincente: 2.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE OUT TEMPO X

La scommessa prevede che il risultato, al termine del solo tempo X dell'incontro , vedrà la vittoria o il pareggio della squadra ospite (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Juventus - Liverpool.

Risultato 1T: 0 -1 > Esito vincente: X2.
Risultato 2T: 1 -0 > Esito vincente: 1.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN/OUT TEMPO X

La scommessa prevede che 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 - Liverpool.

Risultato 1T: 0 -0 > Esito vincente: X.
Risultato 2T: 1 -2 > Esito vincente: 12.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di

riferimento.

DOPPIA CHANCE IN EXTRA TIME

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

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

DOPPIA CHANCE OUT EXTRA TIME

La scommessa è relativa al risultato al termine dei soli tempi supplementari e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE OUT. Si precisa che per determinare il risultato al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati ne i tempi supplementari stessi.

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

DOPPIA CHANCE IN/OUT EXTRA TIME

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

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

DOPPIA CHANCE IN MARCATORI

La scommessa prevede 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 cert ificabile 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN/OUT MARCATORI
La scommessa prevede 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 cert ificabile 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

DOPPIA CHANCE OUT MARCATORI
La scommessa prevede 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 cert ificabile 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

DOPPIA CHANCE MULTIESITI
La Doppia Chance Multiesiti permette di pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 3 esiti:
1X: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio.
X2: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio.
12: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
Esempi:

- Arsenal - Milan 1 -1.

Esiti vincenti alla quota pattuita:1X e X2.

- Juventus - Napoli 1 -2.

Esiti vincenti alla quota pattuita: X2 e 12.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
DOPPIA CHANCE MULTIESITI TEMPO X
La Doppia Chance Multiesiti Tempo X permette di pronosticare in un'unica soluzione due

dei tre esiti finali possibili 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 3 esiti.
1X: il solo tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio;
X2: il solo tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio;
12: il solo tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Milan 1 -1 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 0 -1).

Doppia Chance Multiesiti Tempo 1.
Esiti vincenti alla quota pattuita:1X e 12.
Doppia Chance Multiesiti Tempo 2.
Esiti vincenti alla quota pattuita: X2 e 12.

DOPPIA CHANCE + G/NG MULTIESITI
La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla "Doppia Chance Multiesiti" e "Goal/No Goal" al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti.
1X + GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio ed entrambe le squadre segnano almeno un goal ciascuna.
1X + NO GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio e almeno una delle due squadre non segna.
X2 + GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio ed entrambe le squadre segnano almeno un goal ciascuna.
X2 + NO GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio e almeno una delle due squadre non segna.
12 + GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite ed entrambe le squadre segnano almeno un goal ciascuna.

12 + NO GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite e almeno una delle due squadre non segna.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
Esempi:

- Arsenal - Milan 1 -1.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + GOAL e X2 + GOAL.

- Juventus - Napoli 1 -2.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 12 + GOAL e X2 + GOAL.

- Lazio - Liverpool 1 -0.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + NO GOAL e 12 + NO GOAL.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE + U/O X MULTIESITI
La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla “Doppia Chance Multiesiti” e “U/O” al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti.
1X + U: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è inferiore al valore prestabilito.
1X + O: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è superiore al valore prestabilito.
X2 + U: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è inferiore al valore prestabilito.
X2 + O: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è superiore al valore prestabilito.
12 + U: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite e il numero totale di goal segnati nel match è inferiore al valore prestabilito.
12 + O: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite e il numero totale di goal segnati nel match è superiore al valore prestabilito.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
Esempi:

- Arsenal - Milan 1 -1.

DC + U/O 2,5 Multiesiti.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + U e X2 + U.

- Juventus - Napoli 1 -2.

DC + U/O 1,5 Multiesiti.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 12 + O e X2 + O.

- Lazio - Liverpool 3 -0.

DC + U/O 3,5 Multiesiti.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + U e 12 + U.

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

DOPPIETTA SI/NO

La scommessa prevede che 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.

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

DOPPIETTA SI/NO INCLUSI T.S.

La scommessa prevede che 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.

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

DRAW NO BET

La scommessa prevede l’esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari .

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.
Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa.
Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Esempi:

- L'incontro termina 2 -0 > Esito vincente: 1.
- L'incontro termina 1 -3 > Esito vincente: 2.
- L'incontro termina 1 -1 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.

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

DRAW NO BET TEMPO X

La scommessa prevede l’esito del solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.
Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa nel tempo X.
Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite nel tempo X.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Esempi:

- Risultato del 1° tempo: 2 -0 > Esito vincente: 1.
- Risultato del 2° tempo: 0 -0 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- Risultato del 1° tempo: 2 -2 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- Risultato del 2° tempo: 0 -2 > Esito vincente: 2.

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

ENTRAMBE ALMENO X CALCI D’ANGOLO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell’incontro, entrambe le squadre batteranno almeno X calci d’angolo ciascuna (SI) o meno (NO).
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto

quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Arsenal - Milan.

Calci d'angolo battuti nell'incontro: 6 (Arsenal) - 7 (Milan).

Entrambe almeno 5 calci d'angolo > Esito: SI.

Entrambe almeno 6 calci d'angolo > Esito: SI.

Entrambe almeno 7 calci d'angolo > Esito: NO.

ENTRAMBE ALMENO X CALCI D'ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che entrambe le squadre batteranno (SI) o meno (NO) almeno X calci d'angolo ciascuna in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno X calci d'angolo ciascuna nel primo tempo e almeno X calci d'angolo ciascuna nel secondo 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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Arsenal - Milan.

Calci d'angolo battuti nel 1° tempo: 3 (Arsenal) - 2 (Milan).

Calci d'angolo battuti nel 2° tempo: 3 (Arsenal) - 5 (Milan).

Entrambe almeno 2 calci d'angolo in entrambi i tempi > Esito: SI.

Entrambe almeno 3 calci d'angolo in entrambi i tempi > Esito: NO.

ENTRAMBE ALMENO X CARTELLINI

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre riceveranno (SI) o meno (NO) almeno X cartellini ciascuna.

Il valore attribuito ai cartellini è il seguente:

- 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.

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

Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini ricevuti dall'Liverpool: 17' Barella (ammonito), 55' Bastoni (espulso).

Valore totale cartellini ricevuti dall'Liverpool: 1+2 = 3.

Cartellini ricevuti dalla Arsenal: 7' Mancini (ammonito), 23' Smalling (ammonito), 67' Mancini (doppia ammonizione + espulsione).

Valore totale cartellini ricevuti dalla Arsenal: 1+1+2 = 4.

Entrambe le squadre almeno 2 cartellini > Esito: SI.

Entrambe le squadre almeno 3 cartellini > Esito: SI.

Entrambe le squadre almeno 4 cartellini > Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X GOAL E ALMENO Y PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE)

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno X goal ciascuna e accumuleranno almeno Y punti ciascuna in base ai cartellini ricevuti (sia gialli che rossi) [SI] o meno [NO].

I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Arsenal

Risultato incontro: 3 -2.

Cartellini Liverpool: Barella (giallo), Bastoni (rosso) > Totale punti: 1+1 = 2.

Cartellini Arsenal: Mancini (giallo), Paredes (giallo), Mancini (doppio giallo + rosso) >

Totale punti : 1+1+1 = 3.
Entrambe le squadre almeno 1 goal e almeno 2 punti cartellini > Esito: SI.
Entrambe le squadre almeno 2 goal e almeno 3 punti cartellini > Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X CALCI D'ANGOLO E ALMENO Y PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE)

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre batteranno almeno X calci d'angolo ciascuna e accumuleranno almeno Y punti ciascuna in base ai cartellini ricevuti (sia gialli che rossi) [SI] o meno [NO].
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.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Angoli battuti: 3 (Liverpool) - 5 (Arsenal).
Cartellini Liverpool: Barella (giallo), Bastoni (rosso) > Totale punti: 1+1 = 2.
Cartellini Arsenal: Mancini (giallo), Paredes (giallo), Mancini (doppio giallo + rosso) > Totale punti: 1+1+1 = 3.
Entrambe le squadre almeno 3 calci d'angolo e almeno 2 punti cartellini > Esito: SI.
Entrambe le squadre almeno 4 calci d'angolo e almeno 3 punti cartellini > Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X GOL E ALMENO Y ANGOLI E ALMENO Z PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE)

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno X goal ciascuna, batteranno almeno Y calci d'angolo ciascuna e accumuleranno almeno Z punti ciascuna in base ai cartellini ricevuti (sia gialli che rossi) [SI]

o meno [NO].
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.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Risultato incontro: 3 -2.
Angoli battuti: 3 (Liverpool) - 5 (Arsenal).
Cartellini Liverpool: Barella (giallo), Bastoni (rosso) > Totale punti : 1+1 = 2.
Cartellini Arsenal: Mancini (giallo), Paredes (giallo), Mancini (doppio giallo + rosso) > Totale punti : 1+1+1 = 3.
Entrambe le squadre almeno 1 goal e almeno 3 calci d'angolo e almeno 2 punti cartellini > Esito: SI.
Entrambe le squadre almeno 2 goal e almeno 3 calci d'angolo e almeno 3 punti cartellini > Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X GOAL + ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO Y CALCI D'ANGOLO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno X goal ciascuna e batteranno almeno Y calci d'angolo ciascuna (SI) o meno (NO).
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Arsenal - Lazio.

Risultato incontro: 2 -3.

Angoli battuti: 4 (Arsenal) - 5 (Lazio).

Entrambe le squadre almeno 1 goal e almeno 4 calci d'angolo > Esito: SI.

Entrambe le squadre almeno 1 goal e almeno 5 calci d'angolo > Esito: NO.

Entrambe le squadre almeno 2 goal e almeno 3 calci d'angolo > Esito: SI.

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE)

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre accumuleranno (SI) o meno (NO) almeno X punti ciascuna in base ai cartellini ricevuti (sia gialli che rossi).

I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini Liverpool: Barella (giallo), Bastoni (rosso) > Totale punti : 1+1 = 2.

Cartellini Arsenal: Mancini (giallo), Paredes (giallo), Mancini (doppio giallo + rosso) >

Totale punti: 1+1+1 = 3.

Entrambe le squadre almeno 2 punti cartellini > Esito: SI.

Entrambe le squadre almeno 3 punti cartellini > Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE)
IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che, in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre accumuleranno (SI) o meno (NO) almeno X punti ciascuna in base ai cartellini ricevuti (sia gialli che rossi) [almeno X punti cartellini ciascuna nel primo tempo e almeno X

punti cartellini ciascuna nel secondo tempo].

I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini: 13' Barella (giallo Liverpool), 27' Mancini (giallo Arsenal), 47' Bastoni (rosso Liverpool), 53' Acerbi (giallo Liverpool), 88' Mancini (doppio giallo + rosso Arsenal).

Punti cartellini nel 1° tempo: 1 (Liverpool) - 1 (Arsenal).

Punti cartellini nel 2° tempo: 2 (Liverpool) - 1 (Arsenal).

Entrambe le squadre almeno 1 punti cartellini in entrambi i tempi > Esito: SI.

Entrambe le squadre almeno 2 punti cartellini in entrambi i tempi > Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE EFFETTUANO ALMENO X TIRI IN PORTA

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre effettueranno (SI) o meno (NO) almeno X tiri in porta ciascuna.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri in porta effettuati dall’Liverpool: 6.

Tiri in porta effettuati dalla Juventus: 7.

Entrambe le squadre effettuano almeno 5 tiri in porta > Esito: SI.

Entrambe le squadre effettuano almeno 6 tiri in porta > Esito: SI.
Entrambe le squadre effettuano almeno 7 tiri in porta > Esito: NO

ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO ALMENO X GOAL
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno X goal ciascuna (SI) o meno (NO).
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Lazio 2 -3.

Entrambe le squadre segnano almeno 1 goal > Esito: SI.
Entrambe le squadre segnano almeno 2 goal > Esito: SI.
Entrambe le squadre segnano almeno 3 goal > Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO ALMENO X GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI
La scommessa prevede che entrambe le squadre segneranno (SI) o meno (NO) almeno X goal ciascuna in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno X goal ciascuna nel primo tempo e almeno X goal ciascuna nel secondo tempo).
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milan - Liverpool (1° tempo: 2 -2; 2° tempo: 1 -2).

Entrambe le squadre segnano almeno 1 goal in entrambi i tempi > Esito: SI.
Entrambe le squadre segnano almeno 2 goal in entrambi i tempi > Esito: NO.

ESITO 1 TEMPO/FINALE
La scommessa prevede l'esito 1X2 del solo 1° Tempo combinato con l'esito 1X2 Finale.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Juventus -Liverpool

1° tempo: 1 -0 (esito 1)
Risultato finale: 1 -1 (esito X)
Esito Vincente 1/X.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

ESITO 1 TEMPO/FINALE + GOAL/NOGOAL

La scommessa prevede 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:

- Arsenal - Lazio.

Al termine del 1° tempo: 1 -0.

Al termine dell'incontro: 1 -1.

Esito vincente: 1/X + GG.

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

PARZIALE/FINALE + 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:

- Arsenal - 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.

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

ESITO 1 PRIMO TEMPO O 1 FINALE

La scommessa prevede che almeno una delle due selezioni (1 Primo Tempo o 1 Finale) si verificherà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

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

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 Primo Tempo o 1 Finale).

Con l'esito "No" si pronostica che la squadra di casa non vincerà né il primo tempo né l'incontro di riferimento (X2 Primo Tempo + X2 Finale).

Esempi:

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

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO 1 PRIMO TEMPO O X FINALE

La scommessa prevede che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 Primo Tempo o X Finale).

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

Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione (1 Primo Tempo o X Finale).

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 Primo Tempo + 12 Finale).

Esempi:

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

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

ESITO 1 PRIMO TEMPO O 2 FINALE

La scommessa prevede che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 Primo Tempo o 2 Finale).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione (1 Primo Tempo o 2 Finale).
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 Primo Tempo + 1X Finale).
Esempi:

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

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

ESITO X PRIMO TEMPO O 1 FINALE

La scommessa prevede che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X Primo Tempo o 1 Finale).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione (X Primo Tempo o 1 Finale).
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 Primo Tempo + X2 Finale).
Esempi:

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

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

ESITO X PRIMO TEMPO O X FINALE

La scommessa prevede che almeno una delle due selezioni (X Primo Tempo o X Finale) si verificherà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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 Primo Tempo o X Finale). Con l'esito "No" si pronostica che né il primo tempo né l'incontro di rife rimento termineranno con un pareggio (12 Primo Tempo + 12 Finale).
Esempi:

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

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO X PRIMO TEMPO O 2 FINALE

La scommessa prevede che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X Primo Tempo o 2 Finale).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione (X Primo Tempo o 2 Finale).
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 Primo Tempo + 1X Finale).
Esempi:

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

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

ESITO 2 PRIMO TEMPO O 1 FINALE

La scommessa prevede che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 Primo Tempo o 1 Finale).

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione (2 Primo Tempo o 1 Finale).
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 Primo Tempo + X2 Finale).
Esempi:

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

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

ESITO 2 PRIMO TEMPO O X FINALE

La scommessa prevede che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 Primo Tempo o X Finale).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione (2 Primo Tempo o X Finale).
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 Primo Tempo + 12 Finale).
Esempi:

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

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

ESITO 2 PRIMO TEMPO O 2 FINALE

La scommessa prevede che almeno una delle due selezioni (2 Primo Tempo o 2 Finale) si verificherà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

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

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 Primo Tempo o 2 Finale).

Con l'esito "No" si pronostica che la squadra ospite non vincerà né il primo tempo né l'incontro di riferimento (1X Primo Tempo + 1X Finale).

Esempi:

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

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO 1X2 CORNER 1 TEMPO/FINALE

La scommessa prevede contemporaneamente, con il metodo 1X2, quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine del primo tempo e quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine dell'incontro.

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

Sono previsti 9 possibili esiti.

"1/1": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite e che al termine dell'incontro la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite.

"1/X": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite e che al termine dell'incontro le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo.

"1/2": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite e che al termine dell'incontro la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa.

"X/1": si pronostica che al termine del primo tempo le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo e che al termine dell'incontro la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite.

"X/X": si pronostica che al termine del primo tempo le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo e che al termine dell'incontro le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo.

“X/2”: si pronostica che al termine del primo tempo le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo e che al termine dell'incontro la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa.
“2/1”: si pronostica che al termine del primo tempo la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa e che al termine dell'incontro la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite.
“2/X”: si pronostica che al termine del primo tempo la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa e che al termine dell'incontro le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo.
“2/2”: si pronostica che al termine del primo tempo la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa e che al termine dell'incontro la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 EXTRA TIME
La scommessa prevede 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 trasf erta.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede 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
La scommessa prevede quale sarà il risultato della partita relativamente al secondo tempo della stessa, non tenendo conto di quanto accaduto nei primi 45 minuti.

ESITO 1X2 INTERVALLO DI X MIN

La scommessa prevede l'esito 1X2 dell'incontro nel solo intervallo di minuti indicato. Non viene preso in considerazione il risultato della partita prima dell'intervallo di minuti oggetto della scommessa.

Sono possibili 3 esiti.

Con l'esito "1" si pronostica il vantaggio della squadra di casa, nel solo intervallo di minuti indicato.

Con l'esito "X" si pronostica che il risultato, nel solo intervallo di minuti indicato, sarà un pareggio.

Con l'esito "2" si pronostica il vantaggio della squadra ospite, nel solo intervallo di minuti indicato .

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Esempi di fasce:

00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.

06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.

11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.

16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.

21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.

26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.

31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.

36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.

41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.

51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.

56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.

61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.

66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.

71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.

76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.

81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.

86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

ESITO 1X2 TEMPO X TEMPI SUPPLEMENTARI

La scommessa prevede l'esito 1X2 nel solo tempo supplementare X dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo supplementare X.
Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo supplementare X.
Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo supplementare X.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo supplementare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO FINALE 1 O GOAL

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO FINALE 1 O NO GOAL

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO FINALE 1 O OVER O GG
La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 1 o Over X,5 o Goal).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (1 o Over X,5 o Goal).
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 realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (X2 + Under X,5 + No Goal).
Esempio:
Juventus - Liverpool 2 -0.
Esito finale 1 o Over 2,5 o Goal. Esito vincente: Si.
Milan - Napoli 0 -1.
Esito finale 1 o Over 1,5 o Goal. Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE 1 O OVER O NG
La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 1 o Over X,5 o No Goal).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (1 o Over X,5 o No Goal).

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 realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (X2 + Unde r X,5 + Goal).

Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -1.

Esito finale 1 o Over 2,5 o Nogoal.

Esito vincente: No.

- Milan - Napoli 3 -0.

Esito finale 1 o Over 3,5 o Nogoal.

Esito vincente: Si.

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

ESITO FINALE 1 O UNDER O GG

La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 1 o Under X,5 o Goal).

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

Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (1 o Under X,5 o Goal).

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 realizzati sarà superiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segner à (X2 + Over X,5 + No Goal).

Esempi:

- Juventus - Liverpool 3 -0.

Esito finale 1 o Under 2,5 o Goal.

Esito vincente: Si.

- Milan - Napoli 0 -2.

Esito finale 1 o Under 1,5 o Goal.

Esito vincente: No.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

ESITO FINALE 1 O UNDER O NG

La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 1 o Under X,5 o No Goal).

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

Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (1 o Under X,5 o No Goal).

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 realizzati sarà superiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (X2 + Ov er X,5 + Goal).

Esempi:

- Juventus - Liverpool 3 -2.

Esito finale 1 o Under 2,5 o No Goal.

Esito vincente: Si.

- Milan - Napoli 1 -1.

Esito finale 1 o Under 1,5 o No Goal.

Esito vincente: No.

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

ESITO FINALE 2 O GOAL

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO FINALE 2 O NOGOAL

La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO FINALE 2 O OVER O GG

La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 2 o Over X,5 o Goal).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (2 o Over X,5 o Goal).
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 realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (1X + Under X,5 + No Goal).
Esempi:

- Juventus - Liverpool 2 -0.

Esito finale 2 o Over 2,5 o Goal.
Esito vincente: No.

- Milan - Napoli 0 -1.

Esito finale 2 o Over 1,5 o Goal.
Esito vincente: Si.

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

ESITO FINALE 2 O OVER O NG

La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 2 o Over X,5 o No Goal).

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

Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (2 o Over X,5 o No Goal).

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 realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segnerann o (1X + Under X,5 + Goal).

Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -1.

Esito finale 2 o Over 2,5 o Nogoal.

Esito vincente: No.

- Milan - Napoli 1 -2.

Esito finale 2 o Over 3,5 o Nogoal.

Esito vincente: Si.

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

ESITO FINALE 2 O UNDER O NG

La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 2 o Under X,5 o No Goal).

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

Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal realizzati sarà

inferiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (2 o Under X,5 o No Goal).
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 realizzati sarà superiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segnerann o (1X + Over X,5 + Goal).
Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -0.

Esito finale 2 o Under 2,5 o No Goal.
Esito vincente: Si.

- Milan - Napoli 1 -1.

Esito finale 2 o Under 1,5 o No Goal.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE 2 O UNDER O GG
La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale 2 o Under X,5 o Goal).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (2 o Under X,5 o Goal).
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 realizzati sarà superiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (1X + Over X,5 + No Goal).
Esempi:

- Juventus - Liverpool 3 -0.

Esito finale 2 o Under 2,5 o Goal.
Esito vincente: No.

- Milan - Napoli 0 -2.

Esito finale 2 o Under 1,5 o Goal.

Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE X O GOAL
La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO FINALE X O NOGOAL
La scommessa prevede l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO FINALE X O OVER O GG
La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale X o Over X,5 o Goal).

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (X o Over X,5 o Goal).
Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (12 + Under X,5 + No Goal).
Esempi:

- Juventus - Liverpool 3 -0.

Esito finale X o Over 2,5 o Goal.
Esito vincente: Si.

- Milan - Napoli 0 -1.

Esito finale X o Over 1,5 o Goal.
Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE X O OVER O NG

La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale X o Over X,5 o No Goal).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni: l'incontro terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (X o Over X,5 o No Goal).
Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (12 + Under X,5 + Goal).
Esempi:

- Juventus - Liverpool 2 -1.

Esito finale X o Over 3,5 o Nogoal.
Esito vincente: No.

- Milan - Napoli 0 -2.

Esito finale X o Over 3,5 o Nogoal.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE X O UNDER O GG
La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale X o Under X,5 o Goal).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni:
l'incontro terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (X o Under X,5 o Goal).
Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, almeno una delle due squadre non segnerà (12 + Over X,5 + No Goal).
Esempi:

- Juventus - Liverpool 3 -0.

Esito finale X o Under 2,5 o Goal.
Esito vincente: No.

- Milan - Napoli 0 -0.

Esito finale X o Under 1,5 o Goal.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE X O UNDER O NG
La scommessa prevede che si verificherà (Si) o meno (No) almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (Esito Finale X o Under X,5 o No Goal).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno una delle seguenti condizioni:
l'incontro terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà inferiore al valore prestabilito,

almeno una delle due squadre non segnerà (X o Under X,5 o No Goal).
Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà in parità, la somma dei goal realizzati sarà superiore al valore prestabilito, entrambe le squadre segneranno (12 + Over X,5 + Goal).
Esempi:

- Juventus - Liverpool 3 -2.

Esito finale X o Under 2,5 o No Goal.
Esito vincente: No.

- Milan - Napoli 1 -1.

Esito finale X o Under 1,5 o No Goal.
Esito vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE 1X2
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).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

ESITO FINALE 1X2 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 negativ o dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Es:
SQUADRA
CASA SQUADRA
OSPITE HANDICAP RISULTATO
FINALE RISULTATO
SCOMMESSA ESITO FINALE
Milan Liverpool (1) 1-1 0-1 2

Arsenal Liverpool (-1) 1-2 1-1 X

ESPULSIONE GIOCAT. SI/NO T.R.
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE 1T SI/NO
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE CASA SI/NO
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE CASA 1T SI/NO
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE OSPITE SI/NO
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE OSPITE 1T SI/NO
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE IN ENTRAMBE LE SQUADRE SI/NO
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, nell’intervallo di minuti indicato, ci sarà (Si) o meno (No) almeno un'espulsione.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato e l'esito vincente sarà "SI".
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 si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.
16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.

31 - 45: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59.
61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.
76 - 90: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESPULSIONE CASA INTERVALLO DI X MIN SI/NO
La scommessa prevede che, nell'intervallo di minuti indicato, ci sarà (Si) o meno (No) almeno un'espulsione per la squadra di casa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato e l'esito vincente sarà "SI".
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 si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.
16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.
31 - 45: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59.
61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.
76 - 90: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESPULSIONE OSPITE INTERVALLO DI X MIN SI/NO
La scommessa prevede che, nell'intervallo di minuti indicato, ci sarà (Si) o meno (No) almeno un'espulsione per la squadra ospite.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato e l'esito vincente sarà "SI".
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 si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.
16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.
31 - 45: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59.
61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.
76 - 90: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

FASCIA MINUTI PRIMO CARTELLINO DEL GIOCATORE X (7 ESITI)
La scommessa prevede la fascia di minuti in cui il giocatore X riceverà il suo primo cartellino (giallo o rosso) nei tempi regolamentari dell'incontro.
Si fa riferimento al solo primo cartellino ricevuto dal giocatore X, eventuali cartellini successivi non saranno considerati.
Sono previsti 7 possibili esiti:

- 0 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.
- 16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.
- 31 - FINE PRIMO TEMPO: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
- 46 - 60: dal fischio d'inizio del secondo tempo regolamentare al minuto 59:59.
- 61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.
- 76 - FINE PARTITA: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
- NESSUN CARTELLINO : il giocatore X non riceverà cartellini.

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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato , indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

GARA A X CALCI D'ANGOLO NEI TEMPI SUPPLEMENTARI
La scommessa prevede quale delle due squadre batterà per prima X calci d'angolo nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "Team 1" si pronostica che la squadra di casa batterà per prima X calci d'angolo nei tempi supplementari.
Con l'esito "Nessuno" si pronostica che nessuna delle due squadre batterà X calci d'angolo nei tempi supplementari.
Con l'esito "Team 2" si pronostica che la squadra ospite batterà per prima X calci d'angolo nei tempi supplementari.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i calci d'angolo battuti nei tempi supplementari; non si considerano i calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari.
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.
Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Siviglia - Arsenal.

Sequenza calci d'angolo nei tempi supplementari: 1° corner Siviglia > 1° corner Arsenal > 2° corner Siviglia > 2° corner Arsenal > 3° corner Arsenal.
Gara a 2 calci d'angolo nei tempi supplementari.
Esito vincente: Team 1.
Gara a 3 calci d'angolo nei tempi supplementari.
Esito vincente: Team 2.
Gara a 4 calci d'angolo nei tempi supplementari.

Esito vincente: Nessuno.

GARA A X CORNER TEMPO Y

La scommessa prevede quale delle due squadre batterà per prima X calci d'angolo nel solo tempo regolamentare Y dell'incontro.

- Team 1: la squadra di casa batterà per prima X calci d'angolo nel tempo Y.
- Nessuno: nessuna delle due squadre batterà X calci d'angolo nel tempo Y.
- Team 2: la squadra ospite batterà per prima X calci d'angolo nel tempo Y.

Ai fini della scommessa si considera il solo Y° 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 AMMONITO SI/NO (LEGABILE) T.R.

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X AMMONITO INCLUSI T.S.

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DOPPIETTA O PIU' (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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 X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE DOPPIETTA O PIU 1T (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà 2 o più goal nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 1° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 1° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 1° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Lazio - Liverpool 3 -2 (11' Immobile, 20' Lukaku, 31' Immobile, 42' Zaccagni, 75' Lukaku).

Immobile Doppietta o più 1T > Esito vincente: SI.

Lukaku Doppietta o più 1T > Esito vincente: NO.

Zaccagni doppietta o più 1T > Esito vincente: NO.

GIOCATORE DOPPIETTA O PIU 2T (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà 2 o più goal nel solo secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 2° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 2° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 2° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Empoli - Liverpool 0 -3 (48' Lukaku, 76' Lukaku, 88' Lautaro).

Correa Doppietta o più 2T > Esito vincente: NO.

Lautaro doppietta o più 2T > Esito vincente: NO.

Lukaku Doppietta o più 2T > Esito vincente: SI.

GIOCATORE ESPULSO SI/NO (LEGABILE) T.R.

La scommessa prevede che il giocatore X sarà espulso (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato e l'esito vincente sarà "SI".

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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE X ESPULSO INCLUSI T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X 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 X, la scommessa sarà rimborsata. 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 e l'esito vincente sarà "SI".

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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE ENTRA E SEGNA INCLUSI T.S.

La scommessa prevede che il giocatore indicato subentrerà in campo dalla panchina e segnerà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore subentrerà in campo dalla panchina e segnerà nell'incontro.

Con l'esito "No" si pronostica che:

- il giocatore non subentrerà in campo dalla panchina.
- il giocatore subentrerà in campo dalla panchina e non segnerà.

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 cert ificabile ai fini della scommessa.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 TITOLARE

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, 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)
La scommessa prevede che 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 X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE X AUTOGOAL
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X AMMONITO E SEGNA

La scommessa prevede che il giocatore indicato sarà ammonito e segnerà almeno un goal (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

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

Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte entrambe le condizioni (almeno un cartellino giallo e almeno un goal), in qualsiasi ordine.

Sono possibili due esiti.

Con il segno "Si" si pronostica che il giocatore indicato sarà ammonito e segnerà almeno un goal.

Con il segno "No" si pronostica che il giocatore indicato non sarà ammonito e non segnerà goal o che si verificherà solo una delle due condizioni (il giocatore indicato riceve uno o più cartellini gialli e non segna; il giocatore indicato non riceve cartellini gialli e segna uno o più goal).

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 AMMONITO E SEGNA INC TS

La scommessa prevede che il giocatore indicato sarà ammonito e segnerà almeno un goal (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte entrambe le condizioni (almeno un cartellino giallo e almeno un goal), in qualsiasi ordine.

Sono possibili due esiti.

Con il segno "Si" si pronostica che il giocatore indicato sarà ammonito e segnerà almeno un

goal.
Con il segno “No” si pronostica che il giocatore indicato non sarà ammonito e non segnerà goal o che si verificherà solo una delle due condizioni (il giocatore indicato riceve uno o più cartellini gialli e non segna; il giocatore indicato non riceve cartel lini gialli e segna uno o più goal).
L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ASSIST TEMPO Y SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

GIOCATORE X FA ALMENO Y ASSIST SI/NO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE X FA ALMENO Y ASSIST INC. TS
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X realizzerà almeno Y assist (SI) o meno (NO).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Arsenal.

Assist realizzati da Alaba nell'incontro: 0.
Alaba realizza almeno 1 assist Incl. T.S.
Esito vincente: NO.
Assist realizzati da Merino nell'incontro: 2.
Merino realizza almeno 2 assist Incl. T.S.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X CARTELLINO SI/NO (LEGABILE) T.R.
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X CARTELLINO SI/NO 1T
La scommessa prevede che il giocatore X riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) nel solo primo tempo regolamentare dell'incontro (SI) o meno (NO)
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 1° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 1° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 1° tempo, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Arsenal - Sampdoria (Cartellini: 8' Abraham, 11' Murillo, 21' Spinazzola, 49' Zanoli, 52' Murillo, 60' Smalling, 69' Paoletti, 70' Winks).

El Shaarawy Cartellino 1T > Esito vincente: NO.
Spinazzola Cartellino 1T > Esito vincente: SI.
Dybala Cartellino 1T > Esito vincente: NO.
Abraham Cartellino 1T > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X CARTELLINO SI/NO 2T
La scommessa prevede che il giocatore X riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) nel solo secondo tempo regolamentare dell'incontro (SI) o meno (NO) .
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 2° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 2° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 2° tempo, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Arsenal - Sampdoria (Cartellini: 8' Abraham, 11' Murillo, 21' Spinazzola, 49' Zanoli, 52' Murillo, 60' Smalling, 69' Paoletti, 70' Winks).

Spinazzola Cartellino 2T > Esito vincente: NO.
Dybala Cartellino 2T > Esito vincente: NO.
Zanoli Cartellino 2T > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X COLPISCE PALO/TRAVERSA
La scommessa prevede che il giocatore indicato colpirà (Si) o meno (No) almeno un palo o una traversa 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, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

GIOCATORE X COLPISCE PALO/TRAVERSA INC TS
La scommessa prevede che il giocatore indicato colpirà (Si) o meno (No) almeno un palo o una traversa nell'incontro di riferimento (Tempi supplementari inclusi e rigori di spareggio esclusi).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
GIOCATORE X COMMETTE ALMENO Y FALLI
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X commetterà almeno Y falli (SI) o meno (NO).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Locatelli commette almeno 1 fallo.
Falli commessi da Locatelli nell'incontro: 0.
Esito vincente: NO.
Lobotka commette almeno 2 falli.
Falli commessi da Lobotka nell'incontro: 2.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X COMMETTE ALMENO Y FALLI INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X commetterà almeno Y falli (SI) o meno (NO).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Alaba commette almeno 1 fallo Incl. T.S.
Falli commessi da Alaba nell'incontro: 0.
Esito vincente: NO.
Robertson commette almeno 2 falli Incl. T.S.
Falli commessi da Robertson nell'incontro: 2.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X COMMETTE ALMENO Y FALLI IN ENTRAMBI I TEMPI
La scommessa prevede che il giocatore X commetterà (SI) o meno (NO) almeno Y falli in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y falli nel primo tempo e almeno Y falli

nel secondo tempo).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Locatelli commette almeno 1 fallo in entrambi i tempi.
Falli commessi da Locatelli nel 1° tempo: 0.
Falli commessi da Locatelli nel 2° tempo: 1.
Esito vincente: NO.
Lobotka commette almeno 2 falli in entrambi i tempi.
Falli commessi da Lobotka nel 1° tempo: 2.
Falli commessi da Lobotka nel 2° tempo: 3.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X COMMETTE ALMENO Y FALLI NEL TEMPO Z
La scommessa prevede che il giocatore X commetterà almeno Y falli nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro di riferimento.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X commette almeno Y falli nel tempo Z.
Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X commette meno di Y falli nel tempo Z.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i falli commessi nel tempo regolamentare Z dell'incontro.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Rabiot commette almeno 1 fallo nel 1° tempo.
N° falli commessi da Rabiot nel 1° tempo: 0.
Esito vincente: NO.

Lobotka commette almeno 2 falli nel 2° tempo.
N° falli commessi da Lobotka nel 2° tempo: 2.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X DOPPIETTA SI + RISULTATO ESATTO (22 ESITI)
La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X realizzerà almeno due goal nel match e il risultato esatto dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 22 esiti:
DOPPIETTA SI + 2 -0: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 2 -0.
DOPPIETTA SI + 3 -0: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 3 -0.
DOPPIETTA SI + 4 -0: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 4 -0.
DOPPIETTA SI + 2 -1: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 2 -1.
DOPPIETTA SI + 3 -1: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 3 -1.
DOPPIETTA SI + 4 -1: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 4 -1.
DOPPIETTA SI + 1 -2: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 1 -2.
DOPPIETTA SI + 2 -2: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 2 -2.
DOPPIETTA SI + 3 -2: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 3 -2.
DOPPIETTA SI + 4 -2: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 4 -2.
DOPPIETTA SI + 1 -3: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 1 -3.
DOPPIETTA SI + 2 -3: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 2 -3.
DOPPIETTA SI + 3 -3: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 3 -3.
DOPPIETTA SI + 4 -3: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 4 -3.
DOPPIETTA SI + 1 -4: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 1 -4.
DOPPIETTA SI + 2 -4: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 2 -4.
DOPPIETTA SI + 3 -4: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 3 -4.
DOPPIETTA SI + 4 -4: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 4 -4.
DOPPIETTA SI + 0 -2: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 0 -2.
DOPPIETTA SI + 0 -3: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 0 -3.
DOPPIETTA SI + 0 -4: il giocatore X realizza almeno 2 goal e l'incontro termina 0 -4.
ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X realizza meno di 2 goal.
- nessun goal (0 -0).
- l'incontro termina con un risultato esatto non presente tra gli esiti proposti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Napoli - Milan 3 -2 (11' Leao, 34' Osimhen, 37' Giroud, 49' Osimhen, 77' Simeone).

Osimhen Doppietta Si + Risultato esatto > Esito vincente: DOPPIETTA SI + 3 -2.
Politano Doppietta Si + Risultato esatto > Esito vincente: ALTRO.
Leao Doppietta Si + Risultato esatto > Esito vincente: ALTRO.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Milan - Napoli.

Leao effettua almeno 3 tiri in porta.
Tiri in porta di Leao: 2.
Esito vincente: No.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INC. TS
La scommessa prevede che , nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari , il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta.
Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta.

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in port a.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius effettua almeno 3 tiri in porta Incl. T.S.
Tiri in porta di Vinicius: 2.
Esito vincente: NO.
Salah effettua almeno 2 tiri in porta Incl. T.S.
Tiri in porta di Salah: 3.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE Y EFFETTUA ALMENO X TIRI IN PORTA IN ENTRAMBI I TEMPI
La scommessa prevede che il giocatore Y effettuerà (SI) o meno (NO) almeno X tiri in porta in entrambi i tempi regolamentari dell’incontro (almeno X tiri in porta nel primo tempo e almeno X tiri in porta nel secondo tempo).
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri in porta in entrambi i tempi.

Tiri in porta di Vlahovic nel 1° tempo: 0.

Tiri in porta di Vlahovic nel 2° tempo: 2.

Esito vincente: NO.

Lukaku effettua almeno 1 tiro in porta in entrambi i tempi.

Tiri in porta di Lukaku nel 1° tempo: 1.

Tiri in porta di Lukaku nel 2° tempo: 1.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA NEL TEMPO Z

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro di riferimento.

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta nel tempo Z.

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta nel tempo Z.

Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri in porta effettuati nel tempo regolamentare Z dell'incontro.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 1 tiro in porta nel 1° tempo.

N° di tiri in porta di Vlahovic nel 1° tempo: 0.

Esito vincente: NO.

Osimhen effettua almeno 2 tiri in porta nel 2° tempo.
N° di tiri in porta di Osimhen nel 2° tempo: 2.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA NEI TEMPI SUPPLEMENTARI
La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta nei tempi supplementari.
Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta nei tempi supplementari.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri in porta effettuati nei tempi supplementari; non si considerano i tiri in porta effettuati nei tempi regolamentari.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X ai tempi supplementari, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato ai tempi supplementari quando è effettivamente sceso in campo nei supplementari, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esmpio:

- Siviglia - Arsenal.

Belotti effettua almeno 1 tiro in porta nei tempi supplementari.
N° di tiri in porta di Belotti nei tempi supplementari: 0.
Esito vincente: NO.
Lamela effettua almeno 2 tiri in porta nei tempi supplementari.
N° di tiri in porta di Lamela nei tempi supplementari: 2.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Milan - Napoli.

Leao effettua almeno 3 tiri in porta inclusi pali e traverse.
Tiri in porta: 2 + Pali/traverse: 1 > Totale: 3.
Esito vincente: SI.
Osimhen effettua almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse.
Tiri in porta: 1 + Pali/traverse: 0 > Totale: 1.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE
INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in

rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius effettua almeno 3 tiri in porta inclusi pali e traverse Incl. T.S.
Tiri in porta: 2 + Pali/traverse: 1 > Totale: 3.
Esito vincente: SI.
Salah effettua almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse Incl. T.S.
Tiri in porta: 1 + Pali/traverse: 0 > Totale: 1.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE IN ENTRAMBI I TEMPI
La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse) in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y tiri in porta, inclusi pali e traverse, nel primo tempo e almeno Y tiri in porta, inclusi pali e traverse, nel secondo tempo).
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse in entrambi i tempi.

Tiri in porta + pali/traverse di Vlahovic nel 1° tempo: 0.
Tiri in porta + pali/traverse di Vlahovic nel 2° tempo: 2.
Esito vincente: NO.
Lukaku effettua almeno 1 tiro in porta inclusi pali e traverse in entrambi i tempi.
Tiri in porta + pali/traverse di Lukaku nel 1° tempo: 2.
Tiri in porta + pali/traverse di Lukaku nel 2° tempo: 1.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE NEL TEMPO Z

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse) nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro di riferimento.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse) nel tempo Z.
Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta (inclusi pali e traverse) nel tempo Z.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati nel tempo regolamentare Z dell'incontro.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 1 tiro in porta inclusi pali e traverse nel 1° tempo.
Tiri in porta: 0 + Pali/traverse: 0 > Totale: 0.
Esito vincente: NO.
Osimhen effettua almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse nel 2° tempo.
Tiri in porta: 1 + Pali/traverse: 1 > Totale: 2.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE NEI TEMPI SUPPLEMENTARI

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse) nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse) nei tempi supplementari.

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta (inclusi pali e traverse) nei tempi supplementari.

Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati nei tempi supplementari; non si considerano i tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati nei tempi regolamentari.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.

Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X ai tempi supplementari , la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato ai tempi supplementari quando è effettivamente sceso in campo nei supplementari, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio:

- Siviglia - Arsenal.

Belotti effettua almeno 1 tiro in porta inclusi pali e traverse nei tempi supplementari.

Tiri in porta: 0 + Pali/traverse: 0 > Totale: 0.

Esito vincente: NO.

Lamela effettua almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse nei tempi supplementari.

Tiri in porta: 1 + Pali/traverse: 1 > Totale: 2.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri totali (SI) o meno (NO).
Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius effettua almeno 4 tiri totali Incl. T.S.
Tiri totali di Vinicius nel match: 2.
Esito vincente: NO.
Salah effettua almeno 3 tiri totali Incl. T.S.
Tiri totali di Salah nel match: 3.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE Y EFFETTUA ALMENO X TIRI TOTALI IN ENTRAMBI I TEMPI
La scommessa prevede che il giocatore Y effettuerà (SI) o meno (NO) almeno X tiri totali in entrambi i tempi regolamentari dell’incontro (almeno X tiri totali nel primo tempo e almeno X tiri totali nel secondo tempo).
Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri totali in entrambi i tempi.
Tiri totali effettuati da Vlahovic nel 1° tempo: 2.
Tiri totali effettuati da Vlahovic nel 2° tempo: 0.

Esito vincente: NO.
Lukaku effettua almeno 1 tiro totale in entrambi i tempi.
Tiri totali effettuati da Lukaku nel 1° tempo: 1.
Tiri totali effettuati da Lukaku nel 2° tempo: 1.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI NEL TEMPO Z
La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà almeno Y tiri totali nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro di riferimento.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri totali nel tempo Z.
Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri totali nel tempo Z.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri totali effettuati nel tempo regolamentare Z dell'incontro.
Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri totali nel 1° tempo.
N° di tiri totali di Vlahovic nel 1° tempo: 1.
Esito vincente: NO.
Osimhen effettua almeno 3 tiri totali nel 2° tempo.
N° di tiri totali di Osimhen nel 2° tempo: 3.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DA FUORI AREA
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell’incontro, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri totali da fuori area (SI) o meno (NO).
Per “tiri totali da fuori area” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati

al di fuori dell’area di rigore.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri totali da fuori area.
Tiri totali da fuori area effettuati da Vlahovic: 1.
Esito vincente: NO.
Lukaku effettua almeno 1 tiro totale da fuori area.
Tiri totali da fuori area effettuati da Lukaku: 2.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DA FUORI AREA INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri totali da fuori area (SI) o meno (NO).
Per “tiri totali da fuori area” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati al di fuori dell’area di rigore.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius effettua almeno 2 tiri totali da fuori area incl. t.s.
Tiri totali da fuori area effettuati da Vinicius: 1.
Esito vincente: NO.
Salah effettua almeno 1 tiro totale da fuori area incl. t.s.
Tiri totali da fuori area effettuati da Salah: 1.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DA FUORI AREA IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) almeno Y tiri totali da fuori area in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y tiri totali da fuori area nel primo tempo e almeno Y tiri totali da fuori area nel secondo tempo).

Per "tiri totali da fuori area" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati al di fuori dell'area di rigore.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 1 tiro totale da fuori area in entrambi i tempi.

Tiri totali da fuori area di Vlahovic nel 1° tempo: 1.

Tiri totali da fuori area di Vlahovic nel 2° tempo: 0.

Esito vincente: NO.

Lukaku effettua almeno 1 tiro totale da fuori area in entrambi i tempi.

Tiri totali da fuori area di Lukaku nel 1° tempo: 1.

Tiri totali da fuori area di Lukaku nel 2° tempo: 1.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DA FUORI AREA NEL TEMPO Z

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) almeno Y tiri totali da fuori area nel tempo Z dell'incontro.

Per "tiri totali da fuori area" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati al di fuori dell'area di rigore.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza

si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri totali da fuori area nel 1° tempo.

Tiri totali da fuori area effettuati da Vlahovic nel 1° tempo: 1.

Esito vincente: NO.

Lukaku effettua almeno 1 tiro totale da fuori area nel 2° tempo.

Tiri totali da fuori area effettuati da Lukaku nel 2° tempo: 1.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DI TESTA

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri totali di testa (SI) o meno (NO).

Per "tiri totali di testa" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati con tocco finale di testa.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri totali di testa.

Tiri totali di testa effettuati da Vlahovic: 1.

Esito vincente: NO.

Lukaku effettua almeno 1 tiro totale di testa.

Tiri totali di testa effettuati da Lukaku: 2.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DI TESTA INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri totali di testa (SI) o meno (NO).

Per "tiri totali di testa" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta,

fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati con tocco finale di testa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius effettua almeno 2 tiri totali di testa incl. t.s.
Tiri totali di testa effettuati da Vinicius: 1.
Esito vincente: NO.
Salah effettua almeno 1 tiro totale di testa incl. t.s.
Tiri totali di testa effettuati da Salah: 1.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DI TESTA IN ENTRAMBI I TEMPI
La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) almeno Y tiri totali di testa in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y tiri totali di testa nel primo tempo e almeno Y tiri totali di testa nel secondo tempo).
Per "tiri totali di testa" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati con tocco finale di testa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 1 tiro totale di testa in entrambi i tempi.
Tiri totali di testa di Vlahovic nel 1° tempo: 1.
Tiri totali di testa di Vlahovic nel 2° tempo: 0.
Esito vincente: NO.

Lukaku effettua almeno 1 tiro totale di testa in entrambi i tempi.
Tiri totali di testa di Lukaku nel 1° tempo: 1.
Tiri totali di testa di Lukaku nel 2° tempo: 1.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI DI TESTA NEL TEMPO Z

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) almeno Y tiri totali di testa nel tempo Z dell'incontro.
Per "tiri totali di testa" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati con tocco finale di testa.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic effettua almeno 2 tiri totali di testa nel 1° tempo.
Tiri totali di testa effettuati da Vlahovic nel 1° tempo: 1.
Esito vincente: NO.
Lukaku effettua almeno 1 tiro totale di testa nel 2° tempo.
Tiri totali di testa effettuati da Lukaku nel 2° tempo: 1.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA ESATTAMENTE Y TIRI IN PORTA E SEGNA ESATTAMENTE Z GOAL

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X effettuerà esattamente Y tiri in porta e segnerà esattamente Z goal (SI) o meno (NO).
Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X effettua esattamente Y tiri in porta e segna esattamente Z goal.
Con l'esito "NO" si pronostica almeno una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta.
- il giocatore X effettua più di Y tiri in porta.
- il giocatore X segna meno di Z goal.

- il giocatore X segna più di Z goal.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Juventus - Milan.

Vlahovic effettua esattamente 1 tiro in porta e segna esattamente 1 goal.

Tiri in porta di Vlahovic: 2.

Goal di Vlahovic: 1.

Esito vincente: NO.

GIOCATORE X EFFETTUA ESATTAMENTE Y TIRI IN PORTA E SEGNA ESATTAMENTE Z GOAL INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X effettuerà esattamente Y tiri in porta e segnerà esattamente Z goal (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X effettua esattamente Y tiri in porta e segna esattamente Z goal.

Con l'esito “NO” si pronostica almeno una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta.
- il giocatore X effettua più di Y tiri in porta.
- il giocatore X segna meno di Z goal.
- il giocatore X segna più di Z goal.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Juventus - Milan.

Vlahovic effettua esattamente 2 tiri in porta e segna esattamente 2 goal Incl. T.S.
Tiri in porta di Vlahovic: 3.
Goal di Vlahovic: 1.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X FA ASSIST E SEGNA

La scommessa prevede che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte entrambe le condizioni (almeno un assist e almeno un goal), in qualsiasi ordine.
Sono possibili due esiti.
Con il segno "Si" si pronostica che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal.
Con il segno "No" si pronostica che il giocatore indicato non effettuerà assist e non segnerà goal o che si verificherà solo una delle due condizioni (il giocatore indicato effettua uno o più assist e non segna; il giocatore indicato non effettua assist e segna uno o più goal).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

GIOCATORE X FA ASSIST E SEGNA INC TS

La scommessa prevede che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte entrambe le condizioni (almeno un assist e almeno un goal), in qualsiasi ordine.
Sono possibili due esiti.
Con il segno “Si” si pronostica che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal.
Con il segno “No” si pronostica che il giocatore indicato non effettuerà assist e non segnerà goal o che si verificherà solo una delle due condizioni (il giocatore indicato effettua uno o più assist e non segna; il giocatore indicato non effettua assist e segna uno o più goal).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

GIOCATORE X FUORIGIOCO
La scommessa prevede che il giocatore indicato finirà almeno una volta in fuorigioco (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Il giocatore è considerato in fuorigioco quando dalla segnalazione della posizione irregolare derivi l'effettiva assegnazione di un calcio di punizione in favore della squadra avversaria.
Si specifica che verranno presi in considerazione eventuali interventi del Var che stabiliscano, confermino o annullino la posizione di fuorigioco del giocatore.
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 sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Esempio:

- Lione - Juventus.

C. Ronaldo Fuorigioco Si/No.
Statistiche ufficiali dell'incontro: C. Ronaldo 2 Fuorigioco.
Esito Vincente: Si.
Per la determinazione dell'esito, 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 associ ata.

GIOCATORE X FUORIGIOCO INC. TS

La scommessa prevede che il giocatore indicato finirà almeno una volta in fuorigioco (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Il giocatore è considerato in fuorigioco quando dalla segnalazione della posizione irregolare derivi l'effettiva assegnazione di un calcio di punizione in favore della squadra avversaria.

Si specifica che verranno presi in considerazione eventuali interventi del Var che stabiliscano, confermino o annullino la posizione di fuorigioco del giocatore.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Liverpool - Atletico Madrid.

S. Mané Fuorigioco Inc. Ts Si/No.

Statistiche ufficiali dell'incontro: S. Mané 1 Fuorigioco.

Esito Vincente: Si

Per la determinazione dell'esito, 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 associ ata.

GIOCATORE X PRIMO MARCATORE TEMPO Y SI/NO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X al tempo Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Y quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Y, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del tempo Y è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempio:

- Juventus - Lazio 2 -2 (10’ Vlahovic, 20’ Morata, 51’ Luis Alberto, 90+6’ Milinkovic - Savic).

Dybala Primo marcatore Tempo 1 > Esito vincente: NO.

Vlahovic Primo marcatore Tempo 1 > Esito vincente: SI.

Morata Primo marcatore Tempo 2 > Esito vincente: NO.

Luis Alberto Primo marcatore Tempo 2 > Esito vincente: SI.

Milinkovic -Savic Primo marcatore Tempo 2 > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X PRIMO MARCATORE DELLA SQUADRA Y NEL TEMPO Z SI/NO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal della squadra Y nel tempo Z è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempio:

- Juventus - Lazio 2 -2 (10’ Vlahovic, 20’ Morata, 51’ Luis Alberto, 90+6’ Milinkovic - Savic).

Dybala Primo marcatore della Juventus nel Tempo 1 > Esito vincente: NO.

Vlahovic Primo marcatore della Juventus nel Tempo 1 > Esito vincente: SI.

Morata Primo marcatore della Juventus nel Tempo 2 > Esito vincente: NO.

Luis Alberto Primo marcatore della Lazio nel Tempo 2 > Esito vincente: SI.
Milinkovic -Savic Primo marcatore della Lazio nel Tempo 2 > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X PRIMO E ULTIMO MARCATORE

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà sia il primo che l'ultimo goal del match.

Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore X segna sia il primo che l'ultimo goal dell'incontro.

Con l'esito " No" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna solo il primo goal dell'incontro.
- il giocatore X segna solo l'ultimo goal dell'incontro.
- il giocatore X non segna né il primo né l'ultimo goal dell'incontro.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo e/o l'ultimo goal dell'incontro sono un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempio:

- Juventus - Lazio (10' Vlahovic, 20' Morata, 51' Luis Alberto, 56' Milinkovic -Savic , 90+6' Vlahovic).

Morata Primo e ultimo marcatore > Esito vincente: NO.
Milinkovic -Savic Primo e ultimo marcatore > Esito vincente: NO.
Vlahovic Primo e ultimo marcatore > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X PRIMO E ULTIMO MARCATORE INCL. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà sia il primo che l'ultimo goal dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore X segna sia il primo che l'ultimo goal dell'incontro.

Con l'esito " No" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna solo il primo goal dell'incontro.
- il giocatore X segna solo l'ultimo goal dell'incontro.
- il giocatore X non segna né il primo né l'ultimo goal dell'incontro.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo e/o l'ultimo goal dell'incontro sono un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool (12' Benzema, 47' Salah, 118' Benzema).

Salah Primo e ultimo marcatore Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

Valverde Primo e ultimo marcatore Incl. T.S > Esito vincente: NO.

Benzema Primo e ultimo marcatore Incl. T.S > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X PRIMO O ULTIMO MARCATORE

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà il primo o l'ultimo goal del match.

Con l'esito "Si" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna il primo goal dell'incontro.
- il giocatore X segna l'ultimo goal dell'incontro.
- il giocatore X segna sia il primo che l'ultimo goal dell'incontro.

Con l'esito "No" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X non segna né il primo né l'ultimo goal dell'incontro.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo e l'ultimo goal dell'incontro sono un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

Esempi o:

- Juventus - Lazio (10' Vlahovic, 20' Milik, 51' Luis Alberto) .

Milik Primo o ultimo marcatore > Esito vincente: NO.

Luis Alberto Primo o ultimo marcatore > Esito vincente: SI.

Vlahovic Primo o ultimo marcatore > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X PRIMO O ULTIMO MARCATORE INCL T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà il primo o l'ultimo goal dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Con l'esito "Si" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna il primo goal dell'incontro.
- il giocatore X segna l'ultimo goal dell'incontro.
- il giocatore X segna sia il primo che l'ultimo goal dell'incontro.

Con l'esito "No" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X non segna né il primo né l'ultimo goal dell'incontro.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo e l'ultimo goal dell'incontro sono un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempio:

- Milan - Tottenham (10' Giroud, 70' Kane, 112' Leao).

Kane Primo o ultimo marcatore Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

Giroud Primo o ultimo marcatore Incl. T.S > Esito vincente: SI.

Leao Primo o ultimo marcatore Incl. T.S > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO UNA TRIPLETTA PERFETTA

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il giocatore X riuscirà (Si) o meno (No)

a realizzare almeno 3 goal, segnando in ognuna delle seguenti modalità: di piede destro, di piede sinistro, di testa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO UNA TRIPLETTA PERFETTA INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il giocatore X riuscirà (Si) o meno (No) a realizzare almeno 3 goal, segnando in ognuna delle seguenti modalità: di piede destro, di piede sinistro, di testa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.
GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y ASSIST IN ENTRAMBI I TEMPI
La scommessa prevede che il giocatore X realizzerà (SI) o meno (NO) almeno Y assist in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y assist nel primo tempo e almeno Y assist nel secondo tempo).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Assist realizzati da Vlahović nel 1° tempo: 1.

Assist realizzati da Vlahović nel 2° tempo: 1.
Vlahović realizza almeno 1 assist in entrambi i tempi.
Esito vincente: SI.
Assist realizzati da Lukaku nel 1° tempo: 1.
Assist realizzati da Lukaku nel 2° tempo: 0.
Lukaku realizza almeno 1 assist in entrambi i tempi.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X RICEVE ALMENO UN CARTELLINO E COMMETTE ALMENO Y FALLI
INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) e commetterà almeno Y falli (SI) o meno (NO).
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) e commette almeno Y falli.
Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X non riceve cartellini e commette meno di Y falli.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) e commette meno di Y falli.
- il giocatore X non riceve cartellini e commette almeno Y falli.

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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

GIOCATORE X RICEVE ALMENO UN CARTELLINO NEI TEMPI SUPPLEMENTARI
La scommessa prevede che il giocatore X riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) nei tempi supplementari.
Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X non riceve cartellini nei tempi supplementari.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i cartellini ricevuti nei tempi

supplementari; non si considerano i cartellini ricevuti nei tempi regolamentari.
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 i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X ai tempi supplementari, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato ai tempi supplementari quando è effettivamente sceso in campo nei supplementari, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Siviglia - Arsenal.

Cartellini nei tempi supplementari: Zalewski, Lamela, Montiel, Ocampos.
Zalewski riceve cartellino nei tempi supplementari.
Esito vincente: SI.
Belotti riceve cartellino nei tempi supplementari.
Esito vincente: NO.
Montiel riceve cartellino nei tempi supplementari.
Esito vincente: SI.
Rakitic riceve cartellino nei tempi supplementari.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X RICEVE ALMENO Y CARTELLINI E SEGNA ALMENO Z GOAL
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X riceverà almeno Y cartellini (gialli o rossi) e segnerà almeno Z goal.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X riceverà almeno Y cartellini (gialli o rossi) e segnerà almeno Z goal.
Con l'esito “NO” si pronostica che si realizzerà una delle seguenti ipotesi:

- il giocatore X riceverà meno di Y cartellini (gialli o rossi) e segnerà meno di Z goal.
- il giocatore X riceverà meno di Y cartellini (gialli o rossi) e segnerà almeno Z goal.
- il giocatore X riceverà almeno Y cartellini (gialli o rossi) e segnerà meno di Z goal.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 RICEVE CARTELLINO O COMMETTE ALMENO Y FALLI
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) oppure commetterà almeno Y falli (SI) o meno (NO).
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Milan.

Barella riceve cartellino o commette almeno 2 falli.
Barella non riceve cartellini e commette 1 fallo.
Esito vincente: NO.
Tomori riceve cartellino o commette almeno 3 falli.
Tomori riceve un cartellino giallo e commette 2 falli.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X RICEVE ALMENO UN CARTELLINO O COMMETTE ALMENO Y FALLI INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) oppure commetterà almeno Y falli (SI) o meno (NO).
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Alaba riceve cartellino o commette almeno 2 falli incl. t.s.
Alaba non riceve cartellini e commette 1 fallo.
Esito vincente: NO.
Robertson riceve cartellino o commette almeno 3 falli incl. t.s.
Robertson riceve un cartellino giallo e commette 2 falli.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X RICEVE ALMENO Y CARTELLINI O SEGNA ALMENO Z GOAL
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X riceverà almeno Y cartellini (gialli o rossi) o segnerà almeno Z goal.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X riceverà almeno Y cartellini (gialli o rossi) oppure segnerà almeno Z goal. L'esito “SI” risulterà vincente anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate.
Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X riceverà meno di Y cartellini (gialli o rossi) e segnerà meno di Z goal.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SBAGLIA RIGORE

La scommessa prevede di 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 cert ificabile 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO UN ASSIST O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X realizzerà almeno un assist o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).
Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X realizza almeno un assist.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X realizza almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X non realizza assist e non riceve cartellini.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Assist: Zielinski, Leao.

Cartellini: Calabria, Kim, Zielinski.

Leao fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Zielinski fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Politano fa assist o riceve cartellino.

Esito: NO.

Calabria fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO UN ASSIST O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO

INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X realizzerà almeno un assist o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X realizza almeno un assist.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X realizza almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X non realizza assist e non riceve cartellini.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Assist: Zielinski, Leao.

Cartellini: Calabria, Kim, Zielinski.

Leao fa assist o riceve cartellino.
Esito: SI.
Zielinski fa assist o riceve cartellino.
Esito: SI.
Politano fa assist o riceve cartellino.
Esito: NO.
Calabria fa assist o riceve cartellino.
Esito: SI.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL CON TIRO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal con un tiro (SI) o meno (NO).

Per “goal con un tiro” si intende un goal realizzato con tocco finale che non sia di testa e che non sia su calcio piazzato (calcio di rigore, calcio di punizione diretta, direttamente da calcio angolo).

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X segna almeno un goal con un tiro.

L'esito “NO” include:

- il giocatore X non segna.
- il giocatore X segna di testa e non con un tiro.
- il giocatore X segna su calcio di rigore e non con un tiro.
- il giocatore X segna su punizione diretta e non con un tiro.
- il giocatore X segna direttamente da calcio d'angolo e non con un tiro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

Esempio:

- Juventus - Milan (11' Vlahovic segna su rigore, 34' Leao segna con un tiro, 81' Rabiot segna di testa).

Vlahovic segna almeno un goal con un tiro > Esito vincente: NO.
Leao segna almeno un goal con un tiro > Esito vincente: SI.
Rabiot segna almeno un goal con un tiro > Esito vincente: NO.
Milik segna almeno un goal con un tiro > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL CON TIRO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X segnerà almeno un goal con un tiro (SI) o meno (NO).

Per “goal con un tiro” si intende un goal realizzato con tocco finale che non sia di testa e che non sia su calcio piazzato (calcio di rigore, calcio di punizione diretta, direttamente da calcio angolo).

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X segna almeno un goal con un tiro.

L'esito “NO” include:

- il giocatore X non segna.
- il giocatore X segna di testa e non con un tiro.
- il giocatore X segna su calcio di rigore e non con un tiro.
- il giocatore X segna su punizione diretta e non con un tiro.
- il giocatore X segna direttamente da calcio d'angolo e non con un tiro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool (18' Vinicius segna su rigore, 38' Salah segna con un tiro, 112' Alaba segna di testa).

Vinicius segna almeno un goal con un tiro Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

Salah segna almeno un goal con un tiro Incl. T.S. > Esito vincente: SI.

Alaba segna almeno un goal con un tiro Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

Modric segna almeno un goal con un tiro Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL E REALIZZA ALMENO UN ASSIST E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal, realizzerà almeno un assist e riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X segna almeno un goal, realizza almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X non segna.
- il giocatore X non realizza assist.

- il giocatore X non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non segna e non realizza assist.
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non realizza assist e non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non segna, non realizza assist e non riceve cartellini (gialli o rossi).

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Marcatori: 23' Osimhen, 56' Giroud, 78' Leao.

Assist: 56' Leao, 78' Giroud.

Cartellini: 14' Calabria, 33' Kim, 59' Zielinski, 82' Giroud.

Osimhen segna, fa assist e riceve cartellino.

Esito vincente: NO.

Zielinski segna, fa assist e riceve cartellino.

Esito vincente: NO.

Giroud segna, fa assist e riceve cartellino.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL E REALIZZA ALMENO UN ASSIST E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X segnerà almeno un goal, realizzerà almeno un assist e riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X segna almeno un goal, realizza almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X non segna.
- il giocatore X non realizza assist.

- il giocatore X non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non segna e non realizza assist.
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non realizza assist e non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non segna, non realizza assist e non riceve cartellini (gialli o rossi).

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Real Madrid - Napoli.

Marcatori: 12' Osimhen, 31' Vinicius, 109' Modric.

Assist: 31' Modric.

Cartellini: 14’ Kroos, 33’ Lobotka, 59’ Zielinski, 82’ Alaba, 111' Modric.

Osimhen segna, fa assist e riceve cartellino Incl. T.S.

Esito vincente: NO.

Zielinski segna, fa assist e riceve cartellino Incl. T.S.

Esito vincente: NO.

Modric segna, fa assist e riceve cartellino Incl. T.S.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal e riceverà almeno un cartellin o (giall o o ross o).

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X segn a almeno un goal e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità :

- il giocatore X segna almeno un goal e non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non segna e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini (gialli o rossi).

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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Lazio - Juventus .

Marcatori: 20' Milinkovic -Savic, 35' Rabiot, 74' Zaccagni.
Cartellini: 7' Bonucci , 26' Alex Sandro , 33' Locatelli , 42' Cuadrado , 57' Provedel , 59' Milinkovic -Savic , 81' Miretti .
Rabiot segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino.
Esito vincente: NO.
Milinkovic -Savic segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino .
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementar i, il giocatore X segnerà almeno un goal e riceverà almeno un cartellin o (giall o o ross o).
Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X segn a almeno un goal e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità :

- il giocatore X segna almeno un goal e non riceve cartellini (gialli o rossi).
- il giocatore X non segna e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini (gialli o rossi).

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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto

quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Real Madrid - Chelsea.

Marcatori: 11' Benzema, 33' Havertz, 107' Vinicius.

Cartellini: 21' Rudiger, 34' Kroos , 48' Alaba, 77' Kante, 118' Havertz .

Benzema segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino Incl. T.S.

Esito vincente: NO.

Havertz segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino Incl. T.S.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL O REALIZZA A LMENO UN ASSIST O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X segnerà almeno un goal o realizzerà almeno un assist o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal.
- il giocatore X realizza almeno un assist.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X segna almeno un goal e realizza almeno un assist.
- il giocatore X segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X realizza almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X segna almeno un goal, realizza almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X non segna, non realizza assist e non riceve cartellini.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Marcatori: Osimhen, Giroud.

Assist: Zielinski, Leao.

Cartellini: Calabria, Kim, Zielinski, Giroud.

Osimhen segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Zielinski segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Politano segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: NO.

Calabria segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Haalandas segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito. NO.

Leao segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X non segna e non riceve cartellini.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di

riferimento.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Marcatori: Osimhen, Giroud.

Cartellini: Calabria, Kim, Giroud.

Osimhen segna o riceve cartellino.

Esito: SI.

Giroud segna o riceve cartellino.

Esito: SI.

Di Lorenzo segna o riceve cartellino.

Esito: NO.

Kim segna o riceve cartellino.

Esito: SI.

GIOCATORE X SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X non segna e non riceve cartellini.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Marcatori: Osimhen, Giroud.

Cartellini: Calabria, Kim, Giroud.

Osimhen segna o riceve cartellino.
Esito: SI.
Giroud segna o riceve cartellino.
Esito: SI.
Di Lorenzo segna o riceve cartellino.
Esito: NO.
Kim segna o riceve cartellino.
Esito: SI.

GIOCATORE X SEGNA DI DESTRO SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DI DESTRO INCL. TS (LEGABILE)
La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal con il piede destro (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
L'esito "No" comprende:

- il giocatore X non segna;
- il giocatore X segna con qualsiasi altra modalità eccetto che con il piede destro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

GIOCATORE X SEGNA DI SINISTRO SI/NO (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 DI SINISTRO INCL. TS (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal con il piede sinistro (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

L'esito "No" comprende:

- il giocatore X non segna;
- il giocatore X segna con qualsiasi altra modalità eccetto che con il piede sinistro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

GIOCATORE X SEGNA ESATTAMENTE Y GOAL

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà esattamente Y goal (SI) o meno (NO).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Milan - Napoli (12' Leao, 33' Osimhen, 49' Osimhen).

Osimhen segna esattamente 1 goal > Esito vincente: NO.

Osimhen segna esattamente 2 goal > Esito vincente: SI.

Osimhen segna esattamente 3 goal > Esito vincente: NO.

Leao segna esattamente 1 goal > Esito vincente: SI.

Leao segna esattamente 2 goal > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X SEGNA ESATTAMENTE Y GOAL INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X segnerà esattamente Y goal (SI) o meno (NO).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool (12' Vinicius, 48' Salah, 111' Vinicius).

Vinicius segna esattamente 1 goal Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

Vinicius segna esattamente 2 goal Incl. T.S. > Esito vincente: SI.

Vinicius segna esattamente 3 goal Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

Salah segna esattamente 1 goal Incl. T.S. > Esito vincente: SI.

Salah segna esattamente 2 goal Incl. T.S. > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X SEGNA GOAL Y DEI TEMPI SUPPLEMENTARI

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà il goal Y dei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.
Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X segna il goal Y dei tempi supplementari.
Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X non segna il goal Y dei tempi supplementari.
- il goal X dei tempi supplementari è un autogoal.
- il goal X dei tempi supplementari non viene segnato.

Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i goal realizzati nei tempi supplementari; non si considerano i goal realizzati nei tempi regolamentari.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X ai tempi supplementari, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato ai tempi supplementari quando è effettivamente sceso in campo nei supplementari, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il goal Y dei tempi supplementari è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Goal nei tempi supplementari: 112' Benzema.
Benzema segna goal 1 dei tempi supplementari.
Esito vincente: SI.
Lukaku segna goal 1 dei tempi supplementari.
Esito vincente: NO.
Modric segna goal 2 dei tempi supplementari.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X SEGNA IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE X SEGNA NEI MINUTI DI RECUPERO DEL TEMPO Y
La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal nei soli minuti di recupero del tempo regolamentare Y dell'incontro (SI) o meno (NO).
Per “minuti di recupero” si fa riferimento all'effettiva segnalazione del recupero da parte del 4° uomo tramite la lavagna luminosa.
Se nel tempo regolamentare Y non ci saranno minuti di recupero (ovvero non sarà segnalato recupero dal 4° uomo), la scommessa sarà rimborsata.
Si specifica che se nel tempo regolamentare Y non ci saranno minuti di recupero perchè non segnalati dal 4° uomo, il goal che dovesse essere segnato nel prosieguo dell’azione (oltre il minuto 45:00 per il 1° tempo; oltre il minuto 90:00 per il 2° tempo) no n verrà considerato valido ai fini della scommessa; in questo caso la scommessa sarà rimborsata.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X nei minuti di recupero del tempo Y, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

GIOCATORE X SEGNA O EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INCL. PALI/TRAVERSE
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal o effettuerà almeno Y tiri in porta, inclusi pali e traverse (SI) o meno (NO).
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic segna o effettua almeno 3 tiri in porta incl. pali/traverse.
Vlahovic non segna, effettua 2 tiri in porta e non colpisce pali/traverse.
Esito vincente: NO.
Lukaku segna o effettua almeno 2 tiri in porta incl. pali/traverse.
Lukaku non segna, effettua 1 tiro in porta e colpisce 1 traversa.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SEGNA O EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA INCL. PALI/TRAVERSE
INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X segnerà almeno un goal o effettuerà almeno Y tiri in porta, inclusi pali e traverse (SI) o meno (NO).
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vincius segna o effettua almeno 3 tiri in porta incl. pali/traverse incl. t.s.
Vinicius non segna, effettua 2 tiri in porta e non colpisce pali/traverse.
Esito vincente: NO.
Salah segna o effettua almeno 2 tiri in porta incl. pali/traverse incl. t.s.
Salah non segna, effettua 1 tiro in porta e colpisce 1 palo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SEGNA O FA ASSIST
La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal o fornirà almeno un assist nell'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 X segnerà almeno un goal oppure fornirà almeno un assist nell'incontro. L'esito “Si” risulterà vincente anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate.
Con l'esito “No” si pronostica che il giocatore X non segnerà e non fornirà assist nell'incontro.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1 [10' C. Ronaldo (assist Dybala), 32' C. Ronaldo, 65' Lukaku (assist Brozovic)].

C. Ronaldo segna o fa assist. Esito vincente: Si.
Dybala segna o fa assist. Esito vincente: Si.
Higuain segna o fa assist. Esito vincente: No.
Lukaku segna o fa assist. Esito vincente: Si.
Brozovic segna o fa assist. Esito vincente: Si.
L. Martinez segna o fa assist. Esito vincente: No.

GIOCATORE X SEGNA O FA ASSIST (LEGABILE)
La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal o fornirà almeno un assist nell'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 X segnerà almeno un goal oppure fornirà almeno un assist nell'incontro. L'esito “Si” risulterà vincente anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate.
Con l'esito “No” si pronostica che il giocatore X non segnerà e non fornirà assist nell'incontro.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza

si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1 [10' C. Ronaldo (assist Dybala), 32' C. Ronaldo, 65' Lukaku (assist Brozovic)].

C. Ronaldo segna o fa assist. Esito vincente: Si.

Dybala segna o fa assist. Esito vincente: Si.

Higuain segna o fa assist. Esito vincente: No.

Lukaku segna o fa assist. Esito vincente: Si.

Brozovic segna o fa assist. Esito vincente: Si.

L. Martinez segna o fa assist. Esito vincente: No.

GIOCATORE X SEGNA O FA ASSIST INCL. TS

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal o fornirà almeno un assist nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Con l'esito “Si” si pronostica che il giocatore X segnerà almeno un goal oppure fornirà almeno un assist nell'incontro. L'esito “Si” risulterà vincente anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate.

Con l'esito “No” si pronostica che il giocatore X non segnerà e non fornirà assist nell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Real Madrid 2 -1 [10' C. Ronaldo, 35' Benzema (assist Modric), 110' C. Ronaldo (assist Dybala)].

C. Ronaldo segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Dybala segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Higuain segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: No.

Benzema segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Modric segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Hazard segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: No.

GIOCATORE X SEGNA O FA ASSIST INCL. TS (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal o fornirà almeno un assist nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Con l'esito “Si” si pronostica che il giocatore X segnerà almeno un goal oppure fornirà almeno un assist nell'incontro. L'esito “Si” risulterà vincente anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate.

Con l'esito “No” si pronostica che il giocatore X non segnerà e non fornirà assist nell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Real Madrid 2 -1 [10' C. Ronaldo, 35' Benzema (assist Modric), 110' C. Ronaldo (assist Dybala)].

C. Ronaldo segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Dybala segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Higuain segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: No.

Benzema segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Modric segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: Si.

Hazard segna o fa assist Incl. Ts. Esito vincente: No.

GIOCATORE X SEGNA O RICEVE UN CARTELLINO O FA UN ASSIST

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) o realizzerà almeno un assist.

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X realizza almeno un assist.
- il giocatore X segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso).
- il giocatore X segna almeno un goal e realizza almeno un assist.
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) e realizza almeno un assist.

- il giocatore X segna almeno un goal, riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) e realizza almeno un assist

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X non segna, non riceve cartellini e non realizza assist.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Marcatori: Osimhen, Giroud.

Assist: Zielinski, Leao.

Cartellini: Calabria, Kim, Zielinski, Giroud.

Osimhen segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Zielinski segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Politano segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: NO.

Calabria segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

Haalandas segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito. NO.

Leao segna o fa assist o riceve cartellino.

Esito: SI.

GIOCATORE X SEGNA PRIMO GOAL + MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL DI DESTRO/SINISTRO (4 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X segnerà il primo goal del match, quale sarà la fascia di minuti in cui verrà realizzato il primo goal dell'incontro e se il metodo con cui verrà segnato il pr imo goal del

match sarà tramite una conclusione effettuata di destro o di sinistro.
Il goal deve essere siglato tramite una conclusione effettuata di destro o sinistro, inclusi anche punizione (diretta e indiretta), calcio di rigore, calcio d'angolo.
Sono previsti 4 esiti possibili:
PRIMO MARCATORE + 1 -30 + DI DESTRO/SINISTRO
PRIMO MARCATORE + 31 -60 + DI DESTRO/SINISTRO
PRIMO MARCATORE + 61 -FINE PARTITA + DI DESTRO/SINISTRO
ALTRO, che include:

- il giocatore X non segna il primo goal dell'incontro.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo goal del match è un'autorete.
- il giocatore X segna il primo goal dell'incontro con una modalità differente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milan - Liverpool 1 -1 (12' Thuram, 66' Leao).

Thuram segna primo goal + Minuto primo goal + Metodo primo goal di destro/sinistro.
Thuram segna il primo goal del match al 12' minuto tramite conclusione di destro.
Esito vincente: PRIMO MARCATORE + 1 -30 + DI DESTRO/SINISTRO.
GIOCATORE X SEGNA PRIMO GOAL + MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL PUNIZIONE DIRETTA (4 ESITI)
La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X segnerà il primo goal del match, quale sarà la fascia di minuti in cui verrà realizzato il primo goal dell'incontro e se il metodo con cui verrà segnato il pr imo goal del match sarà tramite punizione diretta.
Il goal deve essere siglato da calcio di punizione diretta (punizione indiretta o di seconda esclusa). È escluso anche il goal segnato da calcio d'angolo.

Sono previsti 4 esiti possibili:

PRIMO MARCATORE + 1 -30 + PUNIZIONE DIRETTA

PRIMO MARCATORE + 31 -60 + PUNIZIONE DIRETTA

PRIMO MARCATORE + 61 -FINE PARTITA + PUNIZIONE DIRETTA

ALTRO, che include:

- il giocatore X non segna il primo goal dell'incontro.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo goal del match è un'autorete.
- il giocatore X segna il primo goal dell'incontro con una modalità differente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Milan - Liverpool 1 -1 (65' Pulisic, 77' Barella).

Pulisic segna primo goal + Minuto primo goal + Metodo primo goal punizione diretta.

Pulisic segna il primo goal del match al 65' minuto tramite punizione diretta.

Esito vincente: PRIMO MARCATORE + 31 -60 + PUNIZIONE DIRETTA.

GIOCATORE X SEGNA PRIMO GOAL + MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL RIGORE (4 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X segnerà il primo goal del match, quale sarà la fascia di minuti in cui verrà realizzato il primo goal del'incontro e se il metodo con cui verrà segnato il primo goal del match sarà tramite calcio di rigore.

Il goal deve essere siglato direttamente su calcio di rigore (eventuale ribattuta non inclusa).

Sono previsti 4 esiti possibili:

PRIMO MARCATORE + 1 -30 + RIGORE.

PRIMO MARCATORE + 31 -60 + RIGORE.

PRIMO MARCATORE + 61 -FINE PARTITA + RIGORE.

ALTRO, che include:

- il giocatore X non segna il primo goal dell'incontro.

- l’incontro termina 0 -0.
- il primo goal del match è un’autorete.
- il giocatore X segna il primo goal dell’incontro con una modalità differente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Milan - Liverpool 1 -1 (18' Morata, 77' Barella).

Morata segna primo goal + Minuto primo goal + Metodo primo goal rigore.

Morata segna il primo goal del match al 18' minuto tramite calcio di rigore.

Esito vincente: PRIMO MARCATORE + 1 -30 + RIGORE.

GIOCATORE X SEGNA PRIMO GOAL + MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL TESTA (4 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X segnerà il primo goal del match, quale sarà la fascia di minuti in cui verrà realizzato il primo goal dell'incontro e se il metodo con cui verrà segnato il pr imo goal del match sarà tramite una conclusione effettuata di testa.

Il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).

Sono previsti 4 esiti possibili:

PRIMO MARCATORE + 1 -30 + TESTA

PRIMO MARCATORE + 31 -60 + TESTA

PRIMO MARCATORE + 61 -FINE PARTITA + TESTA

ALTRO, che include:

- il giocatore X non segna il primo goal dell’incontro.
- l’incontro termina 0 -0.
- il primo goal del match è un’autorete.
- il giocatore X segna il primo goal dell’incontro con una modalità differente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in

campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milan - Liverpool 1 -1 (33' Giroud, 77' Barella).

Giroud segna primo goal + Minuto primo goal + Metodo primo goal testa.
Giroud segna il primo goal del match al 33' minuto tramite conclusione di testa.
Esito vincente: PRIMO MARCATORE + 31 -60 + TESTA.

GIOCATORE X SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA NEI T.R. SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DI TESTA INCL.T.S. SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SU RIGORE INCL.T.S. SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede di 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 GOAL DA FUORI AREA
La scommessa prevede che il giocatore indicato realizzerà almeno un goal da fuori area (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza

si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE X SEGNA GOAL DA FUORI AREA INC. TS

La scommessa prevede che il giocatore indicato realizzerà almeno un goal da fuori area (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Il goal dovrà essere siglato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa).

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata.

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

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE X SEGNA GOAL Y

La scommessa prevede che il giocatore X 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, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il goal Y del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Napoli - Sampdoria 2 -0 [64' Osimhen, 85' Simeone]

Quagliarella segna goal 1 > Esito vincente: NO.

Osimhen segna goal 1 > Esito vincente: SI.

Quagliarella segna goal 2 > Esito vincente: NO.

Osimhen segna goal 2 > Esito vincente: NO.

Simeone segna goal 2 > Esito vincente: SI.

Quagliarella segna goal 3 > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X SOSTITUITO DA Y INC. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X, presente in campo, verrà sostituito dal giocatore Y (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Con l'esito "Si" si pronostica che il Giocatore X verrà sostituito dal Giocatore Y.

Con l'esito "No" si pronostica che:

- il giocatore X non verrà sostituito dal giocatore Y.
- il giocatore X non verrà sostituito nell'incontro.
- il giocatore X sostituirà il giocatore Y.
- il giocatore Y sostituirà un giocatore diverso dal giocatore X.
- il giocatore Y non scenderà in campo.
- il giocatore Y scenderà in campo da titolare.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA INCL. TS (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE X SUBISCE ALMENO Y FALLI
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X subirà almeno Y falli (SI) o meno (NO).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic subisce almeno 1 fallo.
Falli subiti da Vlahovic nell'incontro: 0.
Esito vincente: NO.
Lukaku subisce almeno 2 falli.
Falli subiti da Lukaku nell'incontro: 2.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SUBISCE ALMENO Y FALLI INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X subirà almeno Y falli (SI) o meno (NO).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius subisce almeno 1 fallo Incl. T.S.

Falli subiti da Vinicius nell'incontro: 0.

Esito vincente: NO.

Salah subisce almeno 2 falli Incl. T.S.

Falli subiti da Salah nell'incontro: 2.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SUBISCE ALMENO Y FALLI IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che il giocatore X subirà (SI) o meno (NO) almeno Y falli in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y falli nel primo tempo e almeno Y falli nel secondo tempo).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli .

Vlahovic subisce almeno 1 fallo in entrambi i tempi.

Falli subiti da Vlahovic nel 1° tempo: 0.

Falli subiti da Vlahovic nel 2° tempo: 1.

Esito vincente: NO.

Lukaku subisce almeno 2 falli in entrambi i tempi.

Falli subiti da Lukaku nel 1° tempo: 2.

Falli subiti da Lukaku nel 2° tempo: 2.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X SUBISCE ALMENO Y FALLI NEL TEMPO Z

La scommessa prevede che il giocatore X subirà almeno Y falli nel tempo regolamentare Z dell'incontro di riferimento (SI) o meno (NO).

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic subisce almeno 1 fallo nel 1° tempo.

Falli subiti da Vlahovic nel 1° tempo: 0.

Esito vincente: NO.

Lukaku subisce almeno 2 falli nel 2° tempo.

Falli subiti da Lukaku nel 2° tempo: 2.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X ULTIMO MARCATORE TEMPO Y SI/NO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X al tempo Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Y quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Y, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Juventus - Lazio 2-2 (10' Vlahovic, 20' Morata, 51' Luis Alberto, 90+6' Milinkovic - Savic).

Dybala Ultimo marcatore Tempo 1 > Esito vincente: NO.

Vlahovic Ultimo marcatore Tempo 1 > Esito vincente: NO.

Morata Ultimo marcatore Tempo 1 > Esito vincente: SI.

Luis Alberto Ultimo marcatore Tempo 2 > Esito vincente: NO.

Milinkovic -Savic Ultimo marcatore Tempo 2 > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X ULTIMO MARCATORE DELLA SQUADRA Y TEMPO Z SI/NO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X della squadra Y al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Juventus - Lazio 2 -2 (10' Vlahovic, 20' Morata, 51' Luis Alberto, 90+6' Milinkovic - Savic).

Dybala Ultimo marcatore della Juventus nel Tempo 1 > Esito vincente: NO.

Vlahovic Ultimo marcatore della Juventus nel Tempo 1 > Esito vincente: NO.

Morata Ultimo marcatore della Juventus nel Tempo 1 > Esito vincente: SI.

Luis Alberto Ultimo marcatore della Lazio nel Tempo 2 > Esito vincente: NO.

Milinkovic -Savic Ultimo marcatore della Lazio nel Tempo 2 > Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO COMMETTONO IN TOTALE ALMENO Y FALLI

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina commetteranno in totale almeno Y falli (SI) o meno (NO).

Ai fini della scommessa si considera la somma dei falli commessi dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi falli commessi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Locatelli e suo sostituto commettono in totale almeno 2 falli.

Locatelli commette 1 fallo e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.

Lobotka e suo sostituto commettono in totale almeno 3 falli.

Lobotka commette 2 falli, viene sostituito da Anguissa che commette 1 fallo.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO COMMETTONO IN TOTALE ALMENO Y FALLI INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina commetteranno in totale almeno Y falli (SI) o meno (NO).

Ai fini della scommessa si considera la somma dei falli commessi dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi falli commessi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Alaba e suo sostituto commettono in totale almeno 2 falli Incl. T.S.

Alaba commette 1 fallo e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.

Robertson e suo sostituto commettono in totale almeno 3 falli Incl. T.S.

Robertson commette 2 falli, viene sostituito da Gomez che commette 1 fallo.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI IN PORTA

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri in porta (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri in porta.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic e suo sostituto effettuano in totale almeno 3 tiri in porta.
Vlahovic effettua 2 tiri in porta e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Lukaku e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri in porta.
Lukaku effettua 1 tiro in porta, viene sostituito da Simeone che effettua 1 tiro in porta.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI IN PORTA INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri in porta (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri in porta.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo;

eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius e suo sostituto effettuano in totale almeno 3 tiri in porta Incl. T.S.
Vinicius effettua 2 tiri in porta e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Salah e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri in porta Incl. T.S.
Salah effettua 1 tiro in porta, viene sostituito da Nunez che effettua 1 tiro in porta.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri in porta inclusi pali e traverse (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse.
Vlahovic effettua 1 tiro in porta, non colpisce pali e traverse e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Lukaku e suo sostituto effettuano in totale almeno 3 tiri in porta inclusi pali e traverse.
Lukaku effettua 2 tiri in porta, non colpisce pali e traverse, viene sostituito da Simeone che colpisce 1 palo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E IL SUO SOSTITUTO IN TOTALE ALMENO Y TIRI IN PORTA INCL. PALI/TRAVERSE INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri in porta inclusi pali e traverse (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri in porta (inclusi pali e traverse).
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse Incl. T.S.
Vinicius effettua 1 tiro in porta, non colpisce pali e traverse e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Salah e suo sostituto effettuano in totale almeno 3 tiri in porta inclusi pali e traverse Incl. T.S.

Salah effettua 2 tiri in porta, non colpisce pali e traverse, viene sostituito da Nunez che colpisce 1 palo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI TOTALI
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri totali (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri totali.
Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic e suo sostituto effettuano in totale almeno 5 tiri totali.
Vlahovic effettua 3 tiri totali e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Lukaku e suo sostituto effettuano in totale almeno 4 tiri totali.
Lukaku effettua 3 tiri totali, viene sostituito da Simeone che effettua 1 tiro totale.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E IL SUO SOSTITUTO IN TOTALE EFFETTUANO ALMENO Y TIRI TOTALI INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri totali (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri totali.
Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo

specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius e suo sostituto effettuano in totale almeno 5 tiri totali Incl. T.S.
Vinicius effettua 3 tiri totali e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Salah e suo sostituto effettuano in totale almeno 4 tiri totali Incl T.S.
Salah effettua 3 tiri totali, viene sostituito da Nunez che effettua 1 tiro totale.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI TOTALI DA FUORI AREA

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri totali da fuori area (SI) o meno (NO).
Per “tiri totali da fuori area” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati al di fuori dell’area di rigore.
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri totali da fuori area effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri totali da fuori area.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri totali da fuori area.

Vlahovic effettua 1 tiro totale da fuori area e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Lukaku e suo sostituto effettuano in totale almeno 1 tiro totale da fuori area.
Lukaku non effettua tiri totali da fuori area, viene sostituito da Simeone che effettua 1 tiro totale da fuori area.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI TOTALI DA FUORI AREA INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri totali da fuori area (SI) o meno (NO).
Per “tiri totali da fuori area” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati al di fuori dell’area di rigore.
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri totali da fuori area effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri totali da fuori area.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri totali da fuori area incl. t.s.
Vinicius effettua 1 tiro totale da fuori area e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Salah e suo sostituto effettuano in totale almeno 1 tiro totale da fuori area incl. t.s.
Salah non effettua tiri totali da fuori area, viene sostituito da Nunez che effettua 1 tiro totale da fuori area.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI TOTALI

DI TESTA

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri totali di testa (SI) o meno (NO).

Per “tiri totali di testa” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati con tocco finale di testa.

Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri totali di testa effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri totali di testa.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri totali di testa.

Vlahovic effettua 1 tiro totale di testa e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.

Lukaku e suo sostituto effettuano in totale almeno 1 tiro totale di testa.

Lukaku non effettua tiri totali di testa, viene sostituito da Simeone che effettua 1 tiro totale di testa.

Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI TOTALI DI TESTA INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri totali di testa (SI) o meno (NO).

Per “tiri totali di testa” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse, che vengono effettuati con

tocco finale di testa.
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri totali di testa effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri totali di testa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius e suo sostituto effettuano in totale almeno 2 tiri totali di testa incl. t.s.
Vinicius effettua 1 tiro totale di testa e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Salah e suo sostituto effettuano in totale almeno 1 tiro totale di testa incl. t.s.
Salah non effettua tiri totali di testa, viene sostituito da Nunez che effettua 1 tiro totale di testa.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO SUBISCONO IN TOTALE ALMENO Y FALLI
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina subiranno in totale almeno Y falli (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei falli subiti dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi falli subiti.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic e suo sostituto subiscono in totale almeno 2 falli.
Vlahovic subisce 1 fallo e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.

Lukaku e suo sostituto subiscono in totale almeno 3 falli.
Lukaku subisce 2 falli, viene sostituito da Simeone che subisce 1 fallo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO REALIZZANO IN TOTALE ALMENO Y ASSIST IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzeranno in totale almeno Y assist in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y assist nel primo tempo e almeno Y assist nel secondo tempo) [SI] o meno [N O].
Ai fini della scommessa si considerano gli assist realizzati complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi assist.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Napoli.

Barella e suo sostituto in totale almeno 1 assist in entrambi i tempi.
Barella realizza 1 assist nel 1° tempo, non realizza assist nel 2° tempo e viene sostituito al 75' da Frattesi che realizza 1 assist nel 2° tempo.
Esito vincente: SI.
Lukaku e suo sostituto in totale almeno 2 assist in entrambi i tempi.
Lukaku realizza 2 assist nel 1° tempo, non realizza assist nel 2° tempo e viene sostituito al 79' da Raspadori che realizza 1 assist nel 2° tempo.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO SUBISCONO IN TOTALE ALMENO Y FALLI INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina subiranno in totale almeno Y falli (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei falli subiti dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi falli subiti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius e suo sostituto subiscono in totale almeno 2 falli Incl. T.S.
Vinicius subisce 1 fallo e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Salah e suo sostituto subiscono in totale almeno 3 falli Incl. T.S.
Salah subisce 2 falli, viene sostituito da Nunez che subisce 1 fallo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro , il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non ricevono cartellini.
- il giocatore X non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato o che ha già ricevuto un cartellino, e il giocatore X non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Arsenal - Atalanta.

Marcatori: 39' Dybala, 71' Muriel, 88' Belotti.
Cartellini: 17' Mancini (ammonito), 78' Scalvini (espulso).
Dybala o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino.
Dybala sostituito all'81' da Belotti.
Dybala segna un goal e non riceve cartellini. Belotti entra al posto di Dybala, segna un goal e non riceve cartellini.
Esito vincente: SI.
Muriel o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino.
Muriel segna un goal, non riceve cartellini e non viene sostituito.
Esito vincente: SI.
Zapata o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino.
Zapata sostituito al 72' da Scalvini.
Zapata non segna e non riceve cartellini. Scalvini entra al posto di Zapata, non segna e riceve un cartellino.
Esito vincente: SI.
Cristante o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino.
Cristante entra al 65' al posto di Mancini (che ha ricevuto un cartellino).
Cristante non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Lookman o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino.
Lookman sostituito al 65' da Pasalic.
Lookman non segna e non riceve cartellini. Pasalic entra al posto di Lookman, non segna e non riceve cartellini.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO

UN CARTELLINO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non ricevono cartellini.
- il giocatore X non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato o che ha già ricevuto un cartellino, e il giocatore X non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Liverpool - Bayern.

Marcatori: 39' Nunez, 71' Mané, 107' Gnabry.

Cartellini: 17' De Ligt (ammonito), 118' Fabinho (espulso).

Mané o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino Incl. T.S.

Mané sostituito all'81' da Muller.

Mané segna un goal e non riceve cartellini. Muller entra al posto di Mané, non segna e non riceve cartellini.

Esito vincente: SI.

Nunez o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino Incl. T.S.

Nunez segna un goal, non riceve cartellini e non viene sostituito.
Esito vincente: SI.
Salah o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino Incl. T.S.
Salah sostituito al 112' da Fabinho.
Salah non segna e non riceve cartellini. Fabinho entra al posto di Salah, non segna e riceve un cartellino.
Esito vincente: SI.
Pavard o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino Incl. T.S.
Pavard entra al 101' al posto di De Ligt (che ha ricevuto un cartellino).
Pavard non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Musiala o il suo sostituto segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino Incl. T.S.
Musiala sostituito al 65' da Sane.
Musiala non segna e non riceve cartellini. Sane entra al posto di Musiala, non segna e non riceve cartellini.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO ALMENO UN CARTELLINO OPPURE IN TOTALE ALMENO Y FALLI COMMESSI
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) oppure se il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina commetteranno i n totale almeno Y falli (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei falli commessi dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi falli commessi.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in

campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Milan .

Barella o suo sostituto almeno un cartellino o in totale almeno 2 falli commessi.
Barella non riceve cartellini, commette 1 fallo e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Tomori o suo sostituto almeno un cartellino o in totale almeno 3 falli commessi.
Tomori non riceve cartellini, commette 2 falli, viene sostitutito da Gabbia che commette 1 fallo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO ALMENO UN CARTELLINO OPPURE IN TOTALE ALMENO Y FALLI COMMESSI INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) oppure se il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina c ommetteranno in totale almeno Y falli (SI) o meno (NO).
Ai fini della scommessa si considera la somma dei falli commessi dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi falli commessi.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Alaba o suo sostituto almeno un cartellino o in totale almeno 2 falli commessi incl. t.s.
Alaba non riceve cartellini, commette 1 fallo e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.
Robertson o suo sostituto almeno un cartellino o in totale almeno 3 falli commessi incl. t.s.
Robertson non riceve cartellini, commette 2 falli, viene sostitutito da Gomez che commette 1 fallo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO ALMENO UN GOAL OPPURE REALIZZANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI IN PORTA INCL PALI/TRAVERSE
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal oppure se il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Y tiri i n porta, inclusi pali e traverse (SI) o meno (NO).
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri in porta (inclusi pali e traverse).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

Vlahovic o suo sostituto almeno un goal o in totale almeno 3 tiri in porta incl. pali/traverse.
Vlahovic non segna, effettua 2 tiri in porta, non colpisce pali/traverse e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Lukaku o suo sostituto almeno un goal o in totale almeno 2 tiri in porta incl. pali/traverse.

Lukaku non segna, effettua 1 tiro in porta, viene sostituito da Simeone che colpisce un palo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO ALMENO UN GOAL OPPURE REALIZZANO IN TOTALE ALMENO Y TIRI IN PORTA INCL PALI/TRAVERSE INCL TS
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal oppure se il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina effettueranno in totale a lmeno Y tiri in porta, inclusi pali e traverse (SI) o meno (NO).
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri in porta (inclusi pali e traverse).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato .
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Vinicius o suo sostituto almeno un goal o in totale almeno 3 tiri in porta incl. pali/traverse incl. t.s.
Vinicius non segna, effettua 2 tiri in porta, non colpisce pali/traverse e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Salah o suo sostituto almeno un goal o in totale almeno 2 tiri in porta incl. pali/traverse incl. t.s.
Salah non segna, effettua 1 tiro in porta, viene sostituito da Nunez che colpisce un palo.
Esito vincente: SI.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO IN TOTALE ALMENO UN ASSIST E ALMENO UN CARTELLINO INCL. TS

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale realizzerranno almeno un assist e riceveranno almeno un cartellino (giallo o rosso) [SI] o meno [NO].

Ai fini della scommessa si considerano gli assist effettuati e i cartellini ricevuti complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi assist e cartellini.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto in totale almeno un assist e un cartellino incl. t.s.

Dybala realizza un assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 70' da Baldanzi che riceve un cartellino giallo.

Esito vincente: SI.

Zaccagni o suo sostituto in totale almeno un assist e un cartellino incl. t.s.

Zaccagni realizza un assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che non riceve cartellini.

Esito vincente: NO.

GIOC X O SUO SOSTITUTO IN TOTALE ALMENO UN GOAL E ALMENO UN ASSIST E ALMENO UN CARTELLINO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale segneranno almeno un goal, realizzeranno almeno un assist e riceveranno almeno un cartellino (giallo o rosso) [SI] o meno [NO].

Ai fini della scommessa si considerano i goal segnati, gli assist realizzati e i cartellini ricevuti

complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal, assist e cartellini.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto in totale almeno un goal e un assist e un cartellino incl. t.s.
Dybala segna un goal, realizza un assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che riceve un cartellino giallo.
Esito vincente: SI.
Zaccagni o suo sostituto in totale almeno un goal e un assist e un cartellino incl. t.s.
Zaccagni segna un goal, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che realizza un assist e non riceve cartellini.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO IN TOTALE ALMENO Y SOMMA GOAL E PALI/TRAVERSE INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma dei goal segnati e dei pali/traverse colpiti in totale dal giocatore X e da chi subentrerà al suo posto dalla panchina sarà di almeno Y.
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la somma dei goal segnati e dei pali/traverse colpiti dal giocatore X è di almeno Y.
- il giocatore X non segna e non colpisce pali/traverse ma la somma dei goal segnati e dei pali/traverse colpiti dal suo sostituto è di almeno Y.
- la somma dei goal segnati e dei pali/traverse colpiti dal giocatore X e dal suo sostituto è di almeno Y.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la somma dei goal segnati e dei pali/traverse colpiti dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore ad Y.

- la somma dei goal segnati e dei pali/traverse colpiti dal giocatore X è inferiore ad Y

e il giocatore X non viene sostituito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Milan - Liverpool 2 -3 (11’ Barella, 33' Leao, 41’ Pulisic, 47’ Thuram, 71’ Bonny) e (55’ Thuram colpisce il palo, 81’ Gimenez colpisce la traversa).

Thuram o suo sostituto in totale almeno 3 somma goal e pali/traverse incl. t.s.

Thuram viene sostituito da Bonny. Thuram segna 1 goal e colpisce 1 palo. Bonny segna 1 goal e non colpisce pali/traverse.

Esito vincente: SI.

Leao o suo sostituto in totale almeno 2 somma goal e pali/traverse incl. t.s.

Leao viene sostituito da Nkunku. Leao segna 1 goal e non colpisce pali/traverse.

Nkunku non segna e non colpisce pali/traverse.

Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO IN TOTALE SEGNANO ALMENO UN GOAL E REALIZZANO ALMENO UN ASSIST

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale segneranno almeno un goal e realizzeranno almeno un assist.

Ai fini della scommessa si considerano i goal e gli assist realizzati complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal e assist.

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal e realizza almeno un assist.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non realizza assist e il suo sostituto realizza almeno un assist.
- il giocatore X non segna ma realizza almeno un assist e il suo sostituto segna almeno un goal.

- il giocatore X non segna e non realizza assist e il suo sostituto segna almeno un goal e realizza almeno un assist.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità

- il giocatore X non segna e non realizza assist e il suo sostituto non segna e non realizza assist.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non realizza assist e il suo sostituto non realizza assist.
- il giocatore X non segna ma realizza almeno un assist e il suo sostituto non segna.
- il giocatore X non segna, non realizza assist e non viene sostituito.
- il giocatore X segna almeno un goal, non realizza assist e non viene sostituito.
- il giocatore X non segna, realizza almeno un assist e non viene sostituito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Giocatore X o suo sostituto in totale segnano almeno un goal e realizzano almeno un assist.

Giocatore X: 1 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 0 assist > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 assist > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal e 0 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 1 assist > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e 0 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 assist > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 1 assist > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 1 goal e 1 assist e non viene sostituito > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e 0 assist e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal e 1 assist e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO IN TOTALE SEGNANO ALMENO UN GOAL E REALIZZANO ALMENO UN ASSIST INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale segneranno almeno un goal e realizzeranno almeno un assist.

Ai fini della scommessa si considerano i goal e gli assist realizzati complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal e assist.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal e realizza almeno un assist.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non realizza assist e il suo sostituto realizza almeno un assist.
- il giocatore X non segna ma realizza almeno un assist e il suo sostituto segna almeno un goal.
- il giocatore X non segna e non realizza assist e il suo sostituto segna almeno un goal e realizza almeno un assist.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità

- il giocatore X non segna e non realizza assist e il suo sostituto non segna e non realizza assist.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non realizza assist e il suo sostituto non realizza assist.
- il giocatore X non segna ma realizza almeno un assist e il suo sostituto non segna.
- il giocatore X non segna, non realizza assist e non viene sostituito.
- il giocatore X segna almeno un goal, non realizza assist e non viene sostituito.
- il giocatore X non segna, realizza almeno un assist e non viene sostituito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempi:

- Giocatore X o suo sostituto in totale segnano almeno un goal e realizzano almeno un assist Incl. T.S.

Giocatore X: 1 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 0 assist > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 assist > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal e 0 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 1 assist > Esito

vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e 0 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 assist > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 1 assist > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 1 goal e 1 assist e non viene sostituito > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e 0 assist e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal e 1 assist e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO IN TOTALE SEGNANO ALMENO UN GOAL E RICEVONO ALMENO UN CARTELLINO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale segneranno almeno un goal e riceveranno almeno un cartellino (giallo o rosso).

Ai fini della scommessa si considerano i goal segnati e i cartellini ricevuti complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal e cartellini.

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non riceve cartellini e il suo sostituto riceve almeno un cartellino.
- il giocatore X non segna ma riceve almeno un cartellino e il suo sostituto segna almeno un goal.
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini e il suo sostituto segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità

- il giocatore X non segna e non riceve cartellini e il suo sostituto non segna e non riceve cartellini.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non riceve cartellini e il suo sostituto non riceve cartellini.
- il giocatore X non segna ma riceve almeno un cartellino e il suo sostituto non segna.
- il giocatore X non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito.
- Il giocatore X segna almeno un goal, non riceve cartellini e non viene sostituito.
- il giocatore X non segna, riceve almeno un cartellino e non viene sostituito.

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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Giocatore X o suo sostituto in totale segnano almeno un goal e ricevono almeno un cartellino.

Giocatore X: 1 goal e 1 cartellino; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 0 cartellini > Esito vincente: SI.
Giocatore X: 0 goal e 1 cartellino; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 cartellini > Esito vincente: SI.
Giocatore X: 0 goal e 0 cartellini; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 1 cartellino > Esito vincente: SI.
Giocatore X: 1 goal e 0 cartellini; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 cartellini > Esito vincente: NO.
Giocatore X: 0 goal e 1 cartellino; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 1 cartellino > Esito vincente: NO.
Giocatore X: 1 goal e 1 cartellino e non viene sostituito > Esito vincente: SI.
Giocatore X: 1 goal e 0 cartellini e non viene sostituito > Esito vincente: NO.
Giocatore X: 0 goal e 1 cartellino e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO IN TOTALE SEGNANO ALMENO UN GOAL E RICEVONO ALMENO UN CARTELLINO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale segneranno almeno un goal e riceveranno almeno un cartellino (giallo o rosso).
Ai fini della scommessa si considerano i goal segnati e i cartellini ricevuti complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal e cartellini.
Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non riceve cartellini e il suo sostituto riceve

almeno un cartellino.

- il giocatore X non segna ma riceve almeno un cartellino e il suo sostituto segna almeno un goal.
- il giocatore X non segna e non riceve cartellini e il suo sostituto segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità

- il giocatore X non segna e non riceve cartellini e il suo sostituto non segna e non riceve cartellini.
- il giocatore X segna almeno un goal ma non riceve cartellini e il suo sostituto non riceve cartellini.
- il giocatore X non segna ma riceve almeno un cartellino e il suo sostituto non segna.
- il giocatore X non segna, non riceve cartellini e non viene sostituito.
- Il giocatore X segna almeno un goal, non riceve cartellini e non viene sostituito.
- il giocatore X non segna, riceve almeno un cartellino e non viene sostituito.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Giocatore X o suo sostituto in totale segnano almeno un goal e ricevono almeno un cartellino Incl. T.S.

Giocatore X: 1 goal e 1 cartellino; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 0 cartellini > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal e 1 cartellino; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 cartellini > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal e 0 cartellini; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 1 cartellino > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e 0 cartellini; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 cartellini > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal e 1 cartellino; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 1 cartellino > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 1 goal e 1 cartellino e non viene sostituito > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e 0 cartellini e non viene sostituito > Esito vincente: NO.
Giocatore X: 0 goal e 1 cartellino e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO REALIZZA ALMENO UN ASSIST O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà almeno un assist o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) [SI] o meno [NO].
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto almeno un assist o un cartellino incl. t.s.
Dybala non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che riceve un cartellino giallo.
Esito vincente: SI.
Zaccagni o suo sostituto almeno un assist o un cartellino incl. t.s.
Zaccagni non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che non realizza assist e non riceve cartellini.
Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNANO IN TOTALE ALMENO Y GOAL

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzeranno complessivamente almeno Y goal.
Ai fini della scommessa si considera la somma dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal.
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e il suo sostituto segnano in totale almeno Y goal (la somma totale dei

goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto è pari almeno a Y).

- il giocatore X segna almeno Y goal e non viene sostituito.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e il suo sostituto segnano in totale meno di Y goal (la somma totale dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore a Y).
- il giocatore X segna meno di Y goal e non viene sostituito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Giocatore X o suo sostituto segnano in totale almeno 2 goal.

Giocatore X: 2 goal; Sostituto del giocatore X: 0 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 1 goal; Sostituto del giocatore X: 0 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 2 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 2 goal e non viene sostituito > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

- Giocatore X o suo sostituto segnano in totale almeno 3 goal.

Giocatore X: 3 goal; Sostituto del giocatore X: 0 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 2 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 3 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 2 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 3 goal e non viene sostituito > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 2 goal e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNANO IN TOTALE ALMENO Y GOAL INCL. TS

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzeranno complessivamente almeno Y goal.

Ai fini della scommessa si considera la somma dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal.

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e il suo sostituto segnano in totale almeno Y goal (la somma totale dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto è pari almeno a Y).
- il giocatore X segna almeno Y goal e non viene sostituito.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e il suo sostituto segnano in totale meno di Y goal (la somma totale dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore a Y).
- il giocatore X segna meno di Y goal e non viene sostituito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Giocatore X o suo sostituto segnano in totale almeno 2 goal Incl. T.S .

Giocatore X: 2 goal; Sostituto del giocatore X: 0 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 1 goal; Sostituto del giocatore X: 0 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 2 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 2 goal e non viene sostituito > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

- Giocatore X o suo sostituto segnano in totale almeno 3 goal Incl. T.S .

Giocatore X: 3 goal; Sostituto del giocatore X: 0 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 2 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 3 goal > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 1 goal; Sostituto del giocatore X: 1 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 0 goal; Sostituto del giocatore X: 2 goal > Esito vincente: NO.

Giocatore X: 3 goal e non viene sostituito > Esito vincente: SI.

Giocatore X: 2 goal e non viene sostituito > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNA IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che il giocatore X, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà (SI) o meno (NO) almeno un goal in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno un goal nel primo tempo e almeno un goal nel secondo tempo).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Milan - Liverpool 2 -2 (12' Thuram, 33' Giroud, 71' Jovic, 82' Frattesi).

Giroud o suo sostituto segna in entrambi i tempi.
Giroud segna nel 1° tempo, non segna nel 2° tempo, viene sostituito al 68' da Jovic che segna nel 2° tempo.
Esito: SI.
Thuram o suo sostituto segna in entrambi i tempi.
Thuram segna nel 1° tempo, non segna nel 2° tempo e viene sostituito al 79' da Sanchez che non segna nel 2° tempo.
Esito: NO.

- Atalanta - Lecce 2 -0 (40' Lookman, 82' Lookman).

Scamacca o suo sostituto segna in entrambi i tempi.
Scamacca non segna nel 1° tempo, viene sostituito al 35' da Lookman che segna sia nel 1° tempo che nel 2° tempo.
Esito: SI.
Pasalic o suo sostituto segna in entrambi i tempi.
Pasalic non segna nel 1° tempo, non segna nel 2° tempo e non viene sostituito.
Esito: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNA O REALIZZA ASSIST O RICEVE CARTELLINO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal o realizzerà almeno un assist oppure riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) [SI] o meno [NO].
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza

si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto segna o assist o cartellino incl. t.s.

Dybala non segna, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che segna un goal.

Esito vincente: SI.

Zaccagni o suo sostituto segna o assist o cartellino incl. t.s.

Zaccagni non segna, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che non segna, non realizza assist e non riceve cartellini.

Esito vincente: NO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNA + 1X2 + U/O Y GOAL

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (SEGNA) almeno un goal, l'esito finale 1X2 dell'incontro e se la somma dei goal realizzati nel match sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore Y prestabilito.

Sono previsti 7 possibili esiti: SEGNA + 1 + UNDER; SEGNA + 1 + OVER; SEGNA + X + UNDER; SEGNA + X + OVER; SEGNA + 2 + UNDER; SEGNA + 2 + OVER; ALTRO (che include: il giocatore X e il suo sostituto non segnano; il giocatore X non segna e non viene sostitui to).

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Milan - Liverpool 2 -2 (12' Thuram, 33' Giroud, 71' Jovic, 82' Frattesi).

Barella o suo sostituto segna + 1X2 + U/O 2.5 Goal.

Barella non segna, viene sostituito al 71' da Frattesi che segna + l'incontro termina in parità + nel match vengono realizzati più di 2.5 goal.

Esito: SEGNA + X + OVER.

Sanchez o suo sostituto segna + 1X2 + U/O 1.5 Goal.

Sanchez entra al posto di Thuram che ha già segnato, non segna e non viene sostituito + l'incontro termina in parità + nel match vengono realizzati più di 1.5 goal.

Esito: ALTRO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNA + GOAL/NOGOAL

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (SEGNA) o meno (NON SEGNA) almeno un goal e se entrambe le squadre realizzeranno (GOAL) o meno (NOGOAL) a lmeno un goal ciascuna nel match.

Sono previsti 4 possibili esiti: SEGNA + GOAL; SEGNA + NOGOAL; NON SEGNA + GOAL; NON SEGNA + NOGOAL.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Milan - Liverpool 2 -2 (12' Thuram, 33' Giroud, 71' Jovic, 82' Frattesi).

Barella o suo sostituto segna + Goal/Nogoal.

Barella non segna, viene sostituito al 71' da Frattesi che segna + entrambe le squadre segnano.

Esito: SEGNA + GOAL.

Sanchez o suo sostituto segna + Goal/Nogoal.

Sanchez entra al posto di Thuram che ha già segnato, non segna e non viene sostituito + entrambe le squadre segnano.

Esito: NON SEGNA + GOAL.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNA + RISULTATO ESATTO MULTIPLO (8 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (SEGNA) almeno un goal, e il risultato esatto dell'incontro, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Sono previsti 8 possibili esiti:

SEGNA + 1 -0/2-0/2-1; SEGNA + 3 -0/3-1/3-2; SEGNA + 4 -0/4-1/4-2/4-3; SEGNA + 0 -1/0-2/1-2; SEGNA + 0 -3/1-3/2-3; SEGNA + 0 -4/1-4/2-4/3-4; SEGNA + 1 -1/2-2/3-3/4-4; ALTRO (che include: il giocatore X e il suo sostituto non segnano; il giocatore X non segna e non viene sostituito; l'incontro termina con un risultato esatto non presente nel gruppo di esiti proposti).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in

campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Milan - Liverpool 2 -2 (12' Thuram, 33' Giroud, 71' Jovic, 82' Frattesi).

Barella o suo sostituto segna + Risultato esatto multiplo.
Barella non segna, viene sostituito al 71' da Frattesi che segna + l'incontro termina 2-2.
Esito: SEGNA + 1 -1/2-2/3-3/4-4.
Sanchez o suo sostituto segna + Risultato esatto multiplo.
Sanchez entra al posto di Thuram che ha già segnato, non segna e non viene sostituito + l'incontro termina 2 -2.
Esito: ALTRO.

GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO SEGNA + U/O Y GOAL
La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (SEGNA) o meno (NON SEGNA) almeno un goal e se la somma dei goal realizzati nel match sarà inferiore (UND ER) o superiore (OVER) ad un valore Y prestabilito.
Sono previsti 4 possibili esiti: SEGNA + UNDER; SEGNA + OVER; NON SEGNA + UNDER; NON SEGNA + OVER.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Milan - Liverpool 2 -2 (12' Thuram, 33' Giroud, 71' Jovic, 82' Frattesi).

Barella o suo sostituto segna + U/O 4.5 Goal.
Barella non segna, viene sostituito al 71' da Frattesi che segna + nel match vengono realizzati meno di 4.5 goal.
Esito: SEGNA + UNDER.
Sanchez o suo sostituto segna + U/O 1.5 Goal.
Sanchez entra al posto di Thuram che ha già segnato, non segna e non viene sostituito + nel match vengono realizzati più di 1.5 goal.
Esito: NON SEGNA + OVER.

GIOCATORE SEGNA DI TESTA SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SEGNA SU RIGORE SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede di 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI SI/NO (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Milan - Napoli.

Leao effettua almeno 5 tiri totali.

Tiri totali di Leao: 6.

Esito vincente: Si.

GIOC X SCENDE IN CAMPO O SUO SOSTITUTO ASSIST E CART INCL T.S. RIGORI PANCHINA DOPO FISCHIO FINALE

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale realizzeranno almeno un assist e riceveranno almeno un cartellino (giallo o rosso).

Ai fini della scommessa si considerano gli assist effettuati e i cartellini ricevuti complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi assist e cartellini.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono presi in considerazione tutti gli eventuali cartellini (gialli o rossi) comminati al giocatore X o al suo sostituto, sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X realizza almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);
- il giocatore X realizza almeno un assist ma non riceve cartellini e il suo sostituto riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dalla panchina o dopo il triplice

fischio finale];

- il giocatore X non realizza assist ma riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale] e il suo sostituto effettua almeno un assist;
- il giocatore X non realizza assist e non riceve cartellini e il suo sostituto effettua almeno un assist e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale].

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X non effettua assist e non riceve cartellini e il suo sostituto non effettua assist e non riceve cartellini.
- il giocatore X effettua almeno un assist ma non riceve cartellini e il suo sostituto non riceve cartellini.
- il giocatore X non effettua assist ma riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) e il suo sostituto non effettua assist.
- il giocatore X non effettua assist, non riceve cartellini e non viene sostituito.
- Il giocatore X effettua almeno un assist, non riceve cartellini e non viene sostituito.
- il giocatore X non effettua assist, riceve almeno un cartellino e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già realizzato un assist e ricevuto un cartellino, e il giocatore X non realizza assist, non riceve cartellini e non viene sostituito, l'esito vincente è "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto almeno un assist e cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).

Dybala realizza un assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 70' da Baldanzi che riceve un cartellino giallo.

Esito vincente: SI.

Zaccagni o suo sostituto almeno un assist e cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).

Zaccagni realizza un assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen

che non realizza assist e non riceve cartellini.

Esito vincente: NO.

GIOC. X SCENDE IN CAMPO O SUO SOSTITUTO ASSIST O CART INCL T.S. RIGORI PANCHINA DOPO FISCHIO FINALE

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà almeno un assist o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono presi in considerazione tutti gli eventuali cartellini (gialli o rossi) comminati al giocatore X o al suo sostituto, sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X realizza almeno un assist;
- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale];
- il giocatore X non realizza assist e non riceve cartellini, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un assist o riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dopo il triplice fischio finale];
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina realizzano entrambi almeno un assist;
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso) [anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale];
- il giocatore X viene sostituito da un giocatore che in precedenza ha ricevuto un cartellino giallo dalla panchina;
- il giocatore X viene sostituito e successivamente riceve un cartellino (giallo o rosso) dalla panchina [anche se dopo il triplice fischio finale].

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non realizzano assist e non ricevono cartellini;
- il giocatore X non realizza assist, non riceve cartellini e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già realizzato un assist o ricevuto un cartellino, e il giocatore X non realizza assist o non riceve cartellini e non viene sostituito, l'esito vincente è "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà

rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto almeno un assist o cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).
Dybala non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che riceve un cartellino giallo.
Esito vincente: SI.
Zaccagni o suo sostituto almeno un assist o cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).
Zaccagni non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che non realizza assist e non riceve cartellini.
Esito vincente: NO.

GIOC X SCENDE IN CAMPO O SUO SOST GOL O PALO O TRAV E ASSIST E CART INC.TS RIGORI PANCHINA DOPO FIN.
La scommessa prevede che il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà (SI) o meno (NO) tutte le seguenti condizioni:

- segnerà almeno un goal, oppure colpirà almeno un palo/traversa, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- realizzerà almeno un assist nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplic e fischio finale .

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto segna o colpisce palo/traversa e assist e cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).

Dybala segna un goal, non colpisce pali/traverse, realizza un assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che riceve un cartellino giallo.

Esito vincente: SI.

Zaccagni o suo sostituto segna o colpisce palo/traversa e assist e cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).

Zaccagni non segna, colpisce un palo, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che realizza un assist e non riceve cartellini.

Esito vincente: NO.

GIOC X SCENDE IN CAMPO O SUO SOST GOL O PALO O TRAV O ASSIST O CART INC TS RIGORI PANCHINA DOPO FIN.

La scommessa prevede che il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà (SI) o meno (NO) almeno una delle seguenti condizioni:

- segnerà almeno un goal, oppure colpirà almeno un palo/traversa, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- realizzerà almeno un assist nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplic e fischio finale .

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto segna o colpisce palo/traversa o assist o cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).

Dybala non segna, non colpisce pali/traverse, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che segna un goal.

Esito vincente: SI.

Zaccagni o suo sostituto segna o colpisce palo/traversa o assist o cartellino (incl. t.s.

rigori panchina dopo fischio finale).
Zaccagni non segna, non colpisce pali/traverse, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che non segna, non colpisce pali/traverse, non realizza assist e non riceve cartellini.
Esito vincente: NO.

GIOC X SCENDE IN CAMPO O SUO SOSTITUTO GOL O ASSIST O CART INC. TS RIGORI PANCHINA DOPO FISCHIO FIN

La scommessa prevede che il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà (SI) o meno (NO) almeno una delle seguenti condizioni:

- segnerà almeno un goal, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- realizzerà almeno un assist nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplic e fischio finale.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto segna o assist o cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).
Dybala non segna, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che segna un goal.
Esito vincente: SI.
Zaccagni o suo sostituto segna o assist o cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).
Zaccagni non segna, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che non segna, non realizza assist e non riceve cartellini.
Esito vincente: NO.

GIOC X SCENDE IN CAMPO O SUO SOSTITUTO GOL E ASSIST E CART INC. TS
RIGORI PANCHINA DOPO FISCHIO FIN

La scommessa prevede che il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà (SI) o meno (NO) tutte le seguenti condizioni:

- segnerà almeno un goal, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- realizzerà almeno un assist nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari;
- riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplic e fischio finale .

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Lazio - Arsenal.

Dybala o suo sostituto segna e assist e cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).

Dybala segna un goal, realizza un assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 66' da Baldanzi che riceve un cartellino giallo.

Esito vincente: SI.

Zaccagni o suo sostituto segna e assist e cartellino (incl. t.s. rigori panchina dopo fischio finale).

Zaccagni segna un goal, non realizza assist e non riceve cartellini, viene sostituito al 75' da Isaksen che realizza un assist e non riceve cartellini.

Esito vincente: NO.

GOAL DA CALCIO D'ANGOLO

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GOAL DA FUORI AREA
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GOAL DA FUORI AREA INCL. TS
La scommessa prevede che, 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 sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GOAL DA OLTRE META' CAMPO
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, 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. XX.YY - WW.ZZ
La scommessa prevede che sarà segnato (Si) o meno (No) almeno un goal nell'intervallo di minuti indicato dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00.00 - 04.59: dal fischio d'inizio al 5° minuto di gioco.
05.00 - 09.59: dal 6° al 10° minuto di gioco.
10.00 - 14.59: dall'11° al 15° minuto di gioco.
15.00 - 19.59: dal 16° al 20° minuto di gioco.
20.00 - 24.59: dal 21° al 25° minuto di gioco.
20.00 - 24.59: dal 21° al 25° minuto di gioco.
25.00 - 29.59: dal 26° al 30° minuto di gioco.
30.00 - 34.59: dal 31° al 35° minuto di gioco.
35.00 - 39.59: dal 36° al 40° minuto di gioco.
40.00 - 45.00: dal 41° minuto alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

45.01 - 49.59: dal fischio d'inizio del 2° tempo al 50° minuto di gioco.
50.00 - 54.59: dal 51° al 55° minuto di gioco.
55.00 - 59.59: dal 56° al 60° minuto di gioco.
60.00 - 64.59: dal 61° al 65° minuto di gioco.
65.00 - 69.59: dal 66° al 70° minuto di gioco.
70.00 - 74.59: dal 71° al 75° minuto di gioco.
75.00 - 79.59: dal 76° all' 80° minuto di gioco.
80.00 - 84.59: dall' 81° all' 85° minuto di gioco.
85.00 - 90.00: dall' 86° minuto alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 NEL PRIMO MINUTO SI/NO
La scommessa prevede che sarà realizzato (Si) o meno (No) almeno un goal nel primo minuto di gioco 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.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GOAL SEGNATO NELL'INTERVALLO XX – YY
La scommessa prevede che sarà segnato (Si) o meno (No) almeno un goal nell'intervallo di minuti indicato dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.
06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.
11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.
16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.
21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.

26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.
31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.
36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.
41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.
51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.
56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.
61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.
66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.
71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.
76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.
81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.
86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 X NEI 10 MIN
La scommessa prevede in quale intervallo di 10 minuti dell'incontro sarà segnato il goal X.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Sono possibili 10 esiti:
01 - 10 (dal fischio d'inizio al minuto 09:59).
11 - 20 (da 10:00 al minuto 19:59).
21 - 30 (da 20:00 al minuto 29:59).
31 - 40 (da 30:00 al minuto 39:59).
41 - 50 (da 40:00 al minuto 49:59).
51 - 60 (da 50:00 al minuto 59:59).
61 - 70 (da 60:00 al minuto 69:59).
71 - 80 (da 70:00 al minuto 79:59).
81 - 90 (da 80:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero).
No goal (il goal X non sarà segnato).
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto

quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GOAL/NO GOAL

La scommessa si basa sul pronostico relativo al risultato finale di una partita.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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

La scommessa prevede 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:
“Goal + Pari”: si pronostica che entrambe le squadre segneranno almeno un goal e che la somma delle reti dell’incontro sarà un numero pari.
“Goal + Dispari”: si pronostica che entrambe le squadre segneranno almeno un goal e che la somma delle reti dell’incontro sarà un numero dispari.
“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.
“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.
Esempi:

- 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.

GOL/NOGOL TEMPO X

La scommessa prevede che, nel solo tempo X dell'incontro di riferimento, entrambe le squadre segneranno o meno.

Con l'esito “Gol” si pronostica che entrambe le squadre segneranno nel tempo X.

Con l'esito “No Gol” si pronostica che una o entrambe le squadre non segneranno nel tempo X.

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

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

HOME NO BET

La scommessa prevede l’esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: X,2.

Con l'esito “X” si pronostica un risultato di parità.

Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempi:

- L'incontro termina 1 -1 > Esito vincente: X.
- L'incontro termina 1 -3 > Esito vincente: 2.
- L'incontro termina 2-0 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.

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

HOME NO BET TEMPO X

La scommessa prevede l’esito del solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: X, 2.

Con l'esito “X” si pronostica un risultato di parità nel tempo regolamentare X.

Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite nel tempo regolamentare X .

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempi:

- 1° Tempo: 0 -0 > Esito vincente: X.
- 1° Tempo: 0 -1 > Esito vincente: 2.
- 1° Tempo: 2 -1 > Esito vincente: Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- 2° Tempo: 0 -1 > Esito vincente: 2.
- 2° Tempo: 0 -0 > Esito vincente: X.
- 2° Tempo: 1 -0 > Esito vincente: Restituzione in vincita dell'importo giocato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 AI SUPPLEMENTARI E ALMENO X GOAL NEI SUPPLEMENTARI

La scommessa prevede contemporaneamente se nell'incontro saranno disputati i tempi supplementari e se nei soli tempi supplementari saranno realizzati almeno X goal.

Con l'esito “SI” si pronostica che nell'incontro vengono disputati i tempi supplementari e che nei soli tempi supplementari vengono realizzati almeno X goal.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- nell'incontro non vengono disputati i tempi supplementari.
- nell'incontro vengono disputati i tempi supplementari e nei soli tempi supplementari vengono realizzati meno di X goal.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 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.

INCONTRO DECISO AI RIGORI E SI CALCIA AD OLTRANZA

La scommessa prevede che nell'incontro di riferimento sarà disputata la fase dei calci di rigore e se durante la fase dei rigori si arriverà a calciare ad oltranza (ovvero se saranno battuti più di 10 rigori complessivi).

Con l'esito “SI” si pronostica che sarà disputata la fase dei calci di rigore e che durante la fase dei rigori si arriverà a calciare ad oltranza (ovvero saranno battuti più di 10 rigori complessivi).

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la fase dei calci di rigori non sarà disputata.
- sarà disputata la fase dei calci di rigori ma non si arriverà a calciare ad oltranza (ovvero saranno battuti al massimo 10 rigori complessivi).

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Italia - Inghilterra (Finale Europei 2021).

Rigori battuti durante la fase dei calci di rigore: 10.

Esito vincente: NO.

Chelsea - Liverpool (Finale Coppa di Lega Inglese 2022).

Rigori battuti durante la fase dei calci di rigore: 22.

Esito vincente: SI.

MARCATORE AI SUPPLEMENTARI SI/NO

La scommessa prevede che 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 cal ciatore non scende in campo nei supplementari o viene sostituito prima degli stessi, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

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

Esempio:

- Mondiali (2014).

Germania - Argentina. Gotze: 113'.

Esito vincente: Si.

MARCATORE GOAL X

La scommessa prevede il giocatore che realizzerà il goal X dell'incontro di riferimento.

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

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

- "Nessun goal": il goal X dell'incontro non sarà realizzato.
- "Autogoal": il goal X dell'incontro sarà un'autorete.
- "Altro": qualsiasi giocatore non presente nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il goal X è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

MARCATORE MULTIESITI

La scommessa prevede, tra i giocatori compresi nella lista, chi realizzerà almeno un goal nei tempi regolamentari dell'incontro, incluso eventuale recupero.

La lista comprenderà anche "Nessun marcatore" e "Altro".

Se un giocatore presente nella lista non partecipa all'incontro, le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

La scommessa contempla la pluralità di esiti vincenti.

Esempio:

- Juventus - Milan 1 -1 (14' Vlahovic, 48' Leao),

Vlahovic e Leao entrambi presenti nella lista esiti.

Risulteranno vincenti Vlahovic e Leao pagati alla quota pattuita.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI + 1X2
La scommessa prevede 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 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI + 1X2 + GOAL/NO GOAL
La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X realizzerà almeno un goal nel match, l'esito finale 1X2 dell'incontro e se entrambe le squadre segneranno almeno un goal.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 possibili esiti:
MARCATORE + 1 + GOAL: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra di casa vince l'incontro ed entrambe le squadre segnano almeno un goal.
MARCATORE + 1 + NO GOAL: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra di casa vince l'incontro ed almeno una delle due squadre non segna.
MARCATORE + X + GOAL: il giocatore X realizza almeno un goal, l'incontro termina con un pareggio ed entrambe le squadre segnano almeno un goal.
MARCATORE + 2 + GOAL: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra ospite vince l'incontro ed entrambe le squadre segnano almeno un goal.
MARCATORE + 2 + NO GOAL: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra ospite vince l'incontro ed almeno una delle due squadre non segna.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna.
- nessun goal (0 -0).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Osimhen Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal > Esito vincente: MARCATORE + X + GOAL .

Leao Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal > Esito vincente: MARCATORE + X + GOAL.

Giroud Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal > Esito vincente: ALTRO.

MARCATORE SI + 1X2 + GOAL/NO GOAL + U/O

La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X realizzerà almeno un goal nel match, l'esito finale 1X2 dell'incontro, se entrambe le squadre segneranno almeno un goal e se la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore o superiore al valore prestabilito.

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

Sono previsti 9 possibili esiti:

MARCATORE + 1 + NO GOAL + UNDER: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra di casa vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.

MARCATORE + 1 + GOAL + OVER: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra di casa vince l'incontro, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.

MARCATORE + 1 + NO GOAL + OVER: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra di casa vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.

MARCATORE + X + GOAL + UNDER: il giocatore X realizza almeno un goal, l'incontro termina con un pareggio, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.
MARCATORE + X + GOAL + OVER: il giocatore X realizza almeno un goal, l'incontro termina con un pareggio, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
MARCATORE + 2 + NO GOAL + UNDER: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra ospite vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.
MARCATORE + 2 + GOAL + OVER: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra ospite vince l'incontro, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
MARCATORE + 2 + NO GOAL + OVER: il giocatore X realizza almeno un goal, la squadra ospite vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna.
- nessun goal (0 -0).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Osimhen Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal + U/O 2,5 > Esito vincente: MARCATORE + X + GOAL + UNDER .
Leao Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal + U/O 2,5 > Esito vincente: MARCATORE + X + GOAL + UNDER.
Giroud Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal + U/O 2,5 > Esito vincente: ALTRO.

MARCATORE SI + 1X2 + U/O
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI 1T + RIS. ESATTO 1T
La scommessa prevede il risultato esatto del primo tempo dell'incontro di riferimento e se il giocatore X 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 giocatore X non segna nel primo tempo.
- il primo tempo termina con altri risultati non elencati.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 1° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 1° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 1° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38' Perisic, 75' Giroud, 78' Giroud).

Giroud Marcatore 1T + Risultato esatto 1T > Esito vincente: Altro.
Perisic Marcatore 1T + Risultato esatto 1T > Esito vincente: 1 -0 + Giocatore segna.

MARCATORE SI 2T + RIS. ESATTO 2T
La scommessa prevede il risultato esatto del secondo tempo dell'incontro di riferimento e se il giocatore X 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 giocatore X non segna nel secondo tempo.
- il secondo tempo termina con altri risultati non elencati.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 2° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 2° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 2° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38' Perisic, 75' Giroud, 78' Giroud).

Giroud Marcatore 2T + Risultato esatto 2T > Esito vincente: 0 -2 + Giocatore segna.

Perisic Marcatore 2T + Risultato esatto 2T > Esito vincente: Altro.

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.

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

MARCATORE SI + RIS. ESATTO CASA

La scommessa prevede il risultato esatto dell'incontro e se il giocatore X segnerà almeno un goal nel match.

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

L’esito “Altro” include:

- il giocatore X non segna nel match.
- l'incontro termina con un risultato esatto non in lista.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MARCATORE SI + RIS. ESATTO OSPITE

La scommessa prevede il risultato esatto dell'incontro e se il giocatore X segnerà almeno un goal nel match.

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

L’esito “Altro” include:

- il giocatore X non segna nel match.
- l'incontro termina con un risultato esatto non in lista.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MARCATORE SI + RISULTATO ESATTO MULTIPLO 8 ESITI

La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X segnerà almeno un goal nel match e il risultato esatto dell'incontro, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

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

Sono previsti 8 possibili esiti:

MARCATORE + 1 -0/2-0/2-1: il giocatore X segna almeno un goal e l’incontro termina 1 -0 o 2-0 o 2 -1.

MARCATORE + 3 -0/3-1/3-2: il giocatore X segna almeno un goal e l’incontro termina 3 -0 o 3-1 o 3 -2.

MARCATORE + 4 -0/4-1/4-2/4-3: il giocatore X segna almeno un goal e l’incontro termina 4 -0 o 4 -1 o 4 -2 o 4 -3.

MARCATORE + 0 -1/0-2/1-2: il giocatore X segna almeno un goal e l'incontro termina 0 -1 o 0-2 o 1 -2.

MARCATORE + 0 -3/1-3/2-3: il giocatore X segna almeno un goal e l'incontro termina 0 -3 o 1-3 o 2 -3.

MARCATORE + 0 -4/1-4/2-4/3-4: il giocatore X segna almeno un goal e l'incontro termina 0 -4 o 1 -4 o 2 -4 o 3 -4.

MARCATORE + 1 -1/2-2/3-3/4-4: il giocatore X segna almeno un goal e l'incontro termina 1 -1 o 2 -2 o 3 -3 o 4 -4.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna.
- nessun goal (0 -0).
- l'incontro termina con un risultato esatto non presente nel gruppo di esiti proposti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Napoli - Milan 3 -2 (11' Leao, 34' Osimhen, 37' Giroud, 49' Osimhen, 77' Simeone).

Osimhen Marcatore + Risultato esatto Multiplo > Esito vincente: MARCATORE + 3 -0/3-1/3-2.

Politano Marcatore + Risultato esatto Multiplo > Esito vincente: ALTRO.

Leao Marcatore + Risultato esatto Multiplo > Esito vincente: MARCATORE + 3 -0/3-1/3-2.

MARCATORE SI/NO + DC IN

La scommessa prevede 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 tempo ralmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

MARCATORE SI/NO + DC OUT

La scommessa prevede 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 tempo ralmente limitato.

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

MARCATORE SI/NO + DC IN/OUT

La scommessa prevede 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 tempo ralmente limitato.

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

MARCATORE SI/NO + SEGNA GOL 1
La scommessa prevede 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 tempo ralmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO + U/O
La scommessa prevede 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 tempo ralmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO INCL. TS (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore indicato segnerà (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 andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

MARCATORE SI/NO NEI MINUTI X -Y (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nella fascia di minuti X -Y dell'incontro di riferimento.

In caso di mancata partecipazione del giocatore nella fascia di minuti X -Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato nella fascia di minuti X -Y quando è effettivamente sceso in campo nella fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38' Perisic, 75' Giroud, 78' Giroud).

Perisic Marcatore nei minuti 31 -40 (dal minuto 30:00 al minuto 39:59).

Esito vincente: Si.

Giroud Marcatore nei minuti 46 -60 (dall'inizio del 2° tempo al minuto 59:59).

Esito vincente: No.

Giroud Marcatore nei minuti 61 -75 (dal minuto 60:00 al minuto 74:59).

Esito vincente: Si.

MARCATORE SI/NO REGOLAMENTARI (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà (Si) o meno (No) almeno un 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 X, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MARCATORE SI/NO 1T (LEGABILE)
La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal nel primo tempo regolamentare dell'incontro (SI) o meno (NO).
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 1° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 1° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 1° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38’ Perisic, 75’ Giroud, 78’ Giroud).

Giroud Marcatore 1T > Esito vincente: NO.
Perisic Marcatore 1T > Esito vincente: SI.

MARCATORE SI/NO 1T + 1X2 1T (6 ESITI)
La scommessa prevede 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 + Segna; X + Segna; 2 + Segna; 1 + Non segna; X + Non segna; 2 + Non segna.
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 1° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 1° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 1° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38’ Perisic, 75’ Giroud, 78’ Giroud).

Giroud Marcatore 1T + 1X2 1T > Esito vincente: 1 + Non segna.

Perisic Marcatore 1T + 1X2 1T > Esito vincente: 1 + Segna.

MARCATORE SI/NO 1T + U/O 1T

La scommessa prevede 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 4 esiti.

- Segna + Under: il giocatore X segna almeno un goal nel primo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel primo tempo regolamentare è inferiore al valore decimale prestabilito.
- Segna + Over: il giocatore X segna almeno un goal nel primo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel primo tempo regolamentare è superiore al valore decimale prestabilito.
- Non segna + Under: il giocatore X non segna nel primo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel primo tempo regolamentare è inferiore al valore decimale prestabilito.
- Non segna + Over: il giocatore X non segna nel primo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel primo tempo regolamentare è superiore al valore decimale prestabilito.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 1° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 1° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 1° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38’ Perisic, 75’ Giroud, 78’ Giroud).

Giroud Marcatore 1T + U/O 0,5 1T > Esito vincente: Non segna + Over.

Perisic Marcatore 1T + U/O 0,5 1T > Esito vincente: Segna + Over.

Perisic Marcatore 1T + U/O 1,5 1T > Esito vincente: Segna + Under.

MARCATORE SI/NO 2T (LEGABILE)

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal nel secondo tempo regolamentare dell'incontro (SI) o meno (NO).
In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 2° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 2° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 2° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38’ Perisic, 75’ Giroud, 78’ Giroud).

Giroud Marcatore 2T > Esito vincente: SI.
Perisic Marcatore 2T > Esito vincente: NO.

MARCATORE SI/NO 2T + U/O 2T

La scommessa prevede 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 4 esiti.

- Segna + Under: il giocatore X segna almeno un goal nel secondo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel secondo tempo regolamentare è inferiore al valore decimale prestabilito.
- Segna + Over: il giocatore X segna almeno un goal nel secondo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel secondo tempo regolamentare è superiore al valore decimale prestabilito.
- Non segna + Under: il giocatore X non segna nel secondo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel secondo tempo regolamentare è inferiore al valore decimale prestabilito.
- Non segna + Over: il giocatore X non segna nel secondo tempo regolamentare e la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel secondo tempo regolamentare è superiore al valore decimale prestabilito.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al 2° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al 2° tempo quando è effettivamente sceso in campo nel 2° tempo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di

riferimento.

Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (38’ Perisic, 75’ Giroud, 78’ Giroud).

Perisic Marcatore 2T + U/O 0,5 2T > Esito vincente: Non segna + Over.

Giroud Marcatore 2T + U/O 1,5 2T > Esito vincente: Segna + Over.

Giroud Marcatore 2T + U/O 2,5 2T > Esito vincente: Segna + Under.

MARCATORE PRIMI 15 MIN. SI/NO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X nei primi 15 minuti, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato nei primi 15 minuti quando è effettivamente sceso in campo nella fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmen te limitato.

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

Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (12’ Perisic, 75’ Giroud, 78’ Giroud).

Perisic Marcatore nei primi 15 minuti.

Esito vincente: Si.

Giroud Marcatore nei primi 15 minuti.

Esito vincente: No.

MARCATORE DAL 16 ESIMO AL 30 ESIMO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X dal 16° al 30° minuto, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato dal 16° al 30° minuto quando è effettivamente sceso in campo nella fascia di minuti indicata, anche se per un periodo tempora lmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Napoli - Milan 0 -4 (17’ Leao, 25’ Diaz, 59’ Leao, 67’ Saelemaekers).

Leao Marcatore dal 16esimo al 30esimo.
Esito vincente: Si.
Simeone Marcatore 16esimo al 30esimo.
Esito vincente: No.

MARCATORE DAL 31 ESIMO A FINE 1T

La scommessa prevede che 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 del giocatore X dal 31° minuto alla fine del 1° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato dal 31° minuto alla fine del 1° tempo quando è effettivamente sceso in campo nella fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Lazio - Torino 0 -1 (43’ Ilic).

Ilic Marcatore dal 31esimo a fine 1T.
Esito vincente: Si.
Immobile Marcatore dal 31esimo a fine 1T.

Esito vincente: No.

MARCATORE DAL 46 ESIMO AL 60 ESIMO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X dal 46° al 60° minuto, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato dal 46° al 60° minuto quando è effettivamente sceso in campo nella fascia di minuti indicata, anche se per un periodo tempora lmente limitato.

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

Esempio:

- Liverpool - Napoli 1 -0 (56' Dzeko).

Osimhen Marcatore dal 46esimo al 60esimo.

Esito vincente: No.

Dzeko Marcatore dal 46esimo al 60esimo.

Esito vincente: Si.

MARCATORE DAL 61 ESIMO AL 75 ESIMO

La scommessa prevede che 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 del giocatore X dal 61° al 75° minuto, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato dal 61° al 75° minuto quando è effettivamente sceso in campo nella fascia di minuti indicata, anche se per un periodo tempora lmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

Esempio:

- Liverpool - Milan 1 -2 (12’ Perisic, 75’ Giroud, 78’ Giroud).

Perisic Marcatore dal 61esimo al 75esimo.

Esito vincente: No.

Giroud Marcatore dal 61esimo al 75esimo.

Esito vincente: Si.

MARCATORE DAL 76 ESIMO A FINE 2T

La scommessa prevede che 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 del giocatore X dal 76° minuto alla fine del 2° tempo, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato dal 76° minuto alla fine del 2° tempo quando è effettivamente sceso in campo nella fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Napoli - Arsenal 2 -1 (17’ Osimhen, 75’ El Shaarawy, 86’ Simeone).

Dybala Marcatore dal 76esimo a fine 2T.

Esito vincente: No.

Simeone Marcatore dal 76esimo a fine 2T.

Esito vincente: Si.

MARCATORE SI GOAL X + RISULTATO ESATTO 25 ESITI

La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X segnerà il goal Y del match e il risultato esatto dell’incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti

di recupero.

Sono previsti 25 possibili esiti:

SI + 1 -0: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 1 -0.

SI + 2 -0: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 2 -0.

SI + 3 -0: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 3 -0.

SI + 4 -0: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 4 -0.

SI + 2 -1: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 2 -1.

SI + 3 -1: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 3 -1.

SI + 4 -1: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 4 -1.

SI + 3 -2: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 3 -2.

SI + 4 -2: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 4 -2.

SI + 4 -3: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 4 -3.

SI + 0 -1: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 0 -1.

SI + 0 -2: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 0 -2.

SI + 0 -3: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 0 -3.

SI + 0 -4: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 0 -4.

SI + 1 -2: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 1 -2.

SI + 1 -3: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 1 -3.

SI + 1 -4: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 1 -4.

SI + 2 -3: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 2 -3.

SI + 2 -4: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 2 -4.

SI + 3 -4: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 3 -4.

SI + 1 -1: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 1 -1.

SI + 2 -2: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 2 -2.

SI + 3 -3: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 3 -3.

SI + 4 -4: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina 4 -4.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna il goal Y del match.
- il goal Y del match non viene realizzato.
- il goal Y del match è un'autorete.
- nessun goal (0 -0).
- l'incontro termina con un risultato esatto non presente tra gli esiti proposti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il goal Y del match è già stato segnato, la

scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (12' Osimhen, 72' Giroud).

Osimhen segna goal 1 + Risultato Esatto > Esito vincente: SI + 1 -1.
Giroud segna goal 1 + Risultato Esatto > Esito vincente: ALTRO
Osimhen segna goal 2 + Risultato Esatto > Esito vincente: ALTRO
Giroud segna goal 2 + Risultato Esatto > Esito vincente: SI + 1 -1.
Osimhen segna goal 3 + Risultato Esatto > Esito vincente: ALTRO.
Giroud segna goal 3 + Risultato Esatto > Esito vincente: ALTRO.

MARCATORE X SEGNA GOAL Y + 1X2
La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X segnerà il goal Y del match e l'esito finale 1X2 dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 possibili esiti:
SI + 1: il giocatore X segna il goal Y del match e la squadra di casa vince l'incontro.
SI + X: il giocatore X segna il goal Y del match e l'incontro termina con un pareggio.
SI + 2: il giocatore X segna il goal Y del match e la squadra ospite vince l'incontro.
ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna il goal Y del match.
- il goal Y del match non viene realizzato.
- nessun goal (0 -0).
- il goal Y del match è un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il goal Y del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (12' Osimhen, 72' Giroud).

Osimhen segna goal 1 + 1X2 Finale > Esito vincente: SI + X.

Giroud segna goal 1 + 1X2 Finale > Esito vincente: ALTRO

Osimhen segna goal 2 + 1X2 Finale > Esito vincente: ALTRO

Giroud segna goal 2 + 1X2 Finale > Esito vincente: SI + X.

Osimhen segna goal 3 + 1X2 Finale > Esito vincente: ALTRO.

Giroud segna goal 3 + 1X2 Finale > Esito vincente: ALTRO.

MARCATORI 1X2

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 PARI/DISPARI

La scommessa prevede che, al termine dei tempi regolamentari, la somma dei goal segnati dai due marcatori indicati nell’avvenimento sarà pari o dispari (“0” è considerato Pari).

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.

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

MARC. TITOLARI GOAL/NO GOAL

La scommessa prevede che, 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.

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

MARGINE VITTORIA 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 sca rto, 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 pronostic are, al termine d ei tempi regolam entari compr eso eventuale recupero, il margine in valore assoluto tra i goal segnati dalle due squa dre nel corso dell'incont ro, tra gli esiti:

0 / 1 / 2 / >2.

MARGINE DI VITTORIA FASE CALCI DI RIGORE (6 ESITI)

La scommessa prevede di con quale scarto di rigori segnati una delle due squadre batterà l'altra nella sola fase dei calci di rigore dell'incontro.

Sono previsti 6 possibili esiti:

- TEAM 1 CON 1 RIGORE SEGNATO DI SCARTO: la squadra indicata per prima vince ai rigori con esattamente 1 rigore di scarto.
- TEAM 2 CON 1 RIGORE SEGNATO DI SCARTO: la squadra indicata per seconda vince ai rigori con esattamente 1 rigore di scarto.
- TEAM 1 CON 2 RIGORI SEGNATI DI SCARTO: la squadra indicata per prima vince ai rigori con esattamente 2 rigori di scarto.
- TEAM 2 CON 2 RIGORI SEGNATI DI SCARTO: la squadra indicata per seconda vince ai rigori con esattamente 2 rigori di scarto.
- TEAM 1 CON 3 O PIU RIGORI SEGNATI DI SCARTO: la squadra indicata per prima vince ai rigori con almeno 3 rigori di scarto.
- TEAM 2 CON 3 O PIU RIGORI SEGNATI DI SCARTO: la squadra indicata per seconda vince ai rigori con almeno 3 rigori di scarto.

Ai fini della scommessa non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

METODO DEL GOAL X

La scommessa prevede di con quale modalità verrà segnato il goal X dell'incontro di riferimento.

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

Sono previsti 6 esiti:

- Punizione diretta: il goal deve 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 d a calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.
- Rigore: il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.
- Autogoal: il goal deve essere siglato tramite autorete.
- Colpo di Testa: il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).
- Tiro: tutti gli altri tipi di goal non inclusi sopra.
- Nessun Goal : nel caso in cui il goal X non venga segnato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 INCONTRO

La scommessa prevede 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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 determinazione dell'esito, e per 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)

La scommessa prevede di 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente , il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

MINUTI DI RECUPERO TEMPO X (6 FASCE)
La scommessa prevede di i minuti di recupero concessi dal direttore di gara nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Si considerano esclusivamente i minuti di recupero segnalati dal quarto uomo con la lavagna luminosa. È irrilevante la durata effettiva del recupero sul campo di gioco.
Sono previsti 6 possibili esiti.

- 0-2: nel tempo X saranno concessi 0, 1 o 2 minuti di recupero.
- 3-4: nel tempo X saranno concessi 3 o 4 minuti di recupero.
- 5-6: nel tempo X saranno concessi 5 o 6 minuti di recupero.
- 7-8: nel tempo X saranno concessi 7 o 8 minuti di recupero.
- 9-10: nel tempo X saranno concessi 9 o 10 minuti di recupero.
- 11 o più: nel tempo X saranno concessi almeno 11 minuti di recupero.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

MINUTI RECUPERO NEL 1^TEMPO
La scommessa prevede di 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente , il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

MINUTI RECUPERO 2 T

La scommessa prevede di 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente , 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. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Sono possibili 7 esiti:

- 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° tempo 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).
- Nessun goal.

MINUTO GOAL X (7 ESITI)

La scommessa prevede in quale fascia di minuti verrà realizzato il goal X nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 7 possibili esiti:

- 0-15 (dal fischio d'inizio del match al minuto 14:59).
- 16-30 (dal minuto 15:00 al minuto 29:59).

- 31-FINE PRIMO TEMPO (dal minuto 30:00 al termine del 1° tempo regolamentare).
- 46-60 (dall'inizio del 2° tempo regolamentare al minuto 59:59).
- 61-75 (dal minuto 60:00 al minuto 74:59).
- 76-FINE PARTITA (dal minuto 75:00 al termine dei tempi regolamentari).
- NO GOAL (il goal X non sarà realizzato).

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

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

MINUTO 1 GOAL CASA 7 ESITI

La scommessa prevede 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:

- 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 - 45 > dal 31' minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
- 46 - 60 > dal fischio d'inizio del 2° tempo 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).
- 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede 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:

- 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 - 45 > dal 31’ minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
- 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).
- 76 - fine partita > dal 76’ min. a fine partita > (da 75:00 a fine partita).
- 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.

Per la determinazione dell'esito, 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.

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

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 PRIMO CALCIO D’ANGOLO

La scommessa prevede 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:

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

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PRIMO GOAL + PRIMO MARCATORE SI

La scommessa prevede che 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.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PROSSIMO GOAL
La scommessa prevede in quale fascia di minuti verrà realizzato il goal X 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 : il goal X dell'incontro non verrà realizzato.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MINUTO PROSSIMO GOAL TEAM 1
La scommessa prevede in quale fascia di minuti verrà realizzato il goal X della squadra di casa.
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: il goal X della squadra di casa non verrà realizzato.

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

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MINUTO PROSSIMO GOAL TEAM 2

La scommessa prevede in quale fascia di minuti verrà realizzato il goal X della squadra ospite.

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 : il goal X della squadra ospite non verrà realizzato.

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

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MULTIGOAL

La scommessa prevede che 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).

MULTIGOAL MULTIESITI 16 ESITI

La scommessa prevede il numero complessivo di goal che verranno realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra le 16 fasce di esiti proposte.

0: nessun goal segnato nel match.

1-2: 1 o 2 goal segnati nel match.

1-3: 1 o 2 o 3 goal segnati nel match.

1-4: 1 o 2 o 3 o 4 goal segnati nel match.

1-5: 1 o 2 o 3 o 4 o 5 goal segnati nel match.

1-6: 1 o 2 o 3 o 4 o 5 o 6 goal segnati nel match.

2-3: 2 o 3 goal segnati nel match.

2-4: 2 o 3 o 4 goal segnati nel match.

2-5: 2 o 3 o 4 o 5 goal segnati nel match.

2-6: 2 o 3 o 4 o 5 o 6 goal segnati nel match.

3-4: 3 o 4 goal segnati nel match.

3-5: 3 o 4 o 5 goal segnati nel match.

3-6: 3 o 4 o 5 o 6 goal segnati nel match.

4-6: 4 o 5 o 6 goal segnati nel match.

5-6: 5 o 6 goal segnati nel match.

7 O PIU': almeno 7 goal segnati nel match.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Juventus - Napoli 1 -0 (1 goal totale).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -2; 1-3; 1-4; 1-5; 1-6.

- Arsenal - Liverpool 2 -2 (4 goal totali).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -4; 1-5; 1-6; 2-4; 2-5; 2-6; 3-4; 3-5; 3-6; 4-6.

MULTIGOAL MULTIESITI 19 ESITI

La scommessa prevede il numero complessivo di goal che verranno realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra le 19 fasce di esiti proposte.

0: nessun goal segnato nell'incontro.

0-1: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 0 o 1.

1-2: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 1 o 2.

1-3: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 1 o 2 o 3.

1-4: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 1 o 2 o 3 o 4.
1-5: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 1 o 2 o 3 o 4 o 5.
1-6: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 1 o 2 o 3 o 4 o 5 o 6.
2-3: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 2 o 3.
2-4: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 2 o 3 o 4.
2-5: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 2 o 3 o 4 o 5.
2-6: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 2 o 3 o 4 o 5 o 6.
3-4: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 3 o 4.
3-5: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 3 o 4 o 5.
3-6: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 3 o 4 o 5 o 6.
4-5: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 4 o 5.
4-6: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 4 o 5 o 6.
5-6: il numero di goal segnati nell'incontro è pari a 5 o 6.
6: il numero di goal segnati nell'incontro è esattamente pari a 6.
7 O PIU': il numero di goal segnati nell'incontro è pari almeno a 7.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Juventus - Napoli 1 -0 (1 goal totale).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 0 -1; 1-2; 1-3; 1-4; 1-5; 1-6.

- Arsenal - Liverpool 2 -2 (4 goal totali).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -4; 1-5; 1-6; 2-4; 2-5; 2-6; 3-4; 3-5; 3-6; 4-5; 4-6.

- Fiorentina - Lazio 1 -2 (3 goal totali).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -3; 1-4; 1-5; 1-6; 2-3; 2-4; 2-5; 2-6; 3-4; 3-5; 3-6.

- Atalanta - Sassuolo 5 -1 (6 goal totali).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -6; 2-6; 3-6; 4-6; 5-6; 6.

MULTIGOAL SQ. CASA
La scommessa prevede che 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).

MULTIGOAL SQ. OSPITE

La scommessa prevede che 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 SQUADRA X MULTIESITI 8 ESITI

La scommessa prevede il numero di goal realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra le 8 fasce di esiti proposte.

0: nessun goal segnato dalla squadra X.

1-2: 1 o 2 goal segnati dalla squadra X.

1-3: 1 o 2 o 3 goal segnati dalla squadra X.

1-4: 1 o 2 o 3 o 4 goal segnati dalla squadra X.

2-3: 2 o 3 goal segnati dalla squadra X.

2-4: 2 o 3 o 4 goal segnati dalla squadra X.

3-4: 3 o 4 goal segnati dalla squadra X.

5 O PIU': almeno 5 goal segnati dalla squadra X.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli 3 -1.

Multigoal Squadra 1.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -3; 1-4; 2-3; 2-4; 3-4.

Multigoal Squadra 2.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -2; 1-3; 1-4.

MULTIGOAL CASA + MULTIGOAL OSPITE MULTIESITI 91 ESITI

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero

di goal realizzati dalla squadra di casa e il numero di goal realizzati dalla squadra ospite, scegliendo tra le 91 fasce di esiti proposte:
0-1/0-1; 0-1/0-2; 0-1/0-3; 0-1/0-4; 0-1/1-2; 0-1/1-3; 0-1/1-4; 0-1/2-3; 0-1/2-4; 0-1/3-4; 0-2/0-1; 0-2/0-2; 0-2/0-3; 0-2/0-4; 0-2/1-2; 0-2/1-3; 0-2/1-4; 0-2/2-3; 0-2/2-4; 0-2/3-4; 0-3/0-1; 0-3/0-2; 0-3/0-3; 0-3/0-4; 0-3/1-2; 0-3/1-3; 0-3/1-4; 0-3/2-3; 0-3/2-4; 0-3/3-4; 0-4/0-1; 0-4/0-2; 0-4/0-3; 0-4/0-4; 0-4/1-2; 0-4/1-3; 0-4/1-4; 0-4/2-3; 0-4/2-4; 0-4/3-4; 1-2/0-1; 1-2/0-2; 1-2/0-3; 1-2/0-4; 1-2/1-2; 1-2/1-3; 1-2/1-4; 1-2/2-3; 1-2/2-4; 1-2/3-4; 1-3/0-1; 1-3/0-2; 1-3/0-3; 1-3/0-4; 1-3/1-2; 1-3/1-3; 1-3/1-4; 1-3/2-3; 1-3/2-4; 1-3/3-4; 1-4/0-1; 1-4/0-2; 1-4/0-3; 1-4/0-4; 1-4/1-2; 1-4/1-3; 1-4/1-4; 1-4/2-3; 1-4/2-4; 1-4/3-4; 2-4/0-1; 2-4/0-2; 2-4/0-3; 2-4/0-4; 2-4/1-2; 2-4/1-3; 2-4/1-4; 2-4/2-3; 2-4/2-4; 2-4/3-4; 3-4/0-1; 3-4/0-2; 3-4/0-3; 3-4/0-4; 3-4/1-2; 3-4/1-3; 3-4/1-4; 3-4/2-3; 3-4/2-4; 3-4/3-4; ALTRO (contiene tutte le fasce non presenti nella lista).
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli 2 -1.

Multigoal Casa + Multigoal Ospite.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 0 -2/0-1; 0-2/0-2; 0-2/0-3; 0-2/0-4; 0-2/1-2; 0-2/1-3; 0-2/1-4; 0-3/0-1; 0-3/0-2; 0-3/0-3; 0-3/0-4; 0-3/1-2; 0-3/1-3; 0-3/1-4; 0-4/0-1; 0-4/0-2; 0-4/0-3; 0-4/0-4; 0-4/1-2; 0-4/1-3; 0-4/1-4; 1-2/0-1; 1-2/0-2; 1-2/0-3; 1-2/0-4; 1-2/1-2; 1-2/1-3; 1-2/1-4; 1-3/0-1; 1-3/0-2; 1-3/0-3; 1-3/0-4; 1-3/1-2; 1-3/1-3; 1-3/1-4; 1-4/0-1; 1-4/0-2; 1-4/0-3; 1-4/0-4; 1-4/1-2; 1-4/1-3; 1-4/1-4; 2-4/0-1; 2-4/0-2; 2-4/0-3; 2-4/0-4; 2-4/1-2; 2-4/1-3; 2-4/1-4.

MULTIGOAL PRIMO TEMPO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

MULTIGOAL SECONDO TEMPO

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

MULTIGOAL TEMPO X MULTIESITI 8 ESITI
La scommessa prevede il numero complessivo di goal realizzati nel tempo regolamentare X dell'incontro, scegliendo tra le 8 fasce di esiti proposte.
0: nessun goal segnato nel tempo X.
1-2: 1 o 2 goal segnati nel tempo X.
1-3: 1 o 2 o 3 goal segnati nel tempo X.
1-4: 1 o 2 o 3 o 4 goal segnati nel tempo X.
2-3: 2 o 3 goal segnati nel tempo X.
2-4: 2 o 3 o 4 goal segnati nel tempo X.
3-4: 3 o 4 goal segnati nel tempo X.
5 O PIU': almeno 5 goal segnati nel tempo X.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Juventus - Napoli.

1° tempo: 1 -1 > 2 goal totali nel 1° tempo.
Multigoal Tempo 1.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -2; 1-3; 1-4; 2-3; 2-4.
2° tempo: 1 -0 > 1 goal totale nel 2° tempo.
Multigoal Tempo 2.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 -2; 1-3; 1-4.

MULTIGOAL PRIMO TEMPO + MULTIGOAL SECONDO TEMPO MULTIESITI 91 ESITI
La scommessa prevede contemporaneamente il numero complessivo di goal realizzati nel primo tempo regolamentare e il numero complessivo di goal realizzati nel secondo tempo regolamentare, scegliendo tra le 91 fasce di esiti proposte:

0-1/0-1; 0-1/0-2; 0-1/0-3; 0-1/0-4; 0-1/1-2; 0-1/1-3; 0-1/1-4; 0-1/2-3; 0-1/2-4; 0-1/3-4; 0-2/0-1; 0-2/0-2; 0-2/0-3; 0-2/0-4; 0-2/1-2; 0-2/1-3; 0-2/1-4; 0-2/2-3; 0-2/2-4; 0-2/3-4; 0-3/0-1; 0-3/0-2; 0-3/0-3; 0-3/0-4; 0-3/1-2; 0-3/1-3; 0-3/1-4; 0-3/2-3; 0-3/2-4; 0-3/3-4; 0-4/0-1; 0-4/0-2; 0-4/0-3; 0-4/0-4; 0-4/1-2; 0-4/1-3; 0-4/1-4; 0-4/2-3; 0-4/2-4; 0-4/3-4; 1-2/0-1; 1-2/0-2; 1-2/0-3; 1-2/0-4; 1-2/1-2; 1-2/1-3; 1-2/1-4; 1-2/2-3; 1-2/2-4; 1-2/3-4; 1-3/0-1; 1-3/0-2; 1-3/0-3; 1-3/0-4; 1-3/1-2; 1-3/1-3; 1-3/1-4; 1-3/2-3; 1-3/2-4; 1-3/3-4; 1-4/0-1; 1-4/0-2; 1-4/0-3; 1-4/0-4; 1-4/1-2; 1-4/1-3; 1-4/1-4; 1-4/2-3; 1-4/2-4; 1-4/3-4; 2-4/0-1; 2-4/0-2; 2-4/0-3; 2-4/0-4; 2-4/1-2; 2-4/1-3; 2-4/1-4; 2-4/2-3; 2-4/2-4; 2-4/3-4; 3-4/0-1; 3-4/0-2; 3-4/0-3; 3-4/0-4; 3-4/1-2; 3-4/1-3; 3-4/1-4; 3-4/2-3; 3-4/2-4; 3-4/3-4; ALTRO (contiene tutte le fasce non presenti nella lista).

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Napoli.

1° tempo: 1 -1 > 2 goal totali nel 1° tempo.

2° tempo: 1 -0 > 1 goal totale nel 2° tempo.

Multigoal 1° Tempo + Multigoal 2° Tempo.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 0 -2/0-1; 0-2/0-2; 0-2/0-3; 0-2/0-4; 0-2/1-2; 0-2/1-3; 0-2/1-4; 0-3/0-1; 0-3/0-2; 0-3/0-3; 0-3/0-4; 0-3/1-2; 0-3/1-3; 0-3/1-4; 0-4/0-1; 0-4/0-2; 0-4/0-3; 0-4/0-4; 0-4/1-2; 0-4/1-3; 0-4/1-4; 1-2/0-1; 1-2/0-2; 1-2/0-3; 1-2/0-4; 1-2/1-2; 1-2/1-3; 1-2/1-4; 1-3/0-1; 1-3/0-2; 1-3/0-3; 1-3/0-4; 1-3/1-2; 1-3/1-3; 1-3/1-4; 1-4/0-1; 1-4/0-2; 1-4/0-3; 1-4/0-4; 1-4/1-2; 1-4/1-3; 1-4/1-4; 2-4/0-1; 2-4/0-2; 2-4/0-3; 2-4/0-4; 2-4/1-2; 2-4/1-3; 2-4/1-4.

MULTIGOAL 1T + MULTIGOAL 2T SI/NO

La scommessa prevede contemporaneamente se la somma dei goal segnati nel solo primo tempo regolamentare dell'incontro sarà compresa o uguale ai valori X -Y indicati nella descrizione e se la somma dei goal segnati nel solo secondo tempo regolamentare dell'incontro sarà compresa o uguale ai valori Z -W indicati nella descrizione (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica che entrambe le condizioni si verificheranno.

Con l'esito “NO” si pronostica che almeno una delle condizioni non si verificherà.

Esempi:

- Milan - Liverpool 3 -2 (1° tempo: 1 -1, 2° tempo: 2 -1).

Multigoal 1 -3 1T + Multigoal 1 -3 2T > Esito SI.

Multigoal 2 -4 1T + Multigoal 1 -2 2T > Esito NO.

Multigoal 2 -3 1T + Multigoal 2 -3 2T > Esito SI.

Multigoal 3 -5 1T + Multigoal 1 -2 2T > Esito NO.

- Napoli - Juventus 1 -2 (1° tempo: 0 -2, 2° tempo: 1 -0).

Multigoal 3 -4 1T + Multigoal 2 -4 2T > Esito NO.

Multigoal 1 -3 1T + Multigoal 1 -3 2T > Esito SI.

Multigoal 1 -4 1T + Multigoal 2 -3 2T > Esito NO.

Multigoal 2 -5 1T + Multigoal 1 -4 2T > Esito SI.

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

MULTIGOAL CASA + MULTIGOAL OSPITE SI/NO

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal segnati dalla squadra di casa sarà compreso o uguale ai valori X -Y indicati nella descrizione e se il numero di goal segnati dalla squadra ospite sarà comp reso o uguale ai valori Z -W indicati nella descrizione (SI) o meno (NO).

Con l'esito "SI" si pronostica che entrambe le condizioni si verificheranno.

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

Esempi:

- Milan - Liverpool 3 -2.

Multigoal 1 -3 Casa + Multigoal 1 -2 Ospite > Esito SI.

Multigoal 1 -2 Casa + Multigoal 2 -3 Ospite > Esito NO.

Multigoal 2 -3 Casa + Multigoal 2 -4 Ospite > Esito SI.

Multigoal 4 -5 Casa + Multigoal 3 -4 Ospite > Esito NO.

- Napoli - Juventus 1 -2.

Multigoal 2 -4 Casa + Multigoal 1 -3 Ospite > Esito NO.

Multigoal 1 -3 Casa + Multigoal 2 -3 Ospite > Esito SI.

Multigoal 1 -2 Casa + Multigoal 1 -4 Ospite > Esito SI.

Multigoal 2 -3 Casa + Multigoal 3 -4 Ospite > Esito NO.

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

MULTIGOAL X -Y CASA + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Z

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà compreso o uguale ai valori X -Y indicati e se il giocatore Z segnerà almeno un goal nel match.

Sono previsti due possibili esiti:

SI + SI: il numero di goal realizzati dalla squadra di casa è compreso o uguale ai valori X -Y indicati e il giocatore Z segna almeno un goal.

ALTRO > l'esito include:

- il numero di goal realizzati dalla squadra di casa non è compreso o uguale ai valori X-Y indicati.
- il giocatore Z non segna.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Milan - Napoli 2 -1 (25' Hernandez, 33' Leao, 49' Osimhen).

Multigoal 1 -2 Casa + Leao segna almeno un goal > Esito: SI + SI.

Multigoal 2 -3 Casa + Giroud segna almeno un goal > Esito: ALTRO.

Multigoal 3 -4 Casa + Hernandez segna almeno un goal > Esito: ALTRO.

Multigoal 1 -4 Casa + Osimhen segna almeno un goal > Esito: SI + SI.

Multigoal 1 -2 Casa + Politano segna almeno un goal > Esito: ALTRO

Multigoal 1 -5 Casa + Leao segna almeno un goal > Esito: SI + SI.

MULTIGOAL X -Y CASA + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Z O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà compreso o uguale ai valori X -Y indicati e se il giocatore Z, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà a lmeno un goal nel match.

Sono previsti due possibili esiti:

SI + SI: il numero di goal realizzati dalla squadra di casa è compreso o uguale ai valori X -Y indicati e il giocatore Z, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal.

ALTRO > l'esito include:

- il numero di goal realizzati dalla squadra di casa non è compreso o uguale ai valori X-Y indicati.
- il giocatore Z non segna e non viene sostituito.
- il giocatore Z non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna .

Se il giocatore Z entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore Z non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Milan - Napoli 2 -1 (25' Hernandez, 33' Leao, 81' Simeone).

Multigoal 1 -2 Casa + Segna almeno un goal Leao o il suo sostituto.

Leao segna un goal e non viene sostituito.

Esito vincente: SI + SI.

Multigoal 2 -4 Casa + Segna almeno un goal Osimhen o il suo sostituto.

Osimhen non segna, viene sostituto da Simeone, che segna un goal.

Esito vincente: SI + SI.

Multigoal 1 -3 Casa + Segna almeno un goal Giroud o il suo sostituto.

Giroud non segna, viene sostituito da Jovic, che non segna.

Esito vincente: ALTRO.

Multigoal 3 -4 Casa + Segna almeno un goal Hernandez o il suo sostituto.

Hernandez segna e non viene sostituito.

Esito vincente: ALTRO.

MULTIGOAL X -Y OSPITE + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Z

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà compreso o uguale ai valori X -Y indicati e se il giocatore Z segnerà almeno un goal nel match.

Sono previsti due possibili esiti:

SI + SI: il numero di goal realizzati dalla squadra ospite è compreso o uguale ai valori X -Y e il giocatore Z segna almeno un goal.

ALTRO > l’esito include:

- il numero di goal realizzati dalla squadra ospite non è compreso o uguale ai valori X -Y.
- il giocatore Z non segna.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Milan - Napoli 2 -1 (25’ Hernandez, 33' Leao, 49' Osimhen).

Multigoal 1 -2 Ospite + Osimhen segna almeno un goal > Esito: SI + SI.

Multigoal 2 -3 Ospite + Osimhen segna almeno un goal > Esito: ALTRO.

Multigoal 1 -3 Ospite + Politano segna almeno un goal > Esito: ALTRO.

Multigoal 1 -4 Ospite + Leao segna almeno un goal > Esito: SI + SI.

Multigoal 1 -2 Ospite + Giroud segna almeno un goal > Esito: ALTRO

Multigoal 1 -5 Ospite + Hernandez segna almeno un goal > Esito: SI + SI.

MULTIGOAL X -Y OSPITE + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Z O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà compreso o uguale ai valori X -Y indicati e se il giocatore Z, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà al meno un goal nel match.

Sono previsti due possibili esiti:

SI + SI: il numero di goal realizzati dalla squadra ospite è compreso o uguale ai valori X -Y indicati e il giocatore Z, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal.

ALTRO > l’esito include:

- il numero di goal realizzati dalla squadra ospite non è compreso o uguale ai valori X -Y indicati.
- il giocatore Z non segna e non viene sostituito.
- il giocatore Z non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna.

Se il giocatore Z entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il

giocatore Z non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Milan - Napoli 1 -2 (25' Politano, 35' Leao, 80' Simeone).

Multigoal 1 -2 Ospite + Segna almeno un goal Politano o il suo sostituto.
Politano segna un goal e non viene sostituito.
Esito vincente: SI + SI.
Multigoal 2 -4 Ospite + Segna almeno un goal Osimhen o il suo sostituto.
Osimhen non segna, viene sostituto da Simeone, che segna un goal.
Esito vincente: SI + SI.
Multigoal 1 -3 Ospite + Segna almeno un goal Zielinski o il suo sostituto.
Zielinski non segna, viene sostituito da Raspadori, che non segna.
Esito vincente: ALTRO.
Multigoal 3 -4 Ospite + Segna almeno un goal Leao o il suo sostituto.
Leao segna e non viene sostituito.
Esito vincente: ALTRO.

NUMERO CALCI D'ANGOLO SQUADRA X 15 ESITI MULTIESITI
La scommessa prevede il numero di calci d'angolo battuti dalla sola squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 15 esiti:
0; 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più; 9 o più; 10 o più; 11 o più; 12 o più; 13 o più; 14 o più.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Arsenal - Milan (Corner battuti: 4 -7).

Numero calci d'angolo Squadra 1.

Corner battuti dalla squadra 1: 4.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più;

Numero calci d'angolo Squadra 2.

Corner battuti dalla squadra 2: 7.

Esiti vincenti alla quota pattuita : 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più.

NUMERO DI TIRI IN PORTA MULTIESITI 21 ESITI

La scommessa prevede la somma dei tiri in porta effettuati nei tempi regolamentari dell'incontro.

Sono previsti 21 esiti:

0; 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più; 9 o più; 10 o più; 11 o più; 12 o più; 13 o più; 14 o più; 15 o più; 16 o più; 17 o più; 18 o più; 19 o più; 20 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Arsenal - Milan.

Tiri in porta effettuati: 11 (5 Arsenal + 6 Milan).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più; 9 o più; 10 o più; 11 o più.

NUMERO DI TIRI TOTALI MULTIESITI 22 ESITI

La scommessa prevede la somma dei tiri totali effettuati nei tempi regolamentari dell'incontro.

Sono previsti 22 esiti:

0-14; 15 o più; 16 o più; 17 o più; 18 o più; 19 o più; 20 o più; 21 o più; 22 o più; 23 o più; 24 o più; 25 o più; 26 o più; 27 o più; 28 o più; 29 o più; 30 o più; 31 o più; 32 o più; 33 o più; 34 o più; 35 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Milan.

Tiri totali effettuati: 25 (11 Arsenal + 14 Milan).
Esiti vincenti alla quota pattuita: 15 o più; 16 o più; 17 o più; 18 o più; 19 o più; 20 o più; 21 o più; 22 o più; 23 o più; 24 o più; 25 o più.

NUMERO TOTALE DEI CALCI D'ANGOLO 21 ESITI MULTIESITI
La scommessa prevede la somma totale dei calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 21 esiti:
0; 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più; 9 o più; 10 o più; 11 o più; 12 o più; 13 o più; 14 o più; 15 o più; 16 o più; 17 o più; 18 o più; 19 o più; 20 o più.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Arsenal - Milan.

Corner battuti: 4 -7 > Totale: 4+7 = 11.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più; 9 o più; 10 o più; 11 o più.

NUMERO TOTALE DEI CALCI D'ANGOLO TEMPO X 13 ESITI MULTIESITI
La scommessa prevede la somma dei calci d'angolo battuti nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 13 esiti:
0; 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più; 9 o più; 10 o più; 11 o più; 12 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.
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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Arsenal - Milan.

Numero calci d'angolo Tempo 1.
Corner battuti nel 1° tempo: 3 -2 > Totale: 3+2 =5.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più.
Numero calci d'angolo Tempo 2.
Corner battuti nel 2° tempo: 3 -5 > Totale: 3+5 =8.
Esiti vincenti alla quota pattuita : 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più.

NUMERO ESATTO ANGOLI
La scommessa prevede di 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ESATTO ANGOLI TEMPO X
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ESATTO RIGORI SEGNATI FASE CALCI DI RIGORE (7 ESITI)
La scommessa prevede la somma totale dei rigori segnati nella sola fase dei calci di rigore dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti: meno di 5; 5; 6; 7; 8; 9; più di 9.
Ai fini della scommessa non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.
Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Italia - Inghilterra.

Risultato fase calci di rigore: 3 -2.
Totale rigori segnati: 3+2 = 5.
Esito vincente: 5.

PARA RIGORE SI/NO
La scommessa prevede di 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.
Per la determinazione dell'esito 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
La scommessa prevede che la somma dei calci d’angolo battuti nell’incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari (“0” è considerato Pari).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO INCL. T.S.
La scommessa prevede che la somma dei calci d’angolo battuti da entrambe le squadre, nell’incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari (“0” è considerato Pari).
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.
Per la determinazione dell'esito, 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.
La scommessa prevede che la somma dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa, nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari ("0" è considerato Pari).
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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CALCI D'ANGOLO SQUADRA X
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di calci d'angolo battuti dalla sola squadra X sarà PARI o DISPARI ("0" è considerato PARI).
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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CARTELLINI
La scommessa prevede che 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.

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

PARI/DISPARI CARTELLINI TEMPO X

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CORNER INTERVALLO DI X MIN
La scommessa prevede che la somma dei calci d’angolo battuti nell’intervallo di minuti indicato sarà un numero pari o dispari (“0” è considerato Pari).
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 si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.
06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.
11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.
16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.
21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.
26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.
31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.
36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.
41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.
51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.
56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.

61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.
66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.
71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.
76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.
81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.
86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARI/DISPARI CORNER TEMPO X
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI FALLI COMMESSI
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI FUORIGIOCO

La scommessa prevede che la somma dei fuorigioco nell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari ("0" è considerato Pari).

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

Esempio:

- Juventus - Liverpool.

Fuorigioco: 2 - 3. Somma: 5.

Pari/Dispari fuorigioco.

Esito vincente: Dispari.

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

PARI/DISPARI PARATE TEMPO X

La scommessa prevede che la somma delle parate effettuate nel solo tempo X dell'incontro di riferimento 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:

- Milan - Liverpool.

Parate 1° tempo: 1 - 0. Somma: 1

Parate 2° tempo: 3 - 1. Somma: 4

1° Tempo: Pari/Dispari parate. Esito vincente: Dispari.

2° Tempo: Pari/Dispari parate. Esito vincente: Pari.

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

PARI/DISPARI RIGORI SEGNATI FASE CALCI DI RIGORE

La scommessa prevede che la somma totale dei rigori realizzati nella sola fase dei calci di rigore dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI.

Ai fini della scommessa non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

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

Esempio:

- Italia - Inghilterra. Fase calci di rigore (3 -2).

Somma rigori realizzati: 3+2 = 5.

Pari/Dispari rigori segnati (fase calci di rigore) > Esito: Dispari.

PARI/DISPARI RIGORI SEGNATI SQUADRA X FASE CALCI DI RIGORE

La scommessa prevede che il numero di rigori realizzati dalla squadra X nella sola fase dei calci di rigore dell'incontro sarà PARI o DISPARI (“0” è considerato PARI).

Ai fini della scommessa non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

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

Esempio:

- Italia - Inghilterra.

Risultato fase calci di rigore: 3 -2.
Pari/Dispari rigori segnati squadra 1 (fase calci di rigore) > Esito: Dispari.
Pari/Dispari rigori segnati squadra 2 (fase calci di rigore) > Esito: Pari.

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 (“0” è considerato Pari).

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 (“0” è considerato Pari).

PARI/DISPARI SQUADRA X
La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di goal realizzati dalla sola squadra X sarà Pari o Dispari. (“0” è considerato Pari).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI SQUADRA X TEMPO Y
La scommessa prevede che il numero di goal realizzati dalla squadra X nel solo tempo regolamentare Y dell'incontro sarà PARI o DISPARI (“0” è considerato PARI).
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI TEMPO X
La scommessa prevede che 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 - Liverpool.

Risultato 1T: 0 -1.

Risultato 2T: 2 -0.

Pari/dispari 1T > Esito vincente: Dispari.

Pari/dispari 2T > Esito vincente: Pari.

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

PARI/DISPARI TIRI TOTALI

La scommessa prevede che la somma dei tiri totali effettuati nell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari ("0" è considerato Pari).

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

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Juventus - Milan.

Tiri totali Juventus: 12 | Tiri totali Milan: 8.

Tiri totali incontro: 20 > Esito: Pari.

PARZIALE/FINALE + MARCATORE SI

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 X EFFETTUA ALMENO Y PARATE
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il portiere X effettuerà almeno Y parate (SI) o meno (NO).
Con l'esito “SI” si pronostica che il portiere X effettua almeno Y parate.
Con l'esito “NO” si pronostica che il portiere X effettua meno di Y parate.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.
Esempio:

- Napoli - Lazio.

Meret effettua almeno 1 parata.
Parate di Meret: 0 > Esito vincente: NO.
Provedel effettua almeno 2 parate.
Parate di Provedel: 3 > Esito vincente: SI.

PORTIERE X EFFETTUA ALMENO Y PARATE INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il portiere X effettuerà almeno Y parate (SI) o meno (NO).
Con l'esito “SI” si pronostica che il portiere X effettua almeno Y parate.
Con l'esito “NO” si pronostica che il portiere X effettua meno di Y parate.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Courtois effettua almeno 1 parata Incl. T.S.

Parate di Courtois: 1 > Esito vincente: SI.

Alisson effettua almeno 3 parate Incl. T.S.

Parate di Alisson: 2 > Esito vincente: NO.

PORTIERE X NON SUBISCE GOAL ED EFFETTUA ALMENO Y PARATE INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il portiere X non subirà goal ed effettuerà almeno Y parate (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica che il portiere X non subisce goal ed effettua almeno Y parate.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il portiere X subisce almeno un goal ed effettua meno di Y parate.
- il portiere X subisce almeno un goal ed effettua almeno Y parate.
- il portiere X non subisce goal ed effettua meno di Y parate.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

PORTIERE X PARA RIGORE SI/NO

La scommessa prevede di che nell’incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se il portiere X lo parerà (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 portiere X, la scommessa sarà rimborsata.

Un portiere ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Nel caso in cui il portiere X devierà la palla sul palo/traversa e non ci sarà goal, il rigore è parato (esito “Si”).

Nel caso in cui il portiere X devierà la palla sul palo/traversa e questa entrerà in porta, il rigore non è parato (esito “No”). L'esito "No" include anche:

- non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento.

- una volta calciata, la palla andrà direttamente fuori.
- verrà colpito il palo e/o la traversa e la palla andrà fuori senza nessuna deviazione del portiere X.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMA A X CALCI D'ANGOLO

La scommessa prevede quale delle due squadre batterà per prima X calci d'angolo nell'incontro di riferimento.

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

Con l'esito "Team 1" si pronostica che la squadra di casa batterà per prima X calci d'angolo nei tempi regolamentari.

Con l'esito "Nessuno" si pronostica che nessuna delle due squadre batterà X calci d'angolo nei tempi regolamentari.

Con l'esito "Team 2" si pronostica che la squadra ospite batterà per prima X calci d'angolo nei tempi regolamentari.

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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMA SOSTITUZIONE NEL MATCH (4 ESITI)

La scommessa prevede in quale momento, nel corso dei tempi regolamentari, verrà effettuata la prima sostituzione dell'incontro.

Sono previsti quattro esiti:

- TEMPO 1: la prima sostituzione del match viene effettuata durante il primo tempo regolamentare.
- TEMPO 2: la prima sostituzione del match viene effettuata durante il secondo tempo regolamentare.
- BREAK: la prima sostituzione del match viene effettuata durante l'intervallo (tra la fine del primo tempo regolamentare e prima dell'inizio del secondo tempo regolamentare).
- NESSUNA SOSTITUZIONE: non vengono effettuate sostituzioni nel match.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Torino – Milan

Prima sostituzione effettuata nel 1° tempo (24’ minuto: esce Leao ed entra Ricci).

Esito vincente: Tempo 1.

- Napoli - Juventus.

Prima sostituzione effettuata durante l’intervallo (esce Cabal ed entra David).

Esito vincente: Break.

PRIMO ASSIST

La scommessa prevede quale giocatore realizzerà il primo assist nell’incontro di riferimento.

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

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

- “Nessun assist”: nell'incontro non saranno realizzati assist.
- “Altro”: qualsiasi giocatore non presente nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore pronosticato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il primo assist del match è già stato realizzato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1 [17' Dybala, 20' Lukaku (assist Barella), 62' C. Ronaldo (assist Dybala)].

Primo assist. Lista di nomi / Altro / Nessun assist.

Esito vincente: Barella.

PRIMO CALCIO ANGOLO INTERVALLO DI X MIN

La scommessa prevede quale delle due squadre batterà il primo calcio d’angolo nell’intervallo di minuti 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, nell'intervallo di minuti indicato, il primo calcio d'angolo sarà battuto dalla squadra di casa
- Con l'esito "X" si pronostica che, nell'intervallo di minuti indicato, nessuna squadra batterà un calcio d'angolo.
- Con l'esito "2" si pronostica che, nell'intervallo di minuti indicato, il primo calcio d'angolo sarà battuto dalla squadra ospite.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Esempi di fasce:

00 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.

16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.

31 - 45: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

46 - 60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59.

61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.

76 - 90: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

PRIMO CALCIO D'ANGOLO

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 CARTELLINO SI/NO
La scommessa prevede che il giocatore X riceverà (Si) o meno (No) il primo cartellino (giallo o rosso) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
L'esito "No" include anche il caso in cui nell'incontro non ci saranno cartellini.
In caso di primo cartellino contemporaneo comminato a due o più giocatori, sarà considerato come "primo cartellino" il calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino.
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° cartellino del match è già stato assegnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.
Esempio:

- Arsenal - Sampdoria (Cartellini: 8' Abraham, 11' Murillo, 21' Spinazzola, 49' Zanoli, 52' Murillo, 60' Smalling, 69' Paoletti, 70' Winks).

El Shaarawy Primo cartellino Si/No > Esito vincente: NO.
Spinazzola Primo cartellino Si/No > Esito vincente: NO.
Dybala Primo cartellino Si/No > Esito vincente: NO.
Abraham Primo cartellino Si/No > Esito vincente: SI.

PRIMO CARTELLINO 1X2
La scommessa prevede 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 di primo cartellino contemporaneo comminato a giocatori di entrambe le squadre, sarà considerata vincente la squadra del calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

PRIMO CARTELLINO 1X2 1T

La scommessa prevede 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 di primo cartellino contemporaneo comminato a giocatori di entrambe le squadre, sarà considerata vincente la squadra del calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

PRIMO GIOCATORE CARTELLINO

La scommessa prevede 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:

- "Nessuno": nessun giocatore sarà ammonito o espulso nei tempi regolamentari, più eventuale recupero.
- "Altro": qualsiasi giocatore non presente nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di primo cartellino contemporaneo comminato a due o più giocatori, sarà considerato vincente il calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino.

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 il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° cartellino del match è già stato assegnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

Esempio:

- Arsenal - Sampdoria (Cartellini: 8' Abraham, 11' Murillo, 21' Spinazzola, 49' Zanoli, 52' Murillo, 60' Smalling, 69' Paoletti, 70' Winks).

Primo giocatore cartellino. Lista di nomi / Altro / Nessuno.

Esito vincente: Abraham.

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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match (SI) o meno (NO).
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna il primo goal del match.
- il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo goal del match è un'autorete.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto del calciatore che ha segnato il primo goal del match, l'esito vincente sarà “NO”.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o

chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna il primo goal del match.
- il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match;
- il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito.
- l'incontro termina 0 -0.
- il primo goal del match è un'autorete.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto del calciatore che ha segnato il primo goal del match, l'esito vincente sarà “NO”.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + 1X2

La scommessa prevede l’esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X segnerà il primo goal del match.

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

L’esito “Altro” include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- l’incontro termina 0 -0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO MARCATORE SI + 1X2 + GOAL/NO GOAL

La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X realizzerà il primo goal del match, l'esito finale 1X2 dell'incontro e se entrambe le squadre segneranno almeno un goal.

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

Sono previsti 6 possibili esiti:

PRIMO MARCATORE + 1 + GOAL: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince l'incontro ed entrambe le squadre segnano almeno un goal.

PRIMO MARCATORE + 1 + NO GOAL: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince l'incontro ed almeno una delle due squadre non segna.

PRIMO MARCATORE + X + GOAL: il giocatore X realizza il primo goal del match, l'incontro termina con un pareggio ed entrambe le squadre segnano almeno un goal.

PRIMO MARCATORE + 2 + GOAL: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince l'incontro ed entrambe le squadre segnano almeno un goal.

PRIMO MARCATORE + 2 + NO GOAL: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince l'incontro ed almeno una delle due squadre non segna.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- nessun goal (0 -0).
- il primo goal del match è un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Osimhen Primo Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal > Esito vincente: ALTRO.

Leao Primo Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal > Esito vincente: PRIMO MARCATORE

+ X + GOAL.
Giroud Primo Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal > Esito vincente: ALTRO.

PRIMO MARCATORE SI + 1X2 + GOAL/NO GOAL + U/O
La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X realizzerà il primo goal del match, l'esito finale 1X2 dell'incontro, se entrambe le squadre segneranno almeno un goal e se la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore o superiore al v alore prestabilito. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 9 possibili esiti:
PRIMO MARCATORE + 1 + NO GOAL + UNDER: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + 1 + GOAL + OVER: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince l'incontro, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + 1 + NO GOAL + OVER: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + X + GOAL + UNDER: il giocatore X realizza il primo goal del match, l'incontro termina con un pareggio, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + X + GOAL + OVER: il giocatore X realizza il primo goal del match, l'incontro termina con un pareggio, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + 2 + NO GOAL + UNDER: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + 2 + GOAL + OVER: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince l'incontro, entrambe le squadre segnano almeno un goal e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + 2 + NO GOAL + OVER: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince l'incontro, almeno una delle due squadre non segna e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- nessun goal (0 -0).
- il primo goal del match è un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Osimhen Primo Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal + U/O 2,5 > Esito vincente: ALTRO.
Leao Primo Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal + U/O 2,5 > Esito vincente: PRIMO MARCATORE + X + GOAL + UNDER.
Giroud Primo Marcatore + 1X2 + Goal/No Goal + U/O 2,5 > Esito vincente: ALTRO.

PRIMO MARCATORE SI + 1X2 + U/O
La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X segnerà il primo goal del match, l'esito finale 1X2 dell'incontro e se la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore o superiore al valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 7 possibili esiti:
PRIMO MARCATORE + 1 + UNDER: il giocatore X segna il primo goal del match, la squadra di casa vince l'incontro e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + 1 + OVER: il giocatore X segna il primo goal del match, la squadra di casa vince l'incontro e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + X + UNDER: il giocatore X segna il primo goal del match, l'incontro termina con un pareggio e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.
PRIMO MARCATORE + X + OVER: il giocatore X segna il primo goal del match, l'incontro

termina con un pareggio e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.

PRIMO MARCATORE + 2 + UNDER: il giocatore X segna il primo goal del match, la squadra ospite vince l'incontro e la somma dei goal realizzati nella partita sarà inferiore al valore prestabilito.

PRIMO MARCATORE + 2 + OVER: il giocatore X segna il primo goal del match, la squadra ospite vince l'incontro e la somma dei goal realizzati nella partita sarà superiore al valore prestabilito.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- nessun goal (0 -0).
- il primo goal del match è un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Osimhen Primo Marcatore + 1X2 + U/O 2,5 > Esito vincente: ALTRO.

Leao Primo Marcatore + 1X2 + U/O 2,5 > Esito vincente: PRIMO MARCATORE + X + UNDER.

Giroud Primo Marcatore + 1X2 + U/O 2,5 > Esito vincente: ALTRO.

PRIMO MARCATORE SI + DC IN

La scommessa prevede 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 tempo ralmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + DC IN/OUT

La scommessa prevede 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.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + DC OUT

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 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.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + PARZIALE/FINALE

La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X segnerà il primo goal del match

e l'esito 1X2 del solo 1° Tempo combinato con l'esito 1X2 Finale dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 10 possibili esiti:
PRIMO MARCATORE + 1/1: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince il primo tempo e l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa.
PRIMO MARCATORE + 1/X: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince il primo tempo e l'incontro termina in parità.
PRIMO MARCATORE + 1/2: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra di casa vince il primo tempo e l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite.
PRIMO MARCATORE + X/1: il giocatore X realizza il primo goal del match, il primo tempo termina in parità e l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa.
PRIMO MARCATORE + X/X: il giocatore X realizza il primo goal del match, il primo tempo termina in parità e l'incontro termina in parità.
PRIMO MARCATORE + X/2: il giocatore X realizza il primo goal del match, il primo tempo termina in parità e l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite.
PRIMO MARCATORE + 2/1: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince il primo tempo e l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa.
PRIMO MARCATORE + 2/X: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince il primo tempo e l'incontro termina in parità.
PRIMO MARCATORE + 2/2: il giocatore X realizza il primo goal del match, la squadra ospite vince il primo tempo e l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite.
ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- nessun goal (0 -0).
- il primo goal del match è un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di

riferimento.

Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Osimhen Primo Marcatore + Parziale/Finale > Esito vincente: ALTRO.

Leao Primo Marcatore + Parziale/Finale > Esito vincente: PRIMO MARCATORE + 2/X.

Giroud Primo Marcatore + Parziale/Finale > Esito vincente: ALTRO.

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.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + RIS. ESATTO CASA

La scommessa prevede il risultato esatto dell'incontro e se il giocatore X segnerà il primo goal del match.

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

L'esito "Altro" include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- l'incontro termina con un risultato esatto non in lista.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO MARCATORE SI + RIS. ESATTO OSPITE
La scommessa prevede il risultato esatto dell'incontro e se il giocatore X segnerà il primo goal del match.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
L'esito "Altro" include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- l'incontro termina con un risultato esatto non in lista.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO MARCATORE SI + RISULTATO ESATTO MULTIPLO 8 ESITI
La scommessa prevede contemporaneamente se il giocatore X segnerà il primo goal del match e il risultato esatto dell'incontro, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 8 possibili esiti:
PRIMO MARCATORE + 1 -0/2-0/2-1: il giocatore X segna il primo goal del match e l'incontro termina 1 -0 o 2 -0 o 2 -1.
PRIMO MARCATORE + 3 -0/3-1/3-2: il giocatore X segna il primo goal del match e l'incontro termina 3 -0 o 3 -1 o 3 -2.
PRIMO MARCATORE + 4 -0/4-1/4-2/4-3: il giocatore X segna il primo goal del match e

l’incontro termina 4 -0 o 4 -1 o 4 -2 o 4 -3.

PRIMO MARCATORE + 0 -1/0-2/1-2: il giocatore X segna il primo goal del match e l’incontro termina 0 -1 o 0 -2 o 1 -2.

PRIMO MARCATORE + 0 -3/1-3/2-3: il giocatore X segna il primo goal del match e l’incontro termina 0 -3 o 1 -3 o 2 -3.

PRIMO MARCATORE + 0 -4/1-4/2-4/3-4: il giocatore X segna il primo goal del match e l’incontro termina 0 -4 o 1 -4 o 2 -4 o 3 -4.

PRIMO MARCATORE + 1 -1/2-2/3-3/4-4: il giocatore X segna il primo goal del match e l’incontro termina 1 -1 o 2 -2 o 3 -3 o 4 -4.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X non segna il primo goal del match.
- nessun goal (0 -0).
- l'incontro termina con un risultato esatto non presente nel gruppo di esiti proposti.
- il primo goal del match è un'autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Osimhen Primo Marcatore + Risultato esatto Multiplo > Esito vincente: ALTRO.

Leao Primo Marcatore + Risultato esatto Multiplo > Esito vincente: PRIMO MARCATORE + 1 -1/2-2/3-3/4-4.

Giroud Primo Marcatore + Risultato esatto Multiplo > Esito vincente: ALTRO.

PRIMO MARCATORE SI + U/O (3 ESITI)

La scommessa prevede che 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 tempo ralmente limitato.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI/NO
La scommessa prevede che 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 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.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQ. CASA SI/NO
La scommessa prevede che 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 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.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal della squadra di casa è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQ. OSPITE SI/NO
La scommessa prevede che 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 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.
Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal della squadra ospite è già stato segnato, la scommessa rimane valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 TEMPI SUPPLEMENTARI
La scommessa prevede 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Non fanno testo ai fini della scommessa le reti realizzate in occasione dei tempi regolamentari e dell'eventuale fase a rigori.
Se il giocatore pronosticato non scende in campo nei tempi supplementari, la scommessa sarà rimborsata.
Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° goal nei tempi supplementari è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 CARTELLINO 1X2

La scommessa prevede di a quale delle due squadre verrà mostrato il prossimo cartellino (cartellino X) nell'incontro di riferimento.

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

Nella definizione di "cartellino" rientrano sia le ammonizioni che le espulsioni.

Con l'esito "1" si pronostica che il prossimo cartellino (cartellino X) dell'incontro sarà mostrato ad un giocatore della squadra di casa.

Con l'esito "X" si pronostica che non ci sarà un prossimo cartellino (cartellino X) nell'incontro.

Con l'esito "2" si pronostica che il prossimo cartellino (cartellino X) dell'incontro sarà mostrato ad un giocatore della squadra ospite.

In caso di cartellino contemporaneo comminato a giocatori di entrambe le squadre, sarà considerata vincente la squadra del calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

PROSSIMO CARTELLINO

La scommessa prevede 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:

Con l'esito "squadra A" si pronostica che sarà la squadra in casa a ricevere il cartellino indicato.

Con l'esito "squadra B" si pronostica che sarà la squadra ospite a ricevere il cartellino indicato.

Con l'esito "nessun cartellino" si pronostica che nessuna delle due squadre riceverà il cartellino indicato.
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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PROSSIMO CORNER 1X2 TEMPO X
La scommessa prevede quale delle due squadre batterà il corner Y nel solo tempo regolamentare X dell'incontro.

- Team 1: la squadra di casa batterà il corner Y nel tempo X.
- Nessun corner: nessuna delle due squadre batterà il corner Y nel tempo X.
- Team 2: la squadra ospite batterà il corner Y nel tempo X.

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

RESTO DEL MATCH
La scommessa prevede 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:
Esempi:

- 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”.

- 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RESTO DEL PRIMO TEMPO

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RETI INVIOLATE SQUADRA
La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, la squadra X manterrà la propria rete inviolata (Si) o meno (No).
Per "rete inviolata" si intende che la squadra non subirà goal.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RETI INVIOLATE SQUADRA TEMPO
La scommessa prevede che, nel solo tempo Y dell'incontro, la squadra X manterrà la propria rete inviolata (Si) o meno (No).
Per "rete inviolata" si intende che la squadra non subirà goal.
Ai fini della scommessa si considera il solo Y° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, 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 del la 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RIBALTONE SI/NO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RICEVE CARTELLINO GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).
Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina.
Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);
- il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini.
- il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino (giallo o rosso), e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito, l'esito

vincente sarà "NO".
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RICEVE CARTELLINO GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);
- il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini.
- il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino, e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".
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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RICEVE PRIMO CARTELLINO GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà il primo cartellino (giallo o rosso) del match (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match.
- il giocatore X non riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono il primo cartellino (giallo o rosso) del match.
- il giocatore X non riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match e non viene sostituito.
- nel match non vengono estratti cartellini (gialli o rossi).

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto del calciatore che ha ricevuto il primo cartellino del match, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di primo cartellino contemporaneo comminato a due o più giocatori, sarà considerato come “primo cartellino” il calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino (giallo o rosso).

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X o il suo sostituto entrano in campo dopo che il 1° cartellino del match è già stato assegnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Juventus - Liverpool (Cartellini: 30' Cuadrado, 69' Dimarco, 72' Locatelli, 84' Rabiot.)

1. Riceve primo cartellino Cuadrado o il suo sostituto.

Cuadrado sostituito al 62' da Bernardeschi.

Cuadrado = Giocatore X > riceve primo cartellino.

Bernardeschi = Sostituto di X > non riceve il primo cartellino.

Esito vincente: SI.

2. Riceve primo cartellino Bernardeschi o il suo sostituto.

Bernardeschi entra al 62' al posto di Cuadrado.

Cuadrado = irrilevante ai fini della scommessa > riceve primo cartellino.

Bernardeschi = Giocatore X > non riceve il primo cartellino e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.

RICEVE PRIMO CARTELLINO GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà il primo cartellino (giallo o rosso) del match (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match.
- il giocatore X non riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono il primo cartellino (giallo o rosso) del match.
- il giocatore X non riceve il primo cartellino (giallo o rosso) del match e non viene sostituito.
- nel match non vengono estratti cartellini (gialli o rossi).

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto del calciatore che ha ricevuto il primo cartellino del match, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di primo cartellino contemporaneo comminato a due o più giocatori, sarà considerato come “primo cartellino” il calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino (giallo o rosso).

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X o il suo sostituto entrano in campo dopo che il 1° cartellino del match è già stato assegnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Juventus - Liverpool (Cartellini: 30' Cuadrado, 69' Dimarco, 72' Locatelli, 84' Rabiot.)

1. Riceve primo cartellino Cuadrado o il suo sostituto.

Cuadrado sostituito al 62' da Bernardeschi.

Cuadrado = Giocatore X > riceve primo cartellino.

Bernardeschi = Sostituto di X > non riceve il primo cartellino.

Esito vincente: SI.

2. Riceve primo cartellino Bernardeschi o il suo sostituto.

Bernardeschi entra al 62' al posto di Cuadrado.

Cuadrado = irrilevante ai fini della scommessa > riceve primo cartellino.

Bernardeschi = Giocatore X > non riceve il primo cartellino e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.

RIGORE NEI PRIMI X MIN

La scommessa prevede che sarà assegnato (Si) o meno (No) almeno un calcio di rigore nei primi X minuti di gioco dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considerano solo i primi X minuti dei tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

- 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.
- Se X = 15, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59.
- Se X = 20, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59.
- Se X = 25, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59.
- Se X = 30, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59.
- Se X = 35, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 34:59.
- Se X = 40, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 39:59.
- Se X = 45, il pronostico va dal fischio d'inizio alla fine del primo tempo.
- Se X = 50, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 49:59.
- Ecc.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

RIGORE ED ESPULSIONE

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE SEGNATO SI/NO

La scommessa prevede che , 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.

Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i goal realizzati nella fase dei calci di rigore.

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

RIGORE SI/NO T.R.

La scommessa prevede che, 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.

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

RIGORE ASSEGNATO TS SI/NO

La scommessa prevede che, nei tempi supplementari dell'incontro di riferimento, sarà concesso almeno un calcio di rigore (Si) o meno (No).

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

RIGORE SI/NO X TEMPO

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE SQUADRA X SI/NO
La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Milan: 1 rigore concesso alla Arsenal.

Rigore Squadra 1 > Esito vincente: Si.
Rigore Squadra 2 > Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE REALIZZATO SI/NO FASE CALCI DI RIGORE
La scommessa prevede che, nella 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.
Se il rigore X non verrà battuto, la scommessa sarà rimborsata.
Esempio:

- Mondiali 2006.

Fase calci di rigore: Italia - Francia.
Rigore 1 realizzato fase calci di rigore.
Italia segna. Esito vincente: Si.
Rigore 2 realizzato fase calci di rigore.
Francia segna. Esito vincente: Si.
Rigore 3 realizzato fase calci di rigore.
Italia segna. Esito vincente: Si.
Rigore 4 realizzato fase calci di rigore.
Francia non segna. Esito vincente: No.

Rigore 5 realizzato fase calci di rigore.
Italia segna. Esito vincente: Si.
Rigore 6 realizzato fase calci di rigore.
Francia segna. Esito vincente: Si.
Rigore 7 realizzato fase calci di rigore.
Italia segna. Esito vincente: Si.
Rigore 8 realizzato fase calci di rigore.
Francia segna. Esito vincente: Si.
Rigore 9 realizzato fase calci di rigore.
Italia segna. Esito vincente: Si.
Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 + PRIMO MARCATORE GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO
La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il risultato esatto del match e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match.
Il “SI” include:

- il giocatore X segna il primo goal del match;
- il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match.

Sono previsti 25 possibili esiti:
1-0 + SI: l'incontro termina 1 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
2-0 + SI: l'incontro termina 2 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
3-0 + SI: l'incontro termina 3 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
4-0 + SI: l'incontro termina 4 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
2-1 + SI: l'incontro termina 2 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
3-1 + SI: l'incontro termina 3 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del

match.
4-1 + SI: l'incontro termina 4 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
3-2 + SI: l'incontro termina 3 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
4-2 + SI: l'incontro termina 4 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
4-3 + SI: l'incontro termina 4 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
0-1 + SI: l'incontro termina 0 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
0-2 + SI: l'incontro termina 0 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
0-3 + SI: l'incontro termina 0 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
0-4 + SI: l'incontro termina 0 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
1-2 + SI: l'incontro termina 1 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
1-3 + SI: l'incontro termina 1 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
1-4 + SI: l'incontro termina 1 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
2-3 + SI: l'incontro termina 2 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
2-4 + SI: l'incontro termina 2 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
3-4 + SI: l'incontro termina 3 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
1-1 + SI: l'incontro termina 1 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
2-2 + SI: l'incontro termina 2 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.
3-3 + SI: l'incontro termina 3 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.

4-4 + SI: l'incontro termina 4 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X e il suo sostituto non segnano il primo goal del match.
- il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito.
- l'incontro termina con un risultato esatto non presente in lista.
- il primo goal del match è un'autorete.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto del calciatore che ha segnato il primo goal del match, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X o il suo sostituto entrano in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

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

Esempi:

- Napoli - Milan 1 -1 (11' Leao, 48' Osimhen).

Risultato esatto + Primo Marcatore Osimhen o il suo sostituto.

Osimhen non segna il primo goal del match e non viene sostituito > Esito vincente: ALTRO.

Risultato esatto + Primo Marcatore Leao o il suo sostituto.

Leao segna il primo goal del match e viene sostituito al 71' da Pulisic > Esito vincente: 1-1 + SI.

Risultato esatto + Primo marcatore Pulisic o il suo sostituto.

Pulisic entra al 71' al posto di Leao (che ha segnato il primo goal del match) > Esito vincente: ALTRO.

- Juventus - Liverpool 0 -1 (72' Arnautovic) .

Risultato esatto + Primo Marcatore L. Martinez o il suo sostituto.

L. Martinez non segna il primo goal del match e viene sostituito al 69' da Arnautovic che segna il primo goal del match > Esito vincente: 0 -1 + SI.

RISULTATO ESATTO + SEGNA GIOCATORE X O SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il risultato esatto del match e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina

segnerà almeno un goal.

Il “SI” include:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi.

Sono previsti 25 possibili esiti:

1-0 + SI: l'incontro termina 1 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

2-0 + SI: l'incontro termina 2 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

3-0 + SI: l'incontro termina 3 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

4-0 + SI: l'incontro termina 4 -0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

2-1 + SI: l'incontro termina 2 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

3-1 + SI: l'incontro termina 3 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

4-1 + SI: l'incontro termina 4 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

3-2 + SI: l'incontro termina 3 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

4-2 + SI: l'incontro termina 4 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

4-3 + SI: l'incontro termina 4 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

0-1 + SI: l'incontro termina 0 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

0-2 + SI: l'incontro termina 0 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

0-3 + SI: l'incontro termina 0 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

0-4 + SI: l'incontro termina 0 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

1-2 + SI: l'incontro termina 1 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

1-3 + SI: l'incontro termina 1 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

1-4 + SI: l'incontro termina 1 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

2-3 + SI: l'incontro termina 2 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

2-4 + SI: l'incontro termina 2 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

3-4 + SI: l'incontro termina 3 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

1-1 + SI: l'incontro termina 1 -1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

2-2 + SI: l'incontro termina 2 -2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

3-3 + SI: l'incontro termina 3 -3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

4-4 + SI: l'incontro termina 4 -4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal.

ALTRO > l'esito include:

- il giocatore X e il suo sostituto non segnano.
- il giocatore X non segna e non viene sostituito.
- l'incontro termina con un risultato esatto non presente in lista.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il

giocatore X non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito “ALTRO”.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Napoli - Milan 3 -2 (11' Leao, 34' Osimhen, 37' Giroud, 49' Osimhen, 77' Simeone).

Risultato esatto + Segna Osimhen o il suo sostituto.
Osimhen segna e non viene sostituito > Esito vincente: 3 -2 + SI.
Risultato esatto + Segna Politano o il suo sostituto.
Politano non segna e viene sostituto al 72' da Simeone che segna > Esito vincente: 3-2 + SI.
Risultato esatto + Segna Pulisic o il suo sostituto.
Pulisic entra al 71' al posto di Leao (che ha segnato), non segna e non viene sostituito > Esito vincente: ALTRO.
Risultato esatto + Segna Leao o il suo sostituto.
Leao segna e viene sostituito al 71' da Pulisic > Esito vincente: 3 -2 + SI.
Risultato esatto + Segna Zielinski o il suo sostituto.
Zielinski non segna e viene sostituito al 77' da Elmas che non segna > Esito vincente: ALTRO.

RISULTATO ESATTO 1 TEMPO/FINALE
La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO PARZIALE/FINALE (46 ESITI)
La scommessa prevede 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 - Liverpool 1 -2 (primo tempo 0 -1).

Esito vincente : 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 26 ESITI
Si deve pronosticare l'esatto risultato finale della partita. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

RISULTATO ESATTO 75 ESITI
La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 A GRUPPI

La scommessa prevede il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari scegliendo tra gli 11 gruppi di esiti indicati.

0-0; 1-0; 0-1; 1-1: l'incontro termina 0 -0 o 1 -0 o 0 -1 o 1 -1.

2-0; 3-0; 4-0: l'incontro termina 2 -0 o 3 -0 o 4 -0.

2-1; 3-1; 4-1: l'incontro termina 2 -1 o 3 -1 o 4 -1.

3-2; 4-2; 4-3: l'incontro termina 3 -2 o 4 -2 o 4 -3.

2-2; 3-3; 4-4: l'incontro termina 2 -2 o 3 -3 o 4 -4.

0-2; 0-3; 0-4: l'incontro termina 0 -2 o 0 -3 o 0 -4.

1-2; 1-3; 1-4: l'incontro termina 1 -2 o 1 -3 o 1 -4.

2-3; 2-4; 3-4: l'incontro termina 2 -3 o 2 -4 o 3 -4.

1 - ALTRO: la squadra di casa vince l'incontro con un risultato esatto non indicato in precedenza.

2 - ALTRO: la squadra ospite vince l'incontro con un risultato esatto non indicato in precedenza.

X - ALTRO: l'incontro termina in parità con un risultato esatto non indicato in precedenza.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RISULTATO ESATTO ANDATA E RITORNO

La scommessa prevede 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 - Liverpool: 3 -0.

Ritorno: Liverpool - Juventus: 3 -0 > Supplementari: 0 -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 (Supplementari: 1 -0).

Esito "Risultato esatto andata e ritorno" ATLETICO MADRID - BAYERN MONACO:
2-3.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 FASE CALCI DI RIGORE (23 ESITI)

La scommessa prevede di l'esatto risultato della fase dei calci di rigore dell'incontro, in base al numero di rigori realizzati dalle due squadre.

Sono previsti 23 possibili esiti:

1-0; 2-0; 3-0; 2-1; 3-1; 4-1; 3-2; 4-2; 4-3; 5-3; 5-4; 0-1; 0-2; 0-3; 1-2; 1-3; 1-4; 2-3; 2-4; 3-4;
3-5; 4-5; ALTRO (qualsiasi altro risultato non presente).

Ai fini della scommessa non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 MULTI ESITI (1)

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 MULTI ESITI (2)
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 MULTI ESITI (3)
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 MULTI ESITI 4
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 MULTI ESITI 5
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 MULTIPLO 10 ESITI
La scommessa prevede il risultato esatto dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, scegliendo tra i 10 gruppi di esiti proposti.
1-0 / 2-0 / 3-0: l'incontro termina 1 -0 o 2 -0 o 3 -0.
2-1 / 3-1 / 4-1: l'incontro termina 2 -1 o 3 -1 o 4 -1.
3-2 / 4-2 / 5-2: l'incontro termina 3 -2 o 4 -2 o 5 -2.
TEAM 1 - ALTRO: la squadra di casa vince l'incontro con un risultato esatto non indicato in precedenza.
0-0 / 1-1: l'incontro termina 0 -0 o 1 -1.
X - ALTRO: l'incontro termina in parità con un risultato esatto non indicato in precedenza.
0-1 / 0-2 / 0-3: l'incontro termina 0 -1 o 0 -2 o 0 -3.
1-2 / 1-3 / 1-4: l'incontro termina 1 -2 o 1 -3 o 1 -4.
2-3 / 2-4 / 2-5: l'incontro termina 2 -3 o 2 -4 o 2 -5.
TEAM 2 - ALTRO: la squadra ospite vince l'incontro con un risultato esatto non indicato in precedenza.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Juventus - Napoli 1 -0 > Esito vincente: 1 -0 / 2-0 / 3-0.
- Arsenal - Liverpool 2 -2 > Esito vincente: X -ALTRO.
- Fiorentina - Lazio 1 -3 > Esito vincente: 1 -2 / 1-3 / 1-4.
- Atalanta - Sassuolo 5 -1 > Esito vincente: TEAM1 -ALTRO.

RISULTATO ESATTO PRIMO TEMPO
La scommessa prevede di 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

La scommessa prevede di l'esatto risultato del secondo tempo della partita.

Esempio:

- Juventus -Liverpool.

1° Tempo 1 -1

Risultato Finale 1 -1

Risultato esatto 2° Tempo 0 -0

RISULTATO ESATTO SOLO NEI TEMPI SUPPL. (10 ESITI)

La scommessa prevede di l'esatto risultato dei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi supplementari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Sono previsti 10 possibili esiti:

1-0; 2-0; 2-1; 0-1; 0-2; 1-2; 0-0; 1-1; 2-2; ALTRO (qualsiasi altro risultato non presente).

Per la determinazione dell'esito, e per 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 TEMPI SUPPLEMENTARI (16 ESITI SENZA ALTRO)

La scommessa prevede di l'esatto risultato dei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i goal realizzati nei tempi supplementari; non si considerano i goal realizzati nei tempi regolamentari.

Sono previsti 16 possibili esiti: 0 -0; 0-1; 0-2; 0-3; 1-0; 1-1; 1-2; 1-3; 2-0; 2-1; 2-2; 2-3; 3-0; 3-1; 3-2; 3-3.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Real Madrid - Bayern Monaco.

Risultato tempi supplementari: 2 -1.

Esito vincente: 2 -1.

- Juventus - Marsiglia.

Risultato tempi supplementari: 4 -3.

Esito: Restituzione in vincita dell'importo giocato.

RISULTATO ESATTO TEMPO X 26 ESITI

La scommessa prevede di l'esatto risultato del solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

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

Sono previsti 26 possibili esiti:

1-0; 2-0; 2-1; 3-0; 3-1; 3-2; 4-0; 4-1; 4-2; 4-3; 0-1; 0-2; 1-2; 0-3; 1-3; 2-3; 0-4; 1-4; 2-4; 3-4; 0-0; 1-1; 2-2; 3-3; 4-4; ALTRO (qualsiasi altro risultato non presente).

Esempio:

- Juventus - Liverpool 3 -1 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 2 -1).

Risultato esatto 1 tempo. Esito vincente: 1 -0.

Risultato esatto 2 tempo. Esito vincente: 2 -1.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 X -Y CONSEGUITO NELL' INCONTRO SI/NO

La scommessa prevede che il risultato esatto X -Y verrà conseguito (SI) o meno (NO) nel corso dell'incontro.

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

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

Esempio:

- Napoli - Lazio 3 -2.

Andamento incontro: 0 -0; 1-0; 2-0; 2-1; 2-2; 3-2.

Risultato esatto 1 -0 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: SI.
Risultato esatto 0 -1 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: NO.
Risultato esatto 1 -1 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: NO.
Risultato esatto 2 -0 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: SI.
Risultato esatto 0 -2 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: NO.
Risultato esatto 2 -1 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: SI.
Risultato esatto 1 -2 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: NO.
Risultato esatto 2 -2 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: SI.
Risultato esatto 3 -0 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: NO.
Risultato esatto 3 -1 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: NO.
Risultato esatto 3 -2 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: SI.
Risultato esatto 3 -3 conseguito nel corso dell'incontro > Esito: NO.

SEGNA GIOCATORE X O GIOCATORE Y

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, almeno uno tra il giocatore X e il giocatore Y segnerà almeno un goal (SI) o meno (NO).

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore Y segna almeno un goal;
- il giocatore X e il giocatore Y segnano entrambi.

Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e il giocatore Y non segnano.

La scommessa è valida se almeno uno dei due giocatori partecipa all'incontro. Se nessuno dei due giocatori partecipa all'incontro la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Milan - Liverpool 2 -2 (11' Leao, 18' Lukaku, 35' Barella, 72' Tonali).

Segna L. Martinez o Lukaku > Esito: SI.
Segna L. Martinez o Correa > Esito: NO.
Segna Leao o Giroud > Esito: SI.
Segna Giroud o Rebic > Esito: NO.

SEGNA GIOCATORE X O GIOCATORE Y INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, almeno uno tra il giocatore X e il giocatore Y segnerà almeno un goal (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore Y segna almeno un goal;
- il giocatore X e il giocatore Y segnano entrambi.

Con l'esito “NO” si pronostica che il giocatore X e il giocatore Y non segnano.

La scommessa è valida se almeno uno dei due giocatori partecipa all'incontro. Se nessuno dei due giocatori partecipa all'incontro la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool 2 -1 (20' Benzema, 78' Salah, 113' Modric).

Segna Benzema o Vinicius Incl. T.S. > Esito: SI.

Segna Firmino o Diaz Incl. T.S. > Esito: NO.

Segna Modric o Kroos Incl. T.S. > Esito: SI.

Segna Salah o Nunez Incl. T.S. > Esito: SI.

SEGNA GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal (SI) o meno (NO).

Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina.

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal (vedi esempio 1);
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi (vedi esempio 2).

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano (vedi esempio 3);

- il giocatore X non segna e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore X non segna e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO" (vedi esempio 4).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esemp i:

- Atalanta - Napoli 2 -2 (30' Pasalic, 69' Muriel, 72' Insigne, 84' Politano).

1. Segna Zapata o il suo sostituto.
Zapata sostituito al 62' da Muriel.
Zapata = Giocatore X > non segna
Muriel = Sostituto di X > segna.
Esito vincente: SI.
2. Segna Insigne o il suo sostituto.
Insigne sostituito al 78' da Politano.
Insigne = Giocatore X > segna.
Politano = Sostituto di X > segna.
Esito vincente: SI.
3. Segna Osimhen o il suo sostituto.
Osimhen sostituito al 78' da Mertens.
Osimhen = Giocatore X > non segna.
Mertens = Sostituto di X > non segna.
Esito vincente: NO.
4. Segna Pessina o il suo sostituto.
Pessina entra al 62' al posto di Pasalic.
Pasalic = irrilevante ai fini della scommessa > segna.
Pessina = Giocatore X > non segna e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.

SEGNA GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano;
- il giocatore X non segna e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore X non segna e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal oppure colpirà almeno un palo/traversa.

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal.
- il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X segna almeno un goal e colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X non segna e non colpisce palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal.
- il giocatore X non segna e non colpisce palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X non segna e non colpisce palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal e colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi almeno un goal.
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa.
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi almeno un goal e colpiscono entrambi almeno un palo/traversa.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono palo/traversa.
- il giocatore X non segna, non colpisce palo/traversa e non viene sostituito.
- il giocatore X entra dalla panchina, non segna, non colpisce palo/traversa e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato o che ha già colpito palo/traversa, e il giocatore X non segna, non colpisce palo/traversa e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -1 (71' Vlahovic, 80' Lukaku) e (66' Brozovic colpisce il palo, 70' Darmian colpisce la traversa).

Esempio 1: Milik o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Milik viene sostituito al 65' da Vlahovic. Milik non segna e non colpisce palo/traversa.

Vlahovic segna e non colpisce palo/traversa.

Esito vincente: SI.

Esempio 2: Lukaku o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Lukaku viene sostituito al 87' da Correa. Lukaku segna e non colpisce palo/traversa.

Correa non segna e non colpisce palo/traversa.

Esito vincente: SI.

Esempio 3: Barella o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Barella viene sostituito al 64' da Brozovic. Barella non segna e non colpisce palo/traversa. Brozovic non segna e colpisce il palo.

Esito vincente: SI.

Esempio 4: Di Maria o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Di Maria viene sostituito al 70' da Kean. Di Maria non segna e non colpisce palo/traversa. Kean non segna e non colpisce palo/traversa.

Esito vincente: NO.

Esempio 5: Gosens o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Gosens entra al 73’ al posto di Darmian. Gosens non segna, non colpisce

palo/traversa e non viene sostituito. Darmian non segna e colpisce la traversa.
Esito vincente: NO.

SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal oppure colpirà almeno un palo/traversa.

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal.
- il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X segna almeno un goal e colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X non segna e non colpisce palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal.
- il giocatore X non segna e non colpisce palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X non segna e non colpisce palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal e colpisce almeno un palo/traversa.
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi almeno un goal.
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa.
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi almeno un goal e colpiscono entrambi almeno un palo/traversa.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono palo/traversa.
- il giocatore X non segna, non colpisce palo/traversa e non viene sostituito.
- il giocatore X entra dalla panchina, non segna, non colpisce palo/traversa e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato o che ha già colpito palo/traversa, e il giocatore X non segna, non colpisce palo/traversa e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempi:

- Juventus - Liverpool 1 -1 (71' Vlahovic, 80' Lukaku) e (66' Brozovic colpisce il palo, 70' Darmian colpisce la traversa).

Esempio 1: Milik o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Milik viene sostituito al 65' da Vlahovic. Milik non segna e non colpisce palo/traversa.

Vlahovic segna e non colpisce palo/traversa.

Esito vincente: SI.

Esempio 2: Lukaku o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Lukaku viene sostituito al 87' da Correa. Lukaku segna e non colpisce palo/traversa.

Correa non segna e non colpisce palo/traversa.

Esito vincente: SI.

Esempio 3: Barella o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Barella viene sostituito al 64' da Brozovic. Barella non segna e non colpisce palo/traversa. Brozovic non segna e colpisce il palo.

Esito vincente: SI.

Esempio 4: Di Maria o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Di Maria viene sostituito al 70' da Kean. Di Maria non segna e non colpisce palo/traversa. Kean non segna e non colpisce palo/traversa.

Esito vincente: NO.

Esempio 5: Gosens o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa.

Gosens entra al 73’ al posto di Darmian. Gosens non segna, non colpisce palo/traversa e non viene sostituito. Darmian non segna e colpisce la traversa.

Esito vincente: NO.

SEGNA O FA ASSIST GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal o realizzerà almeno un assist (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X realizza almeno un assist;

- il giocatore X non segna e non realizza assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- il giocatore X non segna e non realizza assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un assist;

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non realizzano assist;
- il giocatore X non segna, non realizza assist e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato o che ha già realizzato un assist, e il giocatore X non segna, non realizza assist e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempi:

- Atalanta - Arsenal [39' Pasalic (assist Zapata), 74' Toloi, 83' Pellegrini (assist Belotti), 84' Koopmeiners].

Segna o fa assist Abraham o il suo sostituto.

Abraham sostituito all'81' da Belotti.

Abraham non segna e non realizza assist. Belotti entra al posto di Abraham e realizza un assist.

Esito vincente: SI.

Segna o fa assist Pellegrini o il suo sostituto.

Pellegrini segna un goal, non realizza assist e non viene sostituito.

Esito vincente: SI.

Segna o fa assist Zapata o il suo sostituto.

Zapata sostituito al 90+6' da Muriel.

Zapata non segna e realizza un assist. Muriel entra al posto di Zapata, non segna e non realizza assist.

Esito vincente: SI.

Segna o fa assist Muriel o il suo sostituto.

Muriel entra al 90+6' al posto di Zapata (che ha realizzato un assist).

Muriel non segna, non realizza assist e non viene sostituito.

Esito vincente: NO.

Segna o fa assist Solbakken o il suo sostituto.

Solbakken sostituito al 65' da El Shaarawy.

Solbakken non segna e non realizza assist. El Shaarawy entra al posto di Solbakken, non segna e non realizza assist.

Esito vincente: NO.

SEGNA O FA ASSIST GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal o realizzerà almeno un assist (SI) o meno (NO).

Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X realizza almeno un assist;
- il giocatore X non segna e non realizza assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal;
- il giocatore X non segna e non realizza assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un assist;

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non realizzano assist;
- il giocatore X non segna, non realizza assist e non viene sostituito.

Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato o che ha già realizzato un assist, e il giocatore X non segna, non realizza assist e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempi:

- Liverpool - Bayern [39' Nunez (assist Salah), 71' Mané, 107' Gnabry (assist Muller)]

Segna o fa assist Mané o il suo sostituto Incl. T.S.

Mané sostituito all'81' da Muller.

Mané segna un goal e non realizza assist. Muller entra al posto di Mané, non segna

e realizza un assist.
Esito vincente: SI.
Segna o fa assist Nunez o il suo sostituto Incl. T.S.
Nunez segna un goal, non realizza assist e non viene sostituito.
Esito vincente: SI.
Segna o fa assist Salah o il suo sostituto Incl. T.S.
Salah sostituito al 111' da Gakpo.
Salah non segna e realizza un assist. Gakpo entra al posto di Salah, non segna e non realizza assist.
Esito vincente: SI.
Segna o fa assist Gakpo o il suo sostituto Incl. T.S.
Gakpo entra al 111' al posto di Salah (che ha realizzato un assist).
Gakpo non segna, non realizza assist e non viene sostituito.
Esito vincente: NO.
Segna o fa assist Musiala o il suo sostituto Incl. T.S.
Musiala sostituito al 65' da Sane.
Musiala non segna e non realizza assist. Sane entra al posto di Musiala, non segna e non realizza assist.
Esito vincente: NO.

SEGNA GOAL SQUADRA CASA SI/NO
Bisogna pronosticare se la squadra di casa segnerà un goal oppure no. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

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 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 SQUADRA OSPITE SI/NO

Bisogna pronosticare se la squadra ospite segnerà un goal oppure no. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

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 GOAL X INTERVALLO DI X MIN

La scommessa prevede la squadra che realizzerà il goal X dell'incontro nel solo intervallo di minuti indicato.

Sono previsti 3 esiti.

- Con l'esito "Team 1" si pronostica che, nell'intervallo di minuti indicato, la squadra di casa realizzerà il goal X dell'incontro.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che, nell'intervallo di minuti indicato, non sarà realizzato il goal X dell'incontro.
- Con l'esito "Team 2" si pronostica che, nell'intervallo di minuti indicato, la squadra ospite realizzerà il goal X dell'incontro.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Esempi di fasce:

00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.

06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.

11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.

16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.

21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.

26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.

31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.

36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.

41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.
51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.
56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.
61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.
66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.
71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.
76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.
81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.
86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SEGNA GOAL
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

SEGNA GOAL - TEMPO X
La scommessa prevede la squadra che segnerà il goal Y, 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 3 esiti:
“1”: la squadra di casa segna il goal Y nel tempo X.
“Nessuno”: nessuna delle due squadre segna il goal Y nel tempo X.
“2": la squadra ospite segna il goal Y nel tempo X.
Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1 (1° tempo 2 -0; 2° tempo 0 -1).

1° tempo - Segna goal 1: Esito vincente “1”.
1° tempo - Segna goal 2: Esito vincente “1”.
1° tempo - Segna goal 3: Esito vincente “Nessuno”.
2° tempo - Segna goal 1: Esito Vincente “2”.
2° tempo - Segna goal 2: Esito Vincente “Nessuno”.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SEGNA GOAL X EXTRA TIME
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

SEGNA GOAL X FASE CALCI DI RIGORE
La scommessa prevede quale delle due squadre segnerà il goal X nella sola fase dei calci di rigore dell'incontro.
Gli esiti pronosticabili sono:
“Team 1”: la squadra indicata per prima segna il goal X nella fase dei calci di rigore.
“Nessuno” : nessuna delle due squadre segna il goal X nella fase dei calci di rigore.
“Team 2”: la squadra indicata per seconda segna il goal X nella fase dei calci di rigore.

Ai fini della scommessa non si considerano eventuali goal/calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.
Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Italia - Inghilterra. Fase calci di rigore (3 -2).

1° rigore: segnato dall'Italia.
Segna goal 1 fase calci di rigore > Esito: Team 1.
2° rigore: segnato dall'Inghilterra.
Segna goal 2 fase calci di rigore > Esito: Team 2.
3° rigore: sbagliato dall'Italia.
4° rigore: segnato dall'Inghilterra.
Segna goal 3 fase calci di rigore > Esito: Team 2.
5° rigore: segnato dall'Italia.
Segna goal 4 fase calci di rigore > Esito: Team 1.
6° rigore: sbagliato dall'Inghilterra.
7° rigore: segnato dall'Italia.
Segna goal 5 fase calci di rigore > Esito: Team 1.
8° rigore: sbagliato dall'Inghilterra.
9° rigore: sbagliato dall'Italia.
10° rigore: sbagliato dall'Inghilterra.
Segna goal 6 fase calci di rigore > Esito: Nessuno.

SEGNA ULTIMO GOAL
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

SEGNA ULTIMO GOAL 1° TEMPO
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

SEGNA ULTIMO GOAL 2° TEMPO
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito 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
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

SI VA AI RIGORI E CALCIA UN PORTIERE SI/NO

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, si arriverà alla fase dei calci di rigore e almeno un rigore sarà battuto da un portiere (Si) o meno (No).
Con l'esito "Si" si pronostica che si arriverà alla fase dei calci di rigore e che almeno un rigore sarà battuto da un portiere.
Con l'esito "No" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- non si arriverà alla fase dei calci di rigore.
- si arriverà alla fase dei calci di rigore e nessun rigore sarà battuto da un portiere.

Ai fini della scommessa, non si considerano eventuali calci di rigore battuti durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SOMMA GOAL

La scommessa prevede il numero complessivo di goal che verranno realizzati nell'incontro.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

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

SOMMA GOL SQUADRA X TEMPO Y (4 ESITI)

La scommessa prevede il numero esatto di goal realizzati dalla squadra X nel solo tempo regolamentare Y dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 4 possibili esiti: 0; 1; 2; 3 o più.

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

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

Esempio:

- Napoli - Liverpool 3 -3 (1° tempo: 1 -0, 2° tempo: 2 -3).

1° Tempo: Somma goal squadra 1 > Esito: 1.

1° Tempo: Somma goal squadra 2 > Esito: 0.

2° Tempo: Somma goal squadra 1 > Esito: 2.

2° Tempo: Somma goal squadra 2 > Esito: 3 o più.

SOMMA GOL TEMPO X

La scommessa prevede il numero esatto di goal segnati nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 4 possibili esiti: 0; 1; 2; 3 o più.

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

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

SOMMA GOL X TEMPO Y SI/NO

La scommessa prevede che, nel solo tempo Y dell'incontro, verranno realizzati esattamente X goal (Si) o meno (No).

Ai fini della scommessa si considera il solo Y° tempo regolamentare indicato, inclusi

eventuali minuti di recupero.

Esempio:

- Liverpool - Milan 2 -2.

(1° tempo 2 -1).

Somma Goal 1 Tempo 1. Esito vincente: No.

Somma Goal 2 Tempo 1. Esito vincente: No.

Somma Goal 3 Tempo 1. Esito vincente: Si.

(2° tempo 0 -1).

Somma Goal 0 Tempo 2. Esito vincente: No.

Somma Goal 1 Tempo 2. Esito vincente: Si.

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

SOMMA GOAL SQUADRA CASA

La scommessa prevede 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+. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

SOMMA GOAL SQUADRA OSPITE

La scommessa prevede il numero esatto di goal che verranno realizzati dalla squadra ospite nel corso di una partita, scegliendo tra gli esiti 0/1/2/2+. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

SOMMA GOAL TEMPI SUPPLEMENTARI (4 ESITI)

La scommessa prevede il numero esatto di goal realizzati nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 4 possibili esiti: 0, 1, 2, 3 o più.

Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.

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

SOMMA GOAL SQUADRA X + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Y (5 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero esatto di goal realizzati dalla squadra X e se il giocatore Y segnerà almeno un goal nel match.

Sono previsti cinque possibili esiti:

1 + SI: la squadra X realizza esattamente 1 goal e il giocatore Y segna almeno un goal.

2 + SI: la squadra X realizza esattamente 2 goal e il giocatore Y segna almeno un goal.

3 + SI: la squadra X realizza esattamente 3 goal e il giocatore Y segna almeno un goal.

4 + SI: la squadra X realizza esattamente 4 goal e il giocatore Y segna almeno un goal.

ALTRO > l'esito include:

- la squadra X non segna.
- la squadra X segna almeno 5 goal.
- il giocatore Y non segna.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Milan - Napoli 2 -1 (25’ Hernandez, 33' Leao, 49' Osimhen).

Somma goal squadra 1 + Leao segna almeno un goal > Esito: 2 + SI.

Somma goal squadra 1 + Giroud segna almeno un goal > Esito: ALTRO.

Somma goal squadra 1 + Osimhen segna almeno un goal > Esito: 2 + SI.

Somma goal squadra 2 + Osimhen segna almeno un goal > Esito: 1 + SI.

Somma goal squadra 2 + Politano segna almeno un goal > Esito: ALTRO.

Somma goal squadra 2 + Hernandez segna almeno un goal > Esito: 1 + SI.

SOMMA GOAL SQUADRA X + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Y O IL SUO SOSTITUTO (5 ESITI)

La scommessa prevede contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero esatto di goal realizzati dalla squadra X e se il giocatore Y, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal nel match.

Sono previsti cinque possibili esiti:

1 + SI: la squadra X realizza esattamente 1 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal.

2 + SI: la squadra X realizza esattamente 2 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto

dalla panchina, segna almeno un goal.

3 + SI: la squadra X realizza esattamente 3 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal.

4 + SI: la squadra X realizza esattamente 4 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal.

ALTRO > l'esito include:

- la squadra X non segna.
- la squadra X segna almeno 5 goal.
- il giocatore Y non segna e non viene sostituito.
- il giocatore Y non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna.

Se il giocatore Y entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore Y non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Esempio:

- Milan - Napoli 2 -1 (25' Hernandez, 33' Leao, 81' Simeone).

Somma goal squadra 1 + Segna almeno un goal Leao o il suo sostituto.

Leao segna un goal e non viene sostituito.

Esito vincente: 2 + SI.

Somma goal squadra 2 + Segna almeno un goal Osimhen o il suo sostituto.

Osimhen non segna, viene sostituto da Simeone, che segna un goal.

Esito vincente: 1 + SI.

Somma goal squadra 1 + Segna almeno un goal Giroud o il suo sostituto.

Giroud non segna, viene sostituito da Jovic, che non segna.

Esito vincente: ALTRO.

Somma goal squadra 2 + Segna almeno un goal Florenzi o il suo sostituto.

Florenzi entra al posto di Hernandez (che ha già segnato) e non viene sostituito.

Esito vincente: ALTRO.

SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, almeno un goal del match sarà segnato da giocatori subentrati in campo dalla panchina.
Con l'esito “SI” si pronostica che almeno un goal dell'incontro viene segnato da giocatori subentrati in campo dalla panchina.
Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- nessun goal dell'incontro viene segnato da giocatori subentrati in campo dalla panchina.
- nell'incontro non vengono effettuate sostituzioni.
- i giocatori subentrati in campo dalla panchina realizzano esclusivamente autogoal.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Milan - Arsenal.

Marcatori: 33' Giroud, 42' Abraham, 77' Dybala.
Giocatori subentrati in campo dalla panchina: 46' Haalandas, 46' Krunic, 55' Dybala, 68' Belotti, 70' Kalulu, 88' Cristante.
Esito vincente: SI.

SOSTITUZIONE PRIMO TEMPO S/N

La scommessa prevede che nel primo tempo regolamentare dell’incontro di riferimento ci sarà (Si) o meno (No) almeno una sostituzione.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA 1 O SQUADRA 2 SEGNA ESATTAMENTE X GOAL

La scommessa prevede che almeno una delle due squadre segnerà esattamente X goal nei tempi regolamentari dell’incontro di riferimento.
Con l'esito “SI” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra 1 segna esattamente X goal.
- la squadra 2 segna esattamente X goal.
- sia la squadra 1 che la squadra 2 segnano esattamente X goal.

Con l'esito “NO” si pronostica che sia la squadra 1 che la squadra 2 non segnano esattamente X goal.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

Esempi:

- Lazio - Arsenal 2 -3.

Squadra1 o Squadra2 segna esattamente 1 goal > Esito vincente: NO.

Squadra1 o Squadra2 segna esattamente 2 goal > Esito vincente: SI.

Squadra1 o Squadra2 segna esattamente 3 goal > Esito vincente: SI.

Squadra1 o Squadra2 segna esattamente 4 goal > Esito vincente: NO.

- Napoli - Milan 1 -1.

Squadra1 o Squadra2 segna esattamente 1 goal > Esito vincente: SI.

Squadra1 o Squadra2 segna esattamente 2 goal > Esito vincente: NO.

Squadra1 o Squadra2 segna esattamente 3 goal > Esito vincente: NO.

SQUADRA CHE BATTE ALMENO X CORNER MULTIESITI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra batterà almeno X corner nei tempi regolamentari dell'incontro.

Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se entrambe le squadre battono almeno X corner ciascuna, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.

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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Torino.

Juventus: 6 corner battuti. Torino: 4 corner battuti.

Squadra che batte almeno 5 corner.

Esito vincente: 1.

- Arsenal - Liverpool.

Arsenal: 7 corner battuti. Liverpool: 8 corner battuti.

Squadra che batte almeno 7 corner.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

SQUADRA CHE BATTE PIU' CALCI D'ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo sia nel primo tempo che nel secondo tempo dell'incontro.

Sono previsti tre esiti.
“1”: la squadra di casa batte più angoli della squadra ospite sia nel 1° che nel 2° tempo.
“2”: la squadra ospite batte più angoli della squadra di casa sia nel 1° che nel 2° tempo.
“NESSUNA”: nessuna delle due opzioni precedenti si realizzerà.
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Lazio - Liverpool.

Calci d’angolo battuti nel 1° tempo: 3 (Lazio) - 2 (Liverpool).
Calci d’angolo battuti nel 2° tempo: 4 (Lazio) - 2 (Liverpool).
Squadra che batte più calci d’angolo in entrambi i tempi.
Esito vincente: 1.

- Arsenal - Milan.

Calci d’angolo battuti nel 1° tempo: 3 (Arsenal) - 2 (Milan).
Calci d’angolo battuti nel 2° tempo: 4 (Arsenal) - 4 (Milan).
Squadra che batte più calci d’angolo in entrambi i tempi.
Esito vincente: NESSUNA.

SQUADRA CHE COMMETTE ALMENO X FALLI MULTIESITI 3 ESITI
La scommessa prevede quale squadra commetterà almeno X falli nei tempi regolamentari dell’incontro di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati tre esiti:

- “1”: la squadra di casa commette almeno X falli.
- “2”: la squadra ospite commette almeno X falli.
- “Nessuno”: le due squadre commettono meno di X falli ciascuna.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se entrambe le squadre commettono almeno X falli ciascuna, gli esiti “1” e “2” saranno pagati vincenti alla quota pattuita.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempi:

- Juventus - Torino.

Juventus: 6 falli commessi. Torino: 4 falli commessi

Squadra che commette almeno 5 falli.

Esito vincente: 1.

- Arsenal - Liverpool.

Arsenal: 7 falli commessi. Liverpool: 8 falli commessi.

Squadra che commette almeno 7 falli.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

- Milan - Lazio.

Milan: 5 falli commessi. Lazio: 5 falli commessi.

Squadra che commette almeno 6 falli.

Esito vincente: Nessuno.

SQUADRA CHE EFFETTUA ALMENO X PARATE MULTIESITI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra effettuerà almeno X parate nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati tre esiti:

- "1": la squadra di casa effettua almeno X parate.
- "2": la squadra ospite effettua almeno X parate.
- "Nessuno": le due squadre effettuano meno di X parate ciascuna.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se entrambe le squadre effettuano almeno X parate ciascuna, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.

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

Esempio:

- Napoli - Lazio.

Napoli: 1 parata effettuata. Lazio: 3 parate effettuate.

Squadra che effettua almeno 2 parate.

Esito vincente: 2.

- Juventus - Torino.

Juventus: 5 parate effettuate. Torino: 5 parate effettuate.

Squadra che effettua almeno 5 parate.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

- Milan - Lazio.

Milan: 1 parata effettuate. Lazio: 2 parate effettuate.

Squadra che effettua almeno 3 parate.

Esito vincente: Nessuno.

SQUADRA CHE EFFETTUA ALMENO X TIRI IN PORTA MULTIESITI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra effettuerà almeno X tiri in porta nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati tre esiti:

- "1": la squadra di casa effettua almeno X tiri in porta.
- "2": la squadra ospite effettua almeno X tiri in porta.
- "Nessuno": le due squadre effettuano meno di X tiri in porta ciascuna.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se entrambe le squadre effettuano almeno X tiri in porta ciascuna, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Liverpool: 5 tiri in porta. Juventus: 7 tiri in porta.

Squadra che effettua almeno 6 tiri in porta.

Esito vincente: 2.

- Arsenal - Torino.

Arsenal: 4 tiri in porta. Torino: 4 tiri in porta.

Squadra che effettua almeno 4 tiri in porta.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

- Milan - Lazio.

Milan: 2 tiri in porta. Lazio: 1 tiro in porta.

Squadra che effettua almeno 3 tiri in porta.

Esito vincente: Nessuno.

SQUADRA CHE EFFETTUA ALMENO X TIRI IN PORTA NEI TEMPI SUPPLEMENTARI MULTIESITI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra effettuerà almeno X tiri in porta nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati tre esiti:

- "1": la squadra di casa effettua almeno X tiri in porta nei tempi supplementari.
- "2": la squadra ospite effettua almeno X tiri in porta nei tempi supplementari.
- "Nessuno": le due squadre effettuano meno di X tiri in porta ciascuna nei tempi supplementari.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se entrambe le squadre effettuano almeno X tiri in porta ciascuna, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Liverpool: 2 tiri in porta nei T.S. Juventus: 0 tiri in porta nei T.S.

Squadra che effettua almeno 2 tiri in porta nei T.S.

Esito vincente: 1.

- Arsenal - Torino.

Arsenal: 3 tiri in porta nei T.S. Torino: 1 tiro in porta nei T.S.

Squadra che effettua almeno 1 tiro in porta nei T.S.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

- Milan - Lazio.

Milan: 2 tiri in porta nei T.S. Lazio: 2 tiri in porta nei T.S.

Squadra che effettua almeno 3 tiri in porta nei T.S.

Esito vincente: Nessuno.

SQUADRA CHE EFFETTUA ALMENO X TIRI TOTALI MULTIESITI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra effettuerà almeno X tiri totali nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati tre esiti:

- “1”: la squadra di casa effettua almeno X tiri totali.
- “2”: la squadra ospite effettua almeno X tiri totali.
- “Nessuno ”: le due squadre effettuano meno di X tiri totali ciascuna.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se entrambe le squadre effettuano almeno X tiri totali ciascuna, gli esiti “1” e “2” saranno pagati vincenti alla quota pattuita.

Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Liverpool: 9 tiri totali. Juventus: 12 tiri totali.

Squadra che effettua almeno 10 tiri totali.

Esito vincente: 2.

- Arsenal - Torino.

Arsenal: 14 tiri totali. Torino: 12 tiri totali.

Squadra che effettua almeno 12 tiri totali.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

- Milan - Lazio.

Milan: 7 tiri totali. Lazio: 8 tiri totali.

Squadra che effettua almeno 9 tiri totali.

Esito vincente: Nessuno.

SQUADRA CHE EFFETTUA IL TIRO IN PORTA X

La scommessa prevede quale delle due squadre effettuerà il tiro in porta X nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 3 possibili esiti:

- Team 1: la squadra di casa effettua il tiro in porta X dell'incontro.
- Nessuno: nessuna delle due squadre effettua il tiro in porta X dell'incontro.
- Team 2: la squadra ospite effettua il tiro in porta X dell'incontro.

Per “tiro in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Squadra che effettua il tiro in porta 1.

Napoli effettua il primo tiro in porta.

Esito vincente: Team 1.

SQUADRA CHE EFFETTUA IL TIRO IN PORTA X INCL. T.S.

La scommessa prevede quale delle due squadre effettuerà il tiro in porta X nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 3 possibili esiti:

- Team 1: la squadra di casa effettua il tiro in porta X dell'incontro.
- Nessuno: nessuna delle due squadre effettua il tiro in porta X dell'incontro.
- Team 2: la squadra ospite effettua il tiro in porta X dell'incontro.

Per "tiro in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio:

- Napoli - Milan.

Squadra che effettua il tiro in porta 1 Incl. T.S.

Napoli effettua il primo tiro in porta.

Esito vincente: Team 1.

SQUADRA CHE COMMETTE PIU' FALLI IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede la squadra che commetterà il maggior numero di falli sia nel primo tempo che nel secondo tempo dell'incontro.

Sono previsti tre esiti.

"1": la squadra di casa commette più falli della squadra ospite sia nel 1° che nel 2° tempo.

"2": la squadra ospite commette più falli della squadra di casa sia nel 1° che nel 2° tempo.

"NESSUNA": nessuna delle due opzioni precedenti si realizzerà.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Juventus - Napoli.

Falli commessi nel 1° tempo: 4 (Juventus) - 4 (Napoli).

Falli commessi nel 2° tempo: 3 (Juventus) - 5 (Napoli).

Squadra che commette più falli in entrambi i tempi.

Esito vincente: NESSUNA.

- Arsenal - Milan.

Falli commessi nel 1° tempo: 3 (Arsenal) - 2 (Milan).

Falli commessi nel 2° tempo: 6 (Arsenal) - 3 (Milan).

Squadra che commette più falli in entrambi i tempi.

Esito vincente: 1.

SQUADRA CHE EFFETTUA PIU' TIRI IN PORTA IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede la squadra che effettuerà il maggior numero di tiri in porta sia nel primo tempo che nel secondo tempo dell'incontro.

Sono previsti tre esiti.

"1": la squadra di casa effettua più tiri in porta della squadra ospite sia nel 1° che nel 2° tempo.

"2": la squadra ospite effettua più tiri in porta della squadra di casa sia nel 1° che nel 2° tempo.

"NESSUNA": nessuna delle due opzioni precedenti si realizzerà.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Liverpool - Juventus.

Tiri in porta effettuati nel 1° tempo: 3 (Liverpool) - 2 (Juventus).

Tiri in porta effettuati nel 2° tempo: 3 (Liverpool) - 5 (Juventus).

Squadra che effettua più tiri in porta in entrambi i tempi.

Esito vincente: NESSUNA.

- Arsenal - Milan.

Tiri in porta effettuati nel 1° tempo: 1 (Arsenal) - 2 (Milan).

Tiri in porta effettuati nel 2° tempo: 2 (Arsenal) - 3 (Milan).

Squadra che effettua più tiri in porta in entrambi i tempi.

Esito vincente: 2.

SQUADRA CHE INIZIA I RIGORI (3 ESITI)

La scommessa prevede, 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

SQUADRA CHE SEGNA ALMENO X RIGORI MULTIESITI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra segnerà almeno X rigori nei tempi regolamentari dell'incontro.

Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA (comprende anche "nessun rigore assegnato").

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se entrambe le squadre segnano almeno X rigori ciascuna, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.

Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i rigori segnati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Napoli - Milan.

Rigori segnati dal Napoli: 0.

Rigori segnati dal Milan: 1.

Squadra che segna almeno 1 rigore.

Esito vincente: 2

- Juventus - Arsenal.

Rigori segnati dalla Juventus: 1

Rigori segnati dalla Arsenal: 1.

Squadra che segna almeno 1 rigore.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

SQUADRA CHE SEGNA IN ENTRAMBI I TEMPI MULTIESITI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra segnerà in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (sia nel primo tempo che nel secondo tempo).

Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se ciascuna delle due squadre segna in entrambi i tempi dell'incontro, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Liverpool - Napoli 2 -0 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 1 -0).

Squadra che segna in entrambi i tempi.

Esito vincente: 1.

- Juventus - Milan 3 -2 (1° tempo: 2 -1; 2° tempo: 1 -1).

Squadra che segna in entrambi i tempi.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

SQUADRA CHE VINCE A 0

La scommessa prevede quale squadra vincerà l'incontro senza subire reti, considerando i soli tempi regolamentari.

Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Liverpool - Napoli 2 -0.

Squadra che vince a 0.

Esito vincente: 1.

- Juventus - Milan 2 -2.

Squadra che vince a 0.

Esito vincente: Nessuna.

SQUADRA CHE VINCE AI RIGORI

La scommessa prevede quale delle due squadre si aggiudicherà la vittoria nella fase dei calci di rigore dell'incontro.

- Team 1: la squadra indicata per prima vince ai calci di rigore.
- Team 2: la squadra indicata per seconda vince ai calci di rigore.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

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

SQUADRA CHE VINCE AI RIGORI + U/O RIGORI SEGNATI FASE CALCI DI RIGORE

La scommessa prevede contemporaneamente quale delle due squadre si aggiudicherà la vittoria nella fase dei calci di rigore e se la somma totale dei rigori segnati nella fase dei calci di rigore sarà inferiore o superiore ad un valore prestabilito.

Sono previsti 4 possibili esiti:

- 1 + UNDER: la squadra indicata per prima vince ai calci di rigore e la somma totale dei rigori segnati nella fase dei calci di rigore è inferiore al valore prestabilito.
- 1 + OVER: la squadra indicata per prima vince ai calci di rigore e la somma totale dei rigori segnati nella fase dei calci di rigore è superiore al valore prestabilito.
- 2 + UNDER: la squadra indicata per seconda vince ai calci di rigore e la somma totale dei rigori segnati nella fase dei calci di rigore è inferiore al valore prestabilito.
- 2 + OVER: la squadra indicata per seconda vince ai calci di rigore e la somma totale dei rigori segnati nella fase dei calci di rigore è superiore al 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.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

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

Esempio:

- Italia - Inghilterra.

Risultato fase calci di rigore: 3 -2 (5 rigori segnati).
Squadra che vince ai rigori + U/O 4.5 rigori segnati fase calci di rigore.
Esito vincente: 1 + Over.

SQUADRA CHE VINCE ALMENO UN TEMPO MULTIESITI 3 ESITI
La scommessa prevede quale squadra vincerà almeno uno dei due tempi regolamentari dell'incontro (almeno il primo tempo o almeno il secondo tempo).
Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se ciascuna delle due squadre vince almeno un tempo dell'incontro, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Liverpool - Napoli 1 -0 (1° tempo: 0 -0; 2° tempo: 1 -0).

Squadra che vince almeno un tempo.
Esito vincente: 1.

- Juventus - Milan 2 -2 (1° tempo: 2 -1; 2° tempo: 0 -1).

Squadra che vince almeno un tempo.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

SQUADRA CHE VINCE IL PRIMO TEMPO O CHE VINCE L'INCONTRO MULTIESITI 3 ESITI
La scommessa prevede quale squadra vincerà il primo tempo o vincerà l'incontro, considerando solo i tempi regolamentari.
Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti: se una delle due squadre vince il primo tempo e l'altra vince l'incontro, gli esiti "1" e "2" saranno pagati vincenti alla quota pattuita.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Liverpool - Napoli 1 -1 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 0 -1).

Squadra che vince il primo tempo o che vince l'incontro.
Esito vincente: 1.

- Juventus - Milan 1 -2 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 0 -2).

Squadra che vince il primo tempo o che vince l'incontro.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 e 2.

SQUADRA CORNER X (CALCIO D'ANGOLO X)

La scommessa prevede quale delle due squadre batterà il corner X nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con il segno "1" si pronostica che il corner X sarà battuto dalla squadra di casa.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che non sarà battuto il corner X.
- Con il segno "2" si pronostica che il corner X sarà battuto dalla squadra ospite.

La scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 PRIMO ANGOLO TEMPO X

La scommessa prevede 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.
Sono possibili 3 esiti:
"1": la squadra di casa batte il primo calcio d'angolo nel tempo X.
"Nessuno": nessuna delle due squadre batte calci d'angolo nel tempo X.
"2": la squadra ospite batte il primo calcio d'angolo nel tempo X.
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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA ULTIMO ANGOLO TEMPO X

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ULTIMO ANGOLO

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA ULTIMO CARTELLINO

La scommessa prevede 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 di ultimo cartellino contemporaneo comminato a giocatori di entrambe le squadre, sarà ritenuta vincente la squadra del calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

SQUADRA ULTIMO CARTELLINO 1T

La scommessa prevede 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 di ultimo cartellino contemporaneo comminato a giocatori di entrambe le squadre, sarà ritenuta vincente la squadra del calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

SQUADRA X ALMENO Y CALCI D’ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che la squadra X batterà (SI) o meno (NO) almeno Y calci d’angolo in

entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y calci d'angolo nel primo tempo e almeno Y calci d'angolo nel secondo 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Milan.

Calci d'angolo battuti nel 1° tempo: 3 (Arsenal) - 2 (Milan).
Calci d'angolo battuti nel 2° tempo: 3 (Arsenal) - 5 (Milan).
Squadra 1 almeno 3 calci d'angolo in entrambi i tempi > Esito: SI.
Squadra 1 almeno 4 calci d'angolo in entrambi i tempi > Esito: NO.
Squadra 2 almeno 2 calci d'angolo in entrambi i tempi > Esito: SI.
Squadra 2 almeno 3 calci d'angolo in entrambi i tempi > Esito: NO.

SQUADRA X ALMENO Y PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE) IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che, in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro, la squadra X accumulerà (SI) o meno (NO) almeno Y punti in base ai cartellini ricevuti (sia gialli che rossi) [almeno Y punti cartellini nel primo tempo e almeno Y punti cartellini n el secondo tempo].
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini: 13' Barella (giallo Liverpool), 22' Darmian (giallo Liverpool), 27' Mancini (giallo Arsenal), 47' Bastoni (rosso Liverpool), 53' Acerbi (giallo Liverpool), 88' Mancini (doppio giallo + rosso Arsenal).

Punti cartellini nel 1° tempo: 2 (Liverpool) - 1 (Arsenal).
Punti cartellini nel 2° tempo: 2 (Liverpool) - 1 (Arsenal).
Squadra 1 almeno punti 2 cartellini in entrambi i tempi > Esito: SI.
Squadra 2 almeno punti 2 cartellini in entrambi i tempi > Esito: NO.

SQUADRA X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che la squadra X effettuerà (SI) o meno (NO) almeno Y tiri in porta in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y tiri in porta nel primo tempo e almeno Y tiri in porta nel secondo tempo).

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri in porta effettuati nel 1° tempo: 3 (Liverpool) - 2 (Juventus).
Tiri in porta effettuati nel 2° tempo: 3 (Liverpool) - 5 (Juventus).
Squadra 1 effettua almeno 3 tiri in porta in entrambi i tempi > Esito: SI.
Squadra 1 effettua almeno 4 tiri in porta in entrambi i tempi > Esito: NO.
Squadra 2 effettua almeno 2 tiri in porta in entrambi i tempi > Esito: SI.
Squadra 2 effettua almeno 3 tiri in porta in entrambi i tempi > Esito: NO.

SQUADRA X SEGNA ALMENO Y GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che la squadra X segnerà (SI) o meno (NO) almeno Y goal in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno Y goal nel primo tempo e almeno Y goal nel secondo tempo).

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Milan - Liverpool (1° tempo: 2 -2; 2° tempo: 1 -2).

Squadra 1 segna almeno 1 goal in entrambi i tempi > Esito: SI.
Squadra 1 segna almeno 2 goal in entrambi i tempi > Esito: NO.
Squadra 2 segna almeno 1 goal in entrambi i tempi > Esito: SI.

Squadra 2 segna almeno 2 goal in entrambi i tempi > Esito: SI.

SQUADRA X SEGNA NEI 2 TEMPI

La scommessa prevede che la squadra X riuscirà (Si) o meno (No) a realizzare almeno un goal in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

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

Esempi:

- Juventus - Milan 3 -1 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 2 -1).

Squadra 1 segna nei 2 tempi. Esito vincente: Si.

Squadra 2 segna nei 2 tempi. Esito vincente: No.

- Arsenal - Lazio 2 -2 (1° tempo: 0 -1; 2° tempo: 2 -1).

Squadra 1 segna nei 2 tempi. Esito vincente: No.

Squadra 2 segna nei 2 tempi. Esito vincente: Si.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 RIGORE

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, la squadra X segnerà (SI) o meno (NO) almeno un calcio di rigore.

L'esito "NO" comprende anche il "nessun rigore assegnato alla squadra X" nel match.

Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i rigori segnati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore.

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

Esempio:

- Napoli - Milan.

Al minuto 41' Giroud (Milan) batte un calcio di rigore e lo segna.

Al Napoli non vengono assegnati calci di rigore nel match.

Squadra 1 segna rigore > Esito vincente > NO.

Squadra 2 segna rigore > Esito vincente > SI.

SQUADRA X SBAGLIA RIGORE

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, la squadra X sbaglierà (SI) o meno (NO) almeno un calcio di rigore.

L'esito "NO" comprende anche il "nessun rigore assegnato alla squadra X" nel match.

Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i rigori sbagliati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore.

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

Esempio:

- Napoli - Milan.

Al minuto 51' Giroud (Milan) batte un calcio di rigore e lo sbaglia.

Al Napoli non vengono assegnati calci di rigore nel match.

Squadra 1 sbaglia rigore > Esito vincente > NO.

Squadra 2 sbaglia rigore > Esito vincente > SI.

SQUADRA X VINCE ALMENO UN TEMPO

La scommessa prevede che la squadra X riuscirà (Si) o meno (No) a vincere almeno uno dei due tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

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

Esempi:

- Juventus - Milan 2 -2 (1° tempo: 2 -1; 2° tempo: 0 -1).

Squadra 1 vince almeno un tempo. Esito vincente: Si.

Squadra 2 vince almeno un tempo. Esito vincente: Si.

- Liverpool - Napoli 2 -0 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 1 -0).

Squadra 1 vince almeno un tempo. Esito vincente: Si.

Squadra 2 vince almeno un tempo. Esito vincente: No.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 VINCE ENTRAMBI I TEMPI

La scommessa prevede che la squadra X riuscirà (Si) o meno (No) a vincere entrambi i tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

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

Esempi:

- Juventus - Milan 3 -1 (1° tempo: 2 -1; 2° tempo: 1 -0).

Squadra 1 vince entrambi i tempi. Esito vincente: Si.

Squadra 2 vince entrambi i tempi. Esito vincente: No.

- Napoli - Liverpool 1 -1 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 0 -1).

Squadra 1 vince entrambi i tempi. Esito vincente: No.

Squadra 2 vince entrambi i tempi. Esito vincente: No.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 VINCE ESATTAMENTE CON Y O Z GOAL DI SCARTO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, la squadra X vincerà esattamente con Y o Z goal di scarto.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra X vince esattamente con Y goal di scarto.
- la squadra X vince esattamente con Z goal di scarto.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra X perde l'incontro.
- l'incontro termina in parità.
- la squadra X vince l'incontro con uno scarto di goal diverso da Y e Z.

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

Esempi:

- Arsenal - Lazio 2 -3.

Squadra 1 vince esattamente con 1 o 2 goal di scarto > Esito vincente: NO.

Squadra 2 vince esattamente con 1 o 2 goal di scarto > Esito vincente: SI.

Squadra 2 vince esattamente con 1 o 3 goal di scarto > Esito vincente: SI.

Squadra 2 vince esattamente con 2 o 3 goal di scarto > Esito vincente: NO.

- Napoli - Liverpool 1 -1.

Squadra 1 vince esattamente con 1 o 2 goal di scarto > Esito vincente: NO.

Squadra 2 vince esattamente con 2 o 3 goal di scarto > Esito vincente: NO.

- Liverpool - Ajax 4 -1.

Squadra 1 vince esattamente con 1 o 2 goal di scarto > Esito vincente: NO.
Squadra 1 vince esattamente con 2 o 3 goal di scarto > Esito vincente: SI.
Squadra 1 vince esattamente con 2 o 4 goal di scarto > Esito vincente: NO.
Squadra 1 vince esattamente con 3 o 4 goal di scarto > Esito vincente: SI.
Squadra 2 vince esattamente con 1 o 2 goal di scarto > Esito vincente: NO.

SQUADRA X VINCE O VA IN VANTAGGIO DI ALMENO Y GOAL NELLA PARTITA

La scommessa prevede che la squadra X vincerà l'incontro oppure se, in qualsiasi momento del match, andrà in vantaggio di almeno Y goal.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esito SI: si realizza almeno una delle due possibilità indicate.
Esito NO: non si realizza nessuna delle due possibilità indicate.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Napoli 2 -3 (andamento incontro: 1 -0 > 2 -0 > 2 -1 > 2 -2 > 2 -3).

Squadra 1 vince o va in vantaggio di almeno 2 goal.
Liverpool va in vantaggio di almeno 2 goal nel match > Esito: SI.
Squadra 2 vince o va in vantaggio di almeno 2 goal.
Napoli vince l'incontro > Esito: SI.

STADIO DEL GOAL PIU' VELOCE

La scommessa prevede 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 parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Gli incontri/stadi di riferimento presenti nella lista fanno parte dello stesso giorno ma possono essere di campionati diversi.
Per la determinazione dell'esito 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 rimborsato.

Esempio:

- Arsenal - Torino (19/02/2017) - Stadio Olimpico.

Dzeko segna un goal al 10’ minuto di Arsenal -Torino.

Se negli altri incontri indicati nell’avvenimento venissero siglati goal successivi al 10’ minuto di gioco, l’esito vincente sarà Arsenal - Torino / Stadio Olimpico.

TEMPO CON MAGGIOR ANGOLI 1X2

La scommessa prevede in quale dei due tempi regolamentari dell'incontro saranno battuti più calci d’angolo .

Sono previsti 3 possibili esiti:

- “1”: il numero di calci d’angolo battuti nel primo tempo è superiore al numero di calci d’angolo battuti nel secondo tempo.
- “X”: il numero di calci d'angolo battuti nel primo tempo è uguale al numero di calci d’angolo battuti nel secondo tempo.
- “2”: il numero di calci d’angolo battuti nel secondo tempo è superiore al numero di calci d’angolo battuti nel primo 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

TEMPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOAL

La scommessa consiste nel pronostic are in quale tempo sarà segnato il maggior nume ro 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 CON PIU' GOAL SQUADRA CASA 1X2

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.

TEMPO CON PIU' GOAL SQUADRA OSPITE 1X2

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.

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

La scommessa prevede 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.

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

T/T HANDICAP ANGOLI - TEMPO X

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP FALLI COMMESSI T.R.

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP FUORIGIOCO

La scommessa prevede quale squadra andrà più volte in fuorigioco 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.
Esempi:

- Juventus - Liverpool.

Fuorigioco: 2 -0.

T/T Handicap (1,5) fuorigioco.

Risultato scommessa: 0,5 - 0.

Esito vincente: 1.

- Milan - Napoli.

Fuorigioco: 2 -2.

T/T Handicap (-0,5) fuorigioco.

Risultato scommessa: 2 - 1,5.

Esito vincente: 1.

- Liverpool - Milan.

Fuorigioco: 4 -2.

T/T Handicap (2,5) fuorigioco.

Risultato scommessa: 1,5 - 2.

Esito vincente: 2.

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

T/T HANDICAP TIRI TOTALI

La scommessa prevede quale squadra effettuerà il maggior numero di tiri totali 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.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempi:

- Arsenal - Lazio.

Tiri totali: 15 - 12.
T/T Handicap (2,5) tiri totali.
Risultato scommessa: 12,5 - 12.
Esito vincente: 1.

- Arsenal - Juventus.

Tiri totali: 10 - 15.
T/T Handicap (-3,5) tiri totali.
Risultato scommessa: 10 - 11,5.
Esito vincente: 2.

TESTA A TESTA (T/T)
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

TOTALE CALCI ANGOLO INCL. TS
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.
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

TOTALE CALCI ANGOLO CASA
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

TOTALE CALCI ANGOLO OSPITE
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 1
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 2
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

TOTALE CORNER (3 ESITI)
La scommessa prevede in quale range sarà compresa la somma dei calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 3 possibili esiti:

- Minore di 9 : la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà compresa tra 0 (incluso) e 8 (incluso).
- 9-11: la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà compresa tra 9 (incluso) e 11 (incluso).
- Maggiore di 11 : la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà 12 o più.

Ai fini della scommessa si considerano 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milan - Arsenal.

Corner Battuti: 6 Milan + 4 Arsenal = 10.

Esito vincente: 9 -11.

TOTALE CORNER SQUADRA X 4 ESITI

La scommessa prevede quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla sola squadra X nell'incontro.

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

Sono previsti 4 esiti: "0 -2", "3 -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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Liverpool.

Corner battuti dalla Juventus: 4.

Corner battuti dall'Liverpool: 6.

Totale Corner Squadra 1 > Esito: 3 -4.

Totale Corner Squadra 2 > Esito: 5 -6.

TOTALE ANGOLI SQUADRA X TEMPO Y

La scommessa prevede quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra X nel solo tempo Y dell'incontro.

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

Sono previsti 4 esiti: "0 -1", "2", "3", ">3".

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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Liverpool.

Corner battuti dalla Juventus nel 1° tempo: 1.

Corner battuti dall'Liverpool nel 1° tempo: 4.

Totale Angoli Squadra 1 Tempo 1 > Esito: 0 -1.

Totale Angoli Squadra 2 Tempo 1 > Esito: >3.

TOTALE PUNTI CARTELLINI

La scommessa prevede 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 di 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 di 11 punti.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

TOT. CARTELLINI CASA

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

TOT. CARTELLINI OSPITE

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

TOTALE CARTELLINI (5 FASCE)

La scommessa prevede il valore totale dei cartellini estratti nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, scegliendo tra le seguenti possibilità: 0 -2; 3-4; 5-6; 7-8; 9 o più.

Il valore attribuito ai cartellini è il seguente:

- 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.

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

Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti nel match: 7' Mancini (ammonito), 17' Barella (ammonito), 23' Smalling (ammonito), 55' Bastoni (espulso), 67' Mancini (doppia ammonizione +

espulsione).

Valore totale cartellini estratti nel match: 1+1+1+2+2 = 7.

Esito vincente: 7 -8.

TOTALE CARTELLINI TEMPO X

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOTALE CARTELLINI TEAM1 TEMPO X
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOTALE CARTELLINI TEAM2 TEMPO X

La scommessa prevede 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.

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

TOTALE RIGORI BATTUTI (FASE CALCI DI RIGORE)

La scommessa prevede il numero esatto di rigori battuti nella sola fase dei calci di rigore.

Ai fini della scommessa, non si considerano eventuali calci di rigore battuti durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.

Sono possibili 3 esiti.

- Con l'esito "8 o meno" si pronostica che il numero esatto di rigori battuti nella fase dei

calci di rigore sarà uguale o inferiore a 8.

- Con l'esito "9" si pronostica che il numero esatto di rigori battuti nella fase dei calci di rigore sarà uguale a 9.
- Con l'esito "10 o più" si pronostica che il numero esatto di rigori battuti nella fase dei calci di rigore sarà uguale o superiore a 10.

Si specifica che:

- si conteggiano i rigori effettivamente battuti, a prescindere dalla loro realizzazione.
- caso di rigore ripetuto per eventuali scorrettezze ravvisate, ai fini della certificazione sarà considerato solo 1 rigore battuto.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

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

TRIPLETTA SI/NO

La scommessa prevede che 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.

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

TRIPLETTA SI/NO INCLUSI T.S.

La scommessa prevede che 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.

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

TRIS DI MARCATORI

La scommessa prevede che 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 previs ti 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.

TUTTE GOAL
La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE GOL AL PRIMO TEMPO
La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE NON PERDONO

La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE OVER

La scommessa prevede che 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 al cun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE OVER 1TEMPO

La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE PAREGGIANO

La scommessa prevede che 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 al cun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE PAREGGIANO PRIMO TEMPO
La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE RETE INVIOLATA
La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE UNDER

La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTI MARCATORI
La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O
La scommessa prevede che , nei tempi regolamentari dell’incontro, la somma dei goal realizzati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 + PARI/DISPARI
La scommessa prevede 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 (“0” è considerato Pari).
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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR
La scommessa prevede che, 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”).
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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER CORNER SQUADRA X
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra X 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Juventus - Liverpool.

Juventus: 3 corner. Liverpool: 6 corner.
Squadra 1: U/O 3.5 corner > Esito vincente: Under.
Squadra 2: U/O 5.5 corner > Esito vincente: Over.

U/O ANGOLI TEMPO X
La scommessa prevede che la somma dei calci d'angolo battuti nel tempo regolamentare X dell'incontro 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Juventus - Liverpool.

Calci d'angolo 1° tempo: 1 -2 (3 totali). Calci d'angolo 2° tempo: 2 -4 (6 totali).
1° Tempo: U/O 3.5 angoli > Esito vincente: Under.
2° Tempo: U/O 4.5 angoli > Esito vincente: Over.

U/O CALCI D’ANGOLO CASA INCLUSI T.S.

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER ANGOLI SQUADRA X TEMPO Y

La scommessa prevede che il numero di calci d’angolo battuti dalla squadra X nel tempo regolamentare Y dell’incontro 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.

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

Esempio:

- Juventus - Liverpool

Calci d’angolo 1° tempo: 1 -2. Calci d’angolo 2° tempo: 2 -4.

1° Tempo: U/O 1.5 Angoli Squadra 1 > Esito: Under.

1° Tempo: U/O 1.5 Angoli Squadra 2 > Esito: Over.

2° Tempo: U/O 2.5 Angoli Squadra 1 > Esito: Under.

2° Tempo: U/O 2.5 Angoli Squadra 2 > Esito: Over.

U/O CALCI D’ANGOLO INCLUSI T.S.

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CALCI D'ANGOLO OSPITE INCLUSI T.S.
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CALCIO ANGOLO NEI MINUTI XX - YY
La scommessa prevede che la somma dei calci d'angolo battuti nell'intervallo di minuti 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 si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Esempi di fasce:
00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.
06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.
11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.
16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.
21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.
26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.
31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.
36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.
41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.
51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.
56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.
61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.
66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.
71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.
76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.
81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.
86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

U/O CARTELLINI GIALLI INCLUSI T.S.
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CARTELLINI ROSSI INCLUSI T.S.
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O X GOAL TEAM 1 + U/O X GOAL TEAM 2
La scommessa prevede il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over Casa e sull'Under/Over Ospite indicati.
Sono previsti 4 esiti: Under + Under; Under + Over; Over + Under; Over + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O CONTRASTI GIOCATORE X
La scommessa prevede che il numero di contrasti effettuati dal giocatore X 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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X CONTRASTI GIOCATORE Y INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di contrasti effettuati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per “contrasto” (tackle) si intende un intervento con palla a terra in cui un giocatore riesce a togliere il pallone ad un avversario. Il giocatore avversario deve essere in possesso della palla in maniera evidente prima che venga effettuato il contrasto.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Porto.

Bastoni U/O 2.5 Contrasti Incl. T.S.
Contrasti effettuati da Bastoni: 3.
Esito vincente: Over.

U/O CORNER CASA + U/O CORNER OSPITE
La scommessa prevede contemporaneamente se, nell'incontro di riferimento, il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito e se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra o spite sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 possibili esiti: Under+Under; Under+Over; Over+Under; Over+Over.

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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa, nell'intervallo di minuti 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 si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.
06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.
11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.
16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.
21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.
26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.
31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.
36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.
41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.
51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.
56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.
61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.
66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.
71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.
76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.
81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.
86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

U/O CORNER OSPITE INTERVALLO DI X MIN

La scommessa prevede che il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite, nell'intervallo di minuti 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 si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

Esempi di fasce:

00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.

06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.

11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.

16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.

21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.

26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.

31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.

36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.

41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.

51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.

56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.

61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.

66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.

71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.

76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.

81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.

86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di

riferimento e la fonte video associata.

U/O PAREGGI NELLA GIORNATA

La scommessa prevede che, nella giornata proposta della manifestazione di riferimento, il numero totale di pareggi 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 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 almeno due incontri (due o più) 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O NEI PRIMI X MIN

La scommessa prevede che la somma dei goal realizzati nei primi X minuti di gioco dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano solo i primi X minuti dei tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.

- 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.
- Se X = 15, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59.
- Se X = 20, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59.
- Se X = 25, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59.
- Se X = 30, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59.
- Se X = 35, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 34:59.
- Se X = 40, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 39:59.
- Se X = 45, il pronostico va dal fischio d'inizio alla fine del primo tempo.
- Se X = 50, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 49:59.
- Ecc.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 EXTRA TIME

La scommessa prevede che la somma d ei goal realizzati nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 FALLI COMMESSI

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O FALLI COMMESSI INC. TS

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

UNDER/OVER FALLI COMMESSI SQUADRA X

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di falli commessi dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio

- Juventus - Torino.

Juventus: 6 falli commessi. Torino: 4 falli commessi

Squadra 1: U/O 5.5 falli commessi > Esito: Over.

Squadra 2: U/O 4.5 falli commessi > Esito: Under.

U/O FALLI COMMESSI SQUADRA X INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di falli commessi dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Real Madrid: 13 falli commessi. Liverpool: 10 falli commessi.

Squadra 1: U/O 12.5 falli commessi incl. t.s.> Esito: Over.

Squadra 2: U/O 10.5 falli commessi incl. t.s.> Esito: Under.

U/O FALLI COMMESSI TEMPO X

La scommessa prevede che 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:

- Arsenal - Porto.

U/O 13,5 falli commessi 1T.

N° falli commessi 1T = 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.

Per la determinazione dell'esito, 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 GIOCATORE X

La scommessa prevede che il numero di falli commessi dal giocatore X 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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O FALLI COMMESSI GIOCATORE X INCL. TS
La scommessa prevede che il numero di falli commessi dal giocatore X nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O FALLI SUBITI DAL GIOCATORE X
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di falli subiti dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O FALLI SUBITI DAL GIOCATORE X INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di falli subiti dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà

rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O FUORIGIOCO
La scommessa prevede che la somma dei fuorigioco 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O FUORIGIOCO GIOCATORE X INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di volte in cui il giocatore X si troverà in fuorigioco sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Il giocatore è considerato in fuorigioco quando dalla segnalazione della posizione irregolare derivi l'effettiva assegnazione di un calcio di punizione in favore della squadra avversaria.
Se due o più giocatori sono in posizione di fuorigioco al momento de l passaggio, il giocatore ritenuto più attivo e che sta cercando di giocare il pallone è considerato in fuorigioco.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O FUORIGIOCO INC. TS
La scommessa prevede che la somma dei fuorigioco nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O FUORIGIOCO SQUADRA X

La scommessa prevede che il numero di volte in cui la squadra X finirà in fuorigioco 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:

- Juventus - Liverpool.

Fuorigioco: 2 - 3.
Squadra 1: U/O 2,5 fuorigioco. Esito vincente: Under.
Squadra 2: U/O 2,5 fuorigioco. Esito vincente: Over.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O FUORIGIOCO CASA INC. TS

La scommessa prevede che il numero di volte in cui la squadra di casa finirà in fuorigioco nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O FUORIGIOCO OSPITE INC. TS

La scommessa prevede che il numero di volte in cui la squadra ospite finirà in fuorigioco nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O FUORIGIOCO TEMPO X

La scommessa prevede che la somma dei fuorigioco 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O GOAL SEGNATI GIORNATA X

La scommessa prevede che, nella giornata proposta della manifestazione di riferimento, il numero totale di goal segnati 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 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 almeno due incontri (due o più) 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQUADRA X TEMPO Y

La scommessa prevede che il numero di goal segnati dalla squadra X nel tempo regolamentare Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Napoli - Liverpool 3 -2 (1° tempo: 2 -0, 2° tempo: 1 -2).

1° Tempo: U/O 0.5 Goal Squadra 1 > Esito: Over.
1° Tempo: U/O 0.5 Goal Squadra 2 > Esito: Under.

2° Tempo: U/O 1.5 Goal Squadra 1 > Esito: Under.
2° Tempo: U/O 1.5 Goal Squadra 2 > Esito: Over.

U/O INTERVALLO (X;Y)
La scommessa prevede che la somma dei goal realizzati nel solo intervallo di minuti indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero.
Esempi di fasce:
00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59.
06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59.
11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59.
16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59.
21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59.
26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59.
31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59.
36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59.
41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59.
51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59.
56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59.
61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59.
66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59.
71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59.
76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59.
81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59.
86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 METRI PERCORSI GIOCATORE

La scommessa prevede che 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.
U/O 10.500,5 metri percorsi - Lucas Biglia.
Km percorsi Lucas Biglia: 14,681.
Esito vincente : Over.

- Serie A.

Juventus - Napoli.
U/O 13.500,5 metri percorsi - Jorginho.
Km percorsi Jorginho: 12,776.
Esito vincente : Under.
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 cert ificabile 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O MINUTI DI RECUPERO TEMPO X

La scommessa prevede che i minuti di recupero concessi dal direttore di gara nel solo tempo regolamentare X dell'incontro saranno inferiori (Under) o superiori (Over) alla soglia decimale prestabilita.
Si considerano esclusivamente i minuti di recupero segnalati dal quarto uomo con la lavagna luminosa. È irrilevante la durata effettiva del recupero sul campo di gioco.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

U/O PALI/TRAVERSE

La scommessa prevede che il numero di legni (pali/traverse) colpiti 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Lazio.

Numero di pali/traverse colpiti nel match: 2 (Arsenal) + 1 (Lazio) = 3.
U/O 2,5 pali/traverse > Esito vincente: Over.
U/O 3,5 pali/traverse > Esito vincente: Under.

U/O PALI/TRAVERSE INCL. T.S.
La scommessa prevede che il numero di legni (pali/traverse) colpiti nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Numero di pali/traverse colpiti nel match: 2 (Real Madrid) + 1 (Liverpool) = 3.
U/O 2,5 pali/traverse Incl. T.s. > Esito vincente: Over.
U/O 3,5 pali/traverse Incl. T.s. > Esito vincente: Under.

U/O PALI/TRAVERSE SQUADRA X INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di legni (pali/traverse) colpiti dalla sola squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Numero di pali/traverse colpiti dal Real Madrid: 2.
Numero di pali/traverse colpiti dal Liverpool: 1.
Squadra 1: U/O 2,5 pali/traverse Incl. T.S. > Esito vincente: Under.
Squadra 2: U/O 0,5 pali/traverse Incl. T.S. > Esito vincente: Over.

U/O PARATE
La scommessa prevede che, 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:

- Fiorentina - Lazio 3 -4.

U/O 6,5 Parate.
N° parate: 6.
Esito vincente : Under.

- Cagliari - Atalanta 1 -0.

U/O 6,5 Parate.
N° Parate: 7.
Esito vincente : 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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che 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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O PARATE PORTIERE (LEGABILE)
La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero delle parate effettuate 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, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O PARATE GIOCATORE X NEL MATCH INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero delle parate effettuate dal giocatore X 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 sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O PASSAGGI TOTALI GIOCATORE (LEGABILE)
La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, 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 associ ata.

U/O PASSAGGI TOTALI GIOCATORE X

La scommessa prevede che il numero di passaggi totali effettuati dal giocatore X 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.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fo nte video associata.

U/O PASSAGGI RIUSCITI GIOCATORE INC TS (LEGABILE)

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O POSSESSO PALLA SQUADRA X

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, la squadra X totalizzerà una percentuale di possesso palla inferiore o uguale (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O POSSESSO PALLA SQUADRA X INCL.SUPPL.

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, la squadra X totalizzerà una percentuale di possesso palla inferiore o uguale (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

U/O PUNTI CARTELLINI

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI CARTELLINI INC. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, 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 sono inclusi eventuali tempi supplementari.

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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 CARTELLINI 1T

La scommessa prevede che, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) sarà inferiore (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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O PUNTI CARTELLINI CASA 1T

La scommessa prevede che, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) per la sola squadra di casa sarà inferiore (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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O PUNTI CARTELLINI INTERVALLO DI X MIN

La scommessa prevede che, nel solo intervallo di minuti 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 p er 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.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale

recupero.
Esempi di fasce:
00 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59.
16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59.
31 - 45: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
46 - 60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59.
61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59.
76 - 90: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 CARTELLINI OSPITE 1T
La scommessa prevede che, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) per la sola squadra ospite sarà inferiore (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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente

U/O PUNTI CARTELLINI SQUADRA
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, i punti accumulati dalla squadra X in base ai cartellini estratti nel match saranno inferiori (Under) o superiori (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 ; 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio:

- Arsenal - Juventus.

Arsenal: 1 punto (un giallo). Juventus: 2 punti (due gialli).

Squadra 1: U/O 1.5 Punti Cartellini > Esito: Under.

Squadra 2: U/O 1.5 Punti Cartellini > Esito: Over.

U/O RESTO INCONTRO CON PUNTEGGIO ATTUALE

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTUTI FASE CALCI DI RIGO RE

La scommessa prevede che la somma dei rigori battuti nella sola fase dei 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 i rigori effettivamente battuti, a prescindere dalla loro realizzazione.
- in caso di rigore ripetuto per eventuali scorrettezze ravvisate, ai fini della certificazione sarà considerato solo 1 rigore battuto.

Esempio:

- Fase calci di rigore: Juventus (5 rigori battuti) - Liverpool (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.
Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 FASE CALCI DI RIGORE

La scommessa prevede che 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.
Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

Esempio:

- Fase calci di rigore: Juventus (3 rigori segnati) - Liverpool (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.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 INCL. T.S.

La scommessa prevede che 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.

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

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X RIGORI SEGNATI SQUADRA Y FASE CALCI DI RIGORE

La scommessa prevede che il numero di rigori realizzati dalla squadra Y nella sola fase dei calci di rigore dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Ai fini della scommessa non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.

Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata.

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

Esempio:

- Italia - Inghilterra.

Risultato fase calci di rigore: 3 -2.

U/O 3.5 rigori segnati squadra 1 (fase calci di rigore) > Esito: Under.

U/O 1.5 rigori segnati squadra 2 (fase calci di rigore) > Esito: Over.

U/O SOMMA NUMERO MAGLIE MARCATORI

La scommessa prevede che la somma dei numeri di maglia dei marcatori dell'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.

Nel caso in cui un marcatore segni più di un goal, il numero di maglia andrà moltiplicato per il numero di goal da lui segnati.

In caso di autogoal, il numero di maglia dell'autore non sarà conteggiato.

Se l'incontro termina 0 -0, l'esito vincente sarà "Under".

Esempio:

- Sampdoria - Verona 2 -1.

U/O 54,5 Somma Numero Maglie Marcatori.

Marcatori incontro: 2 Goal F. Quagliarella (numero maglia 27).

Autogoal E. Audero: non si considera.

Somma numeri di maglia marcatori: 27+27= 54

Esito Vincente: Under.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

U/O SOSTITUZIONI

La scommessa prevede che la somma delle sostituzioni effettuate 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:

- AC Mestre - Ravenna Calcio.

U/O 8,5 sostituzioni.

Sostituzioni incontro: 5 (Mestre) + 5 (Ravenna) = 10.

Esito vincente: Over.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SOSTITUZIONI MATCH INCLUSI T.S.
La scommessa prevede che la somma delle sostituzioni effettuate 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 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 cert ificabile ai fini della scommessa.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SOSTITUZIONI SQUADRA X
La scommessa prevede che il numero di sostituzioni effettuate nell'incontro di riferimento dalla sola squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SOSTITUZIONI 1T
La scommessa prevede che la somma delle sostituzioni effettuate nel primo tempo dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa vale solo il primo tempo regolamentare, 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 cert ificabile ai fini della scommessa.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SPETTATORI

La scommessa prevede che 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 .

Esempi:

- Serie A.

Milan - Chievo (18/03/2018) .

Descrizione scommessa: U/O 48. 000,5 spettatori.

Spettatori: 49.701.

Esito vincente : Over.

- Mondiali.

Germania - Argentina (13/07/2014).

Descrizione scommessa: U/O 75.000,5 spettatori.

Spettatori: 74.738.

Esito vincente : Under.

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

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SQUADRA X

La scommessa prevede che il numero di goal realizzati dalla squadra X nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

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

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

Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1.

Squadra 1: U/O 1.5.

Esito vincente: Over.

Squadra 2: U/O 1.5.

Esito vincente: Under.

U/O TEMPO X

La scommessa prevede che la somma dei goal realizzati nel tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TEMPO X SUPPLEMENTARE

La scommessa prevede che la somma dei goal segnati nel solo tempo supplementare 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 supplementare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Milan - Liverpool.

Lukaku U/O 1.5 Tiri in porta.
Tiri in porta di Lukaku: 2.
Esito vincente: Over.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE X (LEGABILE)
La scommessa prevede che, 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.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Milan - Liverpool.

Lukaku U/O 1.5 Tiri in porta.
Tiri in porta di Lukaku: 2.
Esito vincente: Over.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE X INCL. TS
La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta

avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Milan - Liverpool.

Lukaku U/O 1.5 Tiri in porta Incl. T.S.
Tiri in porta di Lukaku: 2.
Esito vincente: Over.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE INC TS (LEGABILE)
La scommessa prevede che, 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.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Milan - Liverpool.

Lukaku U/O 1.5 Tiri in porta Incl. T.S.
Tiri in porta di Lukaku: 2.
Esito vincente: Over.

U/O TIRI GIOCATORE

La scommessa prevede che, 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.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Milan - Liverpool.

Lukaku U/O 3.5 Tiri totali.

Tiri totali di Lukaku: 5.

Esito vincente: Over.

U/O TIRI TOTALI GIOCATORE X (LEGABILE)

La scommessa prevede che, 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.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Milan - Liverpool.

Lukaku U/O 3.5 Tiri totali.

Tiri totali di Lukaku: 5.
Esito vincente: Over.

U/O TIRI TOTALI GIOCATORE INC TS (LEGABILE)
La scommessa prevede che, 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.
Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milan - Liverpool.

Lukaku U/O 4.5 Tiri totali Incl. T.S.
Tiri totali di Lukaku: 6.
Esito vincente: Over.

U/O TIRI IN PORTA
La scommessa prevede che la somma totale dei tiri in porta effettuati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri in porta: 3 - 3 > Tiri in porta incontro: 6.

U/O 5,5 tiri in porta > Esito: Over.

U/O 6,5 tiri in porta > Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA INCL. T.S.

La scommessa prevede che 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.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Benfica.

Tiri in porta: 4 - 3 > Tiri in porta incontro: 7.

U/O 6,5 tiri in porta Incl. TS > Esito: Over.

U/O 8,5 tiri in porta Incl. TS > Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA SQUADRA CASA

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dalla sola 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.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri in porta: 3 - 3 > Tiri in porta squadra casa: 3.

U/O 2,5 tiri in porta squadra casa > Esito: Over.

U/O 4,5 tiri in porta squadra casa > Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA SQUADRA CASA INC. TS

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dalla sola squadra di casa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Benfica.

Tiri in porta: 4 - 3 > Tiri in porta squadra casa: 4.

U/O 2,5 tiri in porta squadra casa Incl. TS > Esito: Over.

U/O 4,5 tiri in porta squadra casa Incl. TS > Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA SQUADRA OSPITE

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dalla sola 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.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri in porta: 3 - 3 > Tiri in porta squadra ospite: 3.

U/O 2,5 tiri in porta squadra ospite > Esito: Over.

U/O 4,5 tiri in porta squadra ospite > Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA SQUADRA OSPITE INC. TS

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dalla sola squadra ospite sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Benfica.

Tiri in porta: 4 - 3 > Tiri in porta squadra ospite: 3.

U/O 2,5 tiri in porta squadra ospite Incl. TS > Esito: Over.

U/O 4,5 tiri in porta squadra ospite Incl. TS > Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA SQUADRA X

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di tiri in porta effettuati dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Milan.

Tiri in porta nel match: Juventus (5) - Milan (3).
U/O 4.5 tiri in porta Squadra 1 > Esito: Over.
U/O 3.5 tiri in porta Squadra 2 > Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA SQUADRA X INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di tiri in porta effettuati dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Tiri in porta nel match: Real Madrid (7) - Liverpool (5).
U/O 6.5 tiri in porta Squadra 1 incl. t.s. > Esito: Over.
U/O 5.5 tiri in porta Squadra 2 incl. t.s.> Esito: Under.

U/O TIRI IN PORTA TEMPO X
La scommessa prevede che la somma dei tiri in porta effettuati nel solo tempo X dell'incontro 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.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri in porta 1° tempo: 2 - 1 > Somma: 3.
Tiri in porta 2° tempo: 1 - 3 > Somma: 4.
1° tempo: U/O 2,5 tiri in porta > Esito vincente: Over.
2° tempo: U/O 4,5 tiri in porta > Esito vincente: Under.

U/O TIRI TOTALI
La scommessa prevede che la somma dei tiri totali effettuati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri totali: 18 - 7 > Tiri totali incontro: 25.
U/O 22,5 tiri totali > Esito: Over.
U/O 26,5 tiri totali > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI INCL. T.S.
La scommessa prevede che la somma dei tiri totali effettuati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Liverpool - Benfica.

Tiri totali: 19 - 16 > Tiri totali incontro: 35.
U/O 32,5 tiri totali Incl. TS > Esito: Over.
U/O 38,5 tiri totali Incl. TS > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI CASA

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dalla sola squadra di casa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

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

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri totali: 18 - 7 > Tiri totali casa: 18.

U/O 15,5 Tiri totali casa > Esito: Over.

U/O 18,5 Tiri totali casa > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI CASA INCL. TS

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dalla sola squadra di casa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Liverpool - Benfica.

Tiri totali: 19 - 16 > Tiri totali casa: 19.

U/O 16,5 Tiri totali casa Incl. TS > Esito: Over.

U/O 20,5 Tiri totali casa Incl. TS > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI OSPITE

La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dalla sola squadra ospite sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti

di recupero.
Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri totali: 18 - 7 > Tiri totali ospite: 7.
U/O 5,5 Tiri totali ospite > Esito: Over.
U/O 8,5 Tiri totali ospite > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI OSPITE INCL. TS
La scommessa prevede che, nell’incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dalla sola squadra ospite sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Benfica.

Tiri totali: 19 - 16 > Tiri totali ospite: 16.
U/O 14,5 Tiri totali ospite Incl. TS > Esito: Over.
U/O 20,5 Tiri totali ospite Incl. TS > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI SQUADRA X
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di tiri totali effettuati dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Juventus - Milan.

Tiri totali nel match: Juventus (11) - Milan (9).

U/O 10.5 tiri totali Squadra 1 > Esito: Over.

U/O 9.5 tiri totali Squadra 2 > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI SQUADRA X INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di tiri totali effettuati dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

Tiri totali nel match: Real Madrid (13) - Liverpool (10).

U/O 12.5 tiri totali Squadra 1 incl. t.s. > Esito: Over.

U/O 10.5 tiri totali Squadra 2 incl. t.s. > Esito: Under.

U/O TIRI TOTALI TEMPO X

La scommessa prevede che la somma dei tiri totali effettuati 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.

Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Liverpool - Juventus.

Tiri totali 1° tempo: 4 - 6 > Somma: 10.

Tiri totali 2° tempo: 6 - 5 > Somma: 11.

1° tempo: U/O 8,5 tiri totali > Esito vincente: Over.

2° tempo: U/O 12,5 tiri totali > Esito vincente: Under.

U/O X AH

La scommessa prevede che la somma totale dei goal realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) alla soglia intera X.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: UNDER, OVER.

- Con l'esito UNDER si pronostica che nell'incontro saranno realizzati meno di X goal totali.
- Con l'esito OVER si pronostica che nell'incontro saranno realizzati più di X goal totali.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nell'incontro saranno realizzati esattamente X goal) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1. Somma goal totali: 3.

U/O 1 goal > Esito vincente: OVER.

U/O 2 goal > Esito vincente: OVER.

U/O 3 goal > Restituzione in vincita dell'importo giocato.

U/O 4 goal > Esito vincente: UNDER.

U/O 5 goal > Esito vincente: UNDER.

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

U/O X SQUADRA Y AH

La scommessa prevede che il numero di goal realizzati dalla sola squadra Y nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) alla soglia intera X.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: UNDER, OVER.

- Con l'esito UNDER si pronostica che la squadra Y realizzerà meno di X goal.
- Con l'esito OVER si pronostica che la squadra Y realizzerà più di X goal.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (la squadra Y realizzerà esattamente X goal) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1.

[2 goal segnati dalla Squadra 1].

Squadra 1: U/O 1 goal > Esito vincente: OVER.

Squadra 1: U/O 2 goal > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
Squadra 1: U/O 3 goal > Esito vincente: UNDER.
[1 goal segnato dalla Squadra 2].
Squadra 2: U/O 1 goal > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
Squadra 2: U/O 2 goal > Esito vincente: UNDER.
Squadra 2: U/O 3 goal > Esito vincente: UNDER.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X TEMPO Y AH

La scommessa prevede che la somma dei goal realizzati nel solo tempo regolamentare Y dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) alla soglia intera X.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: UNDER, OVER.

- Con l'esito UNDER si pronostica che nel tempo Y saranno realizzati meno di X goal.
- Con l'esito OVER si pronostica che nel tempo Y saranno realizzati più di X goal.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nel tempo Y saranno realizzati esattamente X goal) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Esempio:

- Juventus - Liverpool 2 -1 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo 1 -1).

[1 goal segnato nel 1° tempo].
1° Tempo: U/O 1 goal > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
1° Tempo: U/O 2 goal > Esito vincente: UNDER.
1° Tempo: U/O 3 goal > Esito vincente: UNDER.
[2 goal segnati nel 2° tempo].
2° Tempo: U/O 1 goal > Esito vincente: OVER.
2° Tempo: U/O 2 goal > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
2° Tempo: U/O 3 goal > Esito vincente: UNDER.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X CALCI D'ANGOLO (3 ESITI)

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero totale di calci d'angolo battuti sarà inferiore (Under), superiore (Over) o uguale (Esattamente) al valore

intero X 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lazio - Liverpool.

Calci d'angolo battuti nell'incontro: 6 (Lazio) + 4 (Liverpool) = 10 totali.
U/O 9 Calci d'angolo (3 esiti) > Esito: Over.
U/O 10 Calci d'angolo (3 esiti) > Esito: Esattamente.
U/O 11 Calci d'angolo (3 esiti) > Esito: Under.

U/O X CALCI D'ANGOLO TEMPO Y (3 ESITI)
La scommessa prevede che il numero totale di calci d'angolo battuti nel tempo regolamentare Y dell'incontro sarà inferiore (Under), superiore (Over) o uguale (Esattamente) al valore intero X 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arsenal - Milan.

Calci d'angolo battuti nel 1° tempo: 3 (Arsenal) + 2 (Milan) = 5 totali.
U/O 4 Calci d'angolo Tempo 1 (3 esiti) > Esito: Over.
U/O 5 Calci d'angolo Tempo 1 (3 esiti) > Esito: Esattamente.
Calci d'angolo battuti nel 2° tempo: 3 (Arsenal) + 5 (Milan) = 8 totali.
U/O 8 Calci d'angolo Tempo 2 (3 esiti) > Esito: Esattamente.
U/O 9 Calci d'angolo Tempo 2 (3 esiti) > Esito: Under.

U/O X CALCI D'ANGOLO NEI TEMPI SUPPLEMENTARI
La scommessa prevede che la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre nei soli tempi supplementari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i calci d'angolo battuti nei tempi supplementari; non si considerano i calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari.

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.
Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Siviglia - Arsenal.

Calci d'angolo battuti dal Siviglia nei supplementari: 2.
Calci d'angolo battuti dalla Arsenal nei supplementari: 3.
Somma calci d'angoli battuti nei supplementari: 2+3 = 5.
U/O 4.5 Calci d'angolo nei tempi supplementari.
Esito vincente: Over
U/O 5.5 Calci d'angolo nei tempi supplementari.
Esito vincente: Under.

U/O X CALCI D'ANGOLI SQUADRA Y NEI TEMPI SUPPLEMENTARI
La scommessa prevede che il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra Y nei soli tempi supplementari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i calci d'angolo battuti nei tempi supplementari; non si considerano i calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari.
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.
Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Siviglia - Arsenal.

Calci d'angolo battuti dal Siviglia nei supplementari: 2.
Calci d'angolo battuti dalla Arsenal nei supplementari: 3.
Squadra 1: U/O 1.5 Calci d'angolo nei tempi supplementari.
Esito vincente: Over.
Squadra 1: U/O 2.5 Calci d'angolo nei tempi supplementari.

Esito vincente: Under.
Squadra 2: U/O 2.5 Calci d'angolo nei tempi supplementari.
Esito vincente: Over.
Squadra 2: U/O 3.5 Calci d'angolo nei tempi supplementari.
Esito vincente: Under.

U/O X PUNTI CARTELLINI NEL TEMPO Y
La scommessa prevede che, nel solo tempo regolamentare Y dell'incontro, il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X 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; 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti: 13' Barella (ammonito), 27' Mancini (ammonito), 47' Bastoni (espulso), 53' Acerbi (ammonito), 88' Mancini (doppia ammonizione + espulsione).
Valore cartellini estratti nel 1° tempo: 1+1 = 2.
Valore cartellini estratti nel 2° tempo: 2+1+2 = 5.
U/O 3.5 Punti Cartellini Tempo 1 > Esito: Under.
U/O 3.5 Punti Cartellini Tempo 2 > Esito: Over.
U/O X PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE)
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti: 18' Dimarco (ammonito), 25' Mancini (ammonito), 57' Acerbi (espulso), 78' Mancini (doppia ammonizione + espulsione).
Valore totale cartellini estratti: 1+1+1+1 = 4.
U/O 2.5 Punti Cartellini (max 2 per giocatore) > Esito: Over.
U/O 4.5 Punti Cartellini (max 2 per giocatore) > Esito: Under.

U/O X PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE) INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Real Madrid.

Cartellini estratti: 20' Rudiger (ammonito), 44' Salah (ammonito), 70' Gakpo (ammonito), 114' Rudiger (doppia ammonizione + espulsione), 119' Alaba (ammonito).

Valore totale cartellini estratti: 1+1+1+1+1 = 5.
U/O 3.5 Punti Cartellini (max 2 per giocatore) Incl. T.S. > Esito: Over.
U/O 5.5 Punti Cartellini (max 2 per giocatore) Incl. T.S. > Esito: Under.

U/O X PUNTI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE) NEI TEMPI SUPPLEMENTARI
La scommessa prevede che, nei tempi supplementari dell'incontro, il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi supplementari, inclusi eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Se i tempi supplementari non vengono disputati, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti nei supplementari: 97' Barella (ammonito), 101' Mancini (ammonito), 106' Bastoni (espulso), 112' Mancini (doppia ammonizione + espulsione).
Valore totale cartellini estratti: 1+1+1+1 = 4.
U/O 2.5 Punti Cartellini (max 2 per giocatore) nei tempi supplementari > Esito: Over.
U/O 4.5 Punti Cartellini (max 2 per giocatore) nei tempi supplementari > Esito: Under.
U/O X PUNTI CARTELLINI SQUADRA Y (MAX 2 PER GIOCATORE)
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) per la sola squadra Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti: 18' Dimarco (ammonito Liverpool), 25' Mancini (ammonito Arsenal), 57' Acerbi (espulso Liverpool), 78' Mancini (doppia ammonizione + espulsione Arsenal).
Valore totale cartellini estratti Liverpool: 1+1 = 2.
Valore totale cartellini estratti Arsenal: 1+1 = 2.
U/O 1.5 Punti Cartellini Squadra 1 (max 2 per giocatore) > Esito: Over.
U/O 2.5 Punti Cartellini Squadra 2 (max 2 per giocatore) > Esito: Under.

U/O X PUNTI CARTELLINI SQUADRA Y (MAX 2 PER GIOCATORE) INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) per la sola squadra Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Real Madrid.

Cartellini estratti: 20' Rudiger (ammonito Real Madrid), 44' Salah (ammonito Liverpool), 70' Gakpo (ammonito Liverpool), 114' Rudiger (doppia ammonizione + espulsione Real Madrid), 119' Alaba (ammonito Real Madrid).
Valore totale cartellini estratti Liverpool: 1+1 = 2.
Valore totale cartellini estratti Real Madrid: 1+1+1 = 3.
U/O 2.5 Punti Cartellini Squadra 1 (max 2 per giocatore) Incl. T.S. > Esito: Under.
U/O 2.5 Punti Cartellini Squadra 2 (max 2 per giocatore) Incl. T.S. > Esito: Over.

U/O X SOMMA ASSIST GIOCATORE Y E SUO SOSTITUTO
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, la somma degli assist realizzati dal giocatore Y e da chi subentrerà al suo posto dalla panchina sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano gli assist realizzati complessivamente dal giocatore Y e dal suo sostituto. Se il giocatore Y non viene sostituito, si considerano solo i suoi assist.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lazio - Juventus.

U/O 1.5 Somma assist Yildiz e suo sostituto.
Yildiz realizza 1 assist, viene sostituito al 70' da Conceicao che realizza 1 assist.
Esito vincente: OVER.
U/O 2.5 Somma assist Zaccagni e suo sostituto.
Zaccagni realizza 2 assist, viene sostituito al 75' da Isaksen che non realizza assist.
Esito vincente: UNDER.

U/O X SOMMA ASSIST GIOCATORE Y E SUO SOSTITUTO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma degli assist realizzati dal giocatore Y e da chi subentrerà al suo posto dalla panchina sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano gli assist realizzati complessivamente dal giocatore Y e dal suo sostituto. Se il giocatore Y non viene sostituito, si considerano solo i suoi assist.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Liverpool.

U/O 1.5 Somma assist Vinicius e suo sostituto incl t.s.
Vinicius realizza 1 assist, viene sostituito al 108' da Valverde che realizza 1 assist.
Esito vincente: OVER.
U/O 2.5 Somma assist Salah e suo sostituto incl t.s.
Salah realizza 2 assist, viene sostituito al 79' da Nunez che non realizza assist.
Esito vincente : UNDER.

U/O X SOMMA FALLI COMMESSI E FALLI SUBITI DEL GIOCATORE Y
La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, la somma dei falli commessi e dei falli subiti dal giocatore Y sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Liverpool - Napoli.

Falli commessi da Barella: 2.
Falli subiti da Barella: 3.
Somma falli commessi + falli subiti da Barella: 2+3=5.
U/O 4.5 Somma falli commessi + falli subiti Barella .
Esito vincente: OVER.
U/O 5.5 Somma falli commessi + falli subiti Barella.
Esito vincente: UNDER.

U/O X SOMMA FALLI COMMESSI E FALLI SUBITI DEL GIOCATORE Y INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma dei falli commessi e dei falli subiti dal giocatore Y sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Real Madrid - Arsenal.

Falli commessi da Modric: 3.
Falli subiti da Modric: 3.
Somma falli commessi + falli subiti da Modric: 3+3=6.
U/O 5.5 Somma falli commessi + falli subiti Modric incl t.s.
Esito vincente: OVER.
U/O 6.5 Somma falli commessi + falli subiti Modric incl t.s.
Esito vincente: UNDER.

U/O X SOMMA TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE Y E SUO SOSTITUTO INCL. T.S.
La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma complessiva dei tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore Y e dal suo eventuale sostituto sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore X pr estabilito.
Con l'esito "Under" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore Y effettua un numero di tiri in porta inferiore al valore X e non viene sostituito.
- il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore al valore X.
- il giocatore Y entra dalla panchina, effettua un numero di tiri in porta inferiore al valore X e non viene sostituito.
- il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore al valore X.

Con l'esito "Over" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore Y effettua un numero di tiri in porta superiore al valore X e non viene sostituito.

- il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore al valore X.
- il giocatore Y entra dalla panchina, effettua un numero di tiri in porta superiore al valore X e non viene sostituito.
- il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore al valore X.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio:

- Giocatore Y: 2 tiri in porta + 1 palo.

Sostituto del giocatore Y: 1 tiro in porta.

Somma tiri in porta inclusi pali e traverse giocatore Y e suo sostituto: 2+1+1 = 4.

U/O 2.5 Tiri in porta inclusi pali e traverse giocatore Y e suo sostituto Incl. T.S.

Esito vincente: Over.

U/O 3.5 Tiri in porta inclusi pali e traverse giocatore Y e suo sostituto Incl. T.S.

Esito vincente: Over.

U/O 4.5 Tiri in porta inclusi pali e traverse giocatore Y e suo sostituto Incl. T.S.

Esito vincente: Under.

U/O X SOMMA TIRI TOTALI GIOCATORE Y E SUO SOSTITUTO INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma complessiva dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo eventuale sostituto sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore X prestabilito.

Con l'esito “Under” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore Y effettua un numero di tiri totali inferiore al valore X e non viene sostituito.
- il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore al valore X.
- il giocatore Y entra dalla panchina, effettua un numero di tiri totali inferiore al valore

X e non viene sostituito.

- il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore al valore X.

Con l'esito “Over” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore Y effettua un numero di tiri totali superiore al valore X e non viene sostituito.
- il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore al valore X.
- il giocatore Y entra dalla panchina, effettua un numero di tiri totali superiore al valore X e non viene sostituito.
- il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore al valore X.

Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Giocatore Y: 6 tiri totali.

Sostituto del giocatore Y: 2 tiri totali.

Somma tiri totali giocatore Y e suo sostituto: 6+2 = 8.

U/O 6.5 Tiri totali giocatore Y e suo sostituto Incl. T.S. > Esito vincente: Over.

U/O 7.5 Tiri totali giocatore Y e suo sostituto Incl. T.S. > Esito vincente: Over.

U/O 8.5 Tiri totali giocatore Y e suo sostituto Incl. T.S. > Esito vincente: Under.

U/O X TIRI IN PORTA GIOCATORE Y NEL TEMPO Z

La scommessa prevede che il numero di tiri in porta effettuati dal giocatore Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri in porta effettuati nel tempo regolamentare Z dell'incontro.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in

rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione del giocatore Y al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Arsenal - Liverpool 0 -2.

Lukaku U/O 1.5 tiri in porta nel 1° tempo.
N° tiri in porta di Lukaku nel 1° tempo: 1.
Esito vincente: Under.
Lukaku U/O 2.5 tiri in porta nel 2° tempo.
N° tiri in porta di Lukaku nel 2° tempo: 3.
Esito vincente: Over.

U/O X TIRI TOTALI GIOCATORE Y NEL TEMPO Z
La scommessa prevede che il numero di tiri totali effettuati dal giocatore Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri totali effettuati n el tempo regolamentare Z dell'incontro.
Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
In caso di mancata partecipazione del giocatore Y al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Arsenal - Liverpool 0 -2.

Lukaku U/O 3.5 tiri totali nel 1° tempo

N° tiri totali di Lukaku nel 1° tempo: 2.
Esito vincente: Under.
Lukaku U/O 3.5 tiri totali nel 2° tempo.
N° tiri totali di Lukaku nel 2° tempo: 4.
Esito vincente: Over.

U/O X TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE Y

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempi:

- Vlahovic U/O 2.5 Tiri in porta inclusi pali e traverse.

Tiri in porta: 2 + Pali/traverse: 1 > Totale: 3.
Esito vincente: Over.

- Lukaku U/O 1.5 Tiri in porta inclusi pali e traverse.

Tiri in porta: 0 + Pali/traverse: 1 > Totale: 1.
Esito vincente: Under.

U/O X TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE Y INCL. T.S.

La scommessa prevede che, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo;

eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Vlahovic U/O 3.5 Tiri in porta inclusi pali e traverse Incl. T.S.

Tiri in porta: 3 + Pali/traverse: 1 > Totale: 4.
Esito vincente: Over.

- Lukaku U/O 2.5 Tiri in porta inclusi pali e traverse Incl. T.S.

Tiri in porta: 1 + Pali/traverse: 1 > Totale: 2.
Esito vincente: Under.

U/O X TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE Y TEMPO Z
La scommessa prevede che il numero di tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati dal giocatore Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i tiri in porta (inclusi pali e traverse) effettuati nel tempo regolamentare Z dell'incontro.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta.
In caso di mancata partecipazione del giocatore Y al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempi:

- Vlahovic U/O 0.5 tiri in porta inclusi pali e traverse nel 1° tempo.

Tiri in porta: 0 + Pali/traverse: 0 > Totale: 0.
Esito vincente: UNDER.

- Osimhen U/O 1.5 tiri in porta inclusi pali e traverse nel 2° tempo.

Tiri in porta: 1 + Pali/traverse: 1 > Totale: 2.

Esito vincente: OVER.

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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI/NO

La scommessa prevede che 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 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + DC IN
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + DC IN/OUT
La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + DC OUT

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SI + U/O
La scommessa prevede che 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 tempo ralmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQ. CASA SI/NO

La scommessa prevede che 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 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQ. OSPITE SI/NO

La scommessa prevede che 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 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

UNO CONTRO TUTTI
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

VALORE TOTALE DEI CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE) 11 ESITI MULTIESITI
La scommessa prevede il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 punti.
Sono previsti 11 esiti:
0; 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più; 7 o più; 8 o più; 9 o più; 10 o più.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti: 13' Barella (ammonito), 27' Mancini (ammonito), 47' Bastoni (espulso), 53' Acerbi (ammonito), 88' Mancini (doppia ammonizione + espulsione).
Valore totale cartellini estratti: 1+1+1+1+1 = 5.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più.

VALORE CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE) SQUADRA X 7 ESITI MULTIESITI
La scommessa prevede il valore dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) per la sola squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 punti.
Sono previsti 7 esiti:
0; 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più; 6 o più.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti: 13' Barella (ammonito Liverpool), 27' Mancini (ammonito Arsenal), 47' Bastoni (espulso Liverpool), 53' Acerbi (ammonito Liverpool), 88' Mancini (doppia ammonizione + espulsione Arsenal).
Valore cartellini Squadra 1.
Valore cartellini estratti per la squadra 1: 1+1+1 = 3.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più.
Valore cartellini Squadra 2.
Valore cartellini estratti per la squadra 2: 1+1 = 2.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più.

VALORE CARTELLINI (MAX 2 PER GIOCATORE) TEMPO X 6 ESITI MULTIESITI
La scommessa prevede il valore dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 1 punto 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 2 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 2 punti.
Sono previsti 6 esiti:
0; 1 o più; 2 o più; 3 o più; 4 o più; 5 o più.
La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Liverpool - Arsenal.

Cartellini estratti: 13' Barella (ammonito), 27' Mancini (ammonito), 47' Bastoni (espulso), 53' Acerbi (ammonito), 88' Mancini (doppia ammonizione + espulsione).
Valore cartellini Tempo 1.
Valore cartellini estratti nel 1° tempo: 1+1 = 2.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più.
Valore cartellini Tempo 2.
Valore cartellini estratti nel 2° tempo: 1+1+1 = 3.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più.

VINCE A 0 TEAM1 1T

La scommessa prevede che la squadra di casa vincerà il primo tempo dell'incontro senza subire 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:

- Liverpool - Cagliari (1° tempo: 1 -0).

Esito vincente: Si.

- Crotone - Lazio (1° tempo: 1 -1).

Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

VINCE A 0 TEAM1 2T
La scommessa prevede che la squadra di casa vincerà il secondo tempo dell'incontro senza subire 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:

- Sassuolo - Sampdoria (2° tempo: 1 -0).

Esito vincente: Si.

- Sassuolo - Fiorentina (2° tempo: 0 -0).

Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

VINCE A 0 TEAM2 1T
La scommessa prevede che la squadra ospite vincerà il primo tempo dell'incontro senza subire

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:

- Benevento - Fiorentina (1° tempo: 0 -1).

Esito vincente: Si

- Udinese - Bologna (1° tempo: 1 -0).

Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

VINCE A 0 TEAM2 2T
La scommessa prevede che la squadra ospite vincerà il secondo tempo dell’incontro senza subire 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:

- Torino - Lazio (2° tempo: 0 -1).

Esito vincente: Si.

- Genoa - Torino (2° tempo: 1 -1).

Esito vincente: No.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

VINCENTE A 0 SQUADRA CASA
La scommessa consiste nell’individuare se la squadra di casa vincerà l'incontro senza subire reti (Si) o meno (No)

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

VINCENTE A 0 SQUADRA OSPITE

La scommessa consiste nell'individuare se la squadra ospite vincerà l'incontro senza subire reti (Si) o meno (No).

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

VINCENTE ENTRAMBI I TEMPI 3 ESITI

La scommessa prevede quale squadra vincerà entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (sia il primo tempo che il secondo tempo).

Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Liverpool - Napoli 2 -0 (1° tempo: 1 -0; 2° tempo: 1 -0).

Squadra che vince entrambi i tempi.

Esito vincente: 1.

- Juventus - Milan 2 -2 (1° tempo: 2 -1; 2° tempo: 0 -1).

Squadra che vince entrambi i tempi.

Esito vincente: Nessuna.

VINCENTE COPPA IN MANO

La scommessa prevede quale delle due squadre finaliste vincerà la Finale della manifestazione di riferimento, aggiudicandosi la Coppa.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 META' X DEL TABELLONE

La scommessa prevede quale squadra vincerà la propria metà X di appartenenza del tabellone del torneo, accedendo alla finale per il primo posto della manifestazione.

Un torneo ad eliminazione diretta prevede un tabellone divisibile in due metà: la prima metà (parte alta) e la seconda metà (parte bassa).
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Euro 2024.

Vincente 1^ Metà del tabellone: Spagna - Georgia - Germania - Danimarca - Portogallo - Slovenia - Francia - Belgio.
Spagna accede alla finale per il 1° posto > Esito vincente: Spagna.
Vincente 2^ Metà del tabellone: Arsenalnia - Olanda - Austria - Turchia - Inghilterra - Slovenia - Svizzera - Italia.
Inghilterra accede alla finale per il 1° posto > Esito vincente: Inghilterra.

VINCENTE QUARTO X DEL TABELLONE
La scommessa prevede quale squadra vincerà il proprio quarto X di appartenenza del tabellone del torneo, accedendo alle semifinali della manifestazione.
Un torneo ad eliminazione diretta prevede un tabellone divisibile in quattro quarti:
1° quarto, 2° quarto, 3° quarto, 4° quarto.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Euro 2024.

Vincente 1° Quarto del tabellone: Spagna - Georgia - Germania - Danimarca.
Spagna accede alle semifinali > Esito vincente: Spagna.
Vincente 2° Quarto del tabellone: Portogallo - Slovenia - Francia - Belgio.
Francia accede alle semifinali > Esito vincente: Francia.

Vincente 3° Quarto del tabellone: Arsenalnia - Olanda - Austria - Turchia.
Olanda accede alle semifinali > Esito vincente: Olanda.
Vincente 4° Quarto del tabellone: Inghilterra - Slovenia - Svizzera - Italia.
Inghilterra accede alle semifinali > Esito vincente: Inghilterra.

VINCONO TUTTE AL PRIMO TEMPO
La scommessa prevede che 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

VINCERANNO TUTTE
La scommessa prevede che tutte le squadre nella lista vinceranno la propria partita di riferimento , nei tempi regolamentari . 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 multip le.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3 gg successivi), la giocata andrà a rimborso.

X MARCATORE + Y AMMONITO
La scommessa prevede che, nell'incontro di riferimento, il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y riceverà almeno un'ammonizione (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito “Si” si pronostica che il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y riceverà almeno un'ammonizione.

Con l'esito “No” si pronostica che si realizzerà una delle seguenti ipotesi:

- il giocatore X non segnerà e il giocatore Y non riceverà ammonizioni.
- il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y non riceverà ammonizioni.
- il giocatore X non segnerà e il giocatore Y riceverà almeno un'ammonizione.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

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 uno o entrambi i giocatori indicati non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

X MARCATORE + Y RICEVE CARTELLINO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “NO” si pronostica che si realizzerà una delle seguenti ipotesi:

- il giocatore X non segnerà e il giocatore Y non riceverà cartellini.
- il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y non riceverà cartellini.
- il giocatore X non segnerà e il giocatore Y riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

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 uno o entrambi i giocatori indicati non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

X PRIMO MARCATORE + Y RICEVE PRIMO CARTELLINO

La scommessa prevede che, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà il primo goal e il giocatore Y riceverà il primo cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito “SI” si pronostica che il giocatore X segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y riceverà il primo cartellino (giallo o rosso) dell'incontro.

Con l'esito “NO” si pronostica che si realizzerà una delle seguenti ipotesi:

- il giocatore X non segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y non riceverà il primo cartellino dell'incontro.
- il giocatore X segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y non riceverà il primo cartellino dell'incontro.
- il giocatore X non segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y riceverà il primo cartellino dell'incontro.

L'esito “NO” include anche:

- il primo goal dell'incontro sarà un'autorete.
- l'incontro terminerà 0 -0.
- nell'incontro non ci saranno cartellini.

In caso di prima sanzione contemporanea comminata a due o più giocatori, sarà considerato “primo cartellino” il calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino (giallo o rosso).

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 uno o entrambi i giocatori indicati non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° goal del match è già stato segnato, la scommessa rimane valida.

Se il giocatore Y entra in campo dopo che il primo cartellino del match è già stato assegnato, la scommessa rimane valida.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

ANTEPOST SUL CALCIO:

ACCOPPIATA CONFEDERAZIONI FINALISTE

La scommessa prevede le confederazioni di appartenenza delle due squadre che si qualificheranno alla finale per il 1° posto della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se nessuna squadra della confederazione pronosticata partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

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

Esempio:

- Mondiali 2018.

Finale per il 1° posto: Francia (Uefa) - Croazia (Uefa).

Esito vincente: UEFA/UEFA.

ACCOPPIATA IN ORDINE

La scommessa prevede di 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

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

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ACCOPPIATA NON IN ORDINE

La scommessa prevede di 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è

prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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)
La scommessa prevede di quali squadre saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica al termine del girone oggetto di scommessa.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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)
La scommessa prevede di 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 tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

ACCOPPIATA IN ORDINE PRIMA -ULTIMA DEL GIRONE

La scommessa prevede le due squadre che si classificheranno, in ordine, al primo e all'ultimo posto nel proprio girone (gruppo) di appartenenza della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali 2018 - Gruppo C.

Classifica girone: 1° Francia, 2° Danimarca, 3° Perù, 4° Australia.
Esito vincente: Francia -Australia.

ALLENATORE ALLA SQUADRA SI/NO

La scommessa prevede che, 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 Si/No.
Esito vincente: No.
Mourinho alla squadra S i/No.
Esito vincente: No.
Sarri alla squadra S i/No.
Esito vincente: Si.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club di riferimento.

ALLENATORE SQUADRA X DATA Y

La scommessa prevede di 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Corini allena squadra che vincerà Serie A o Serie B entro 30/06/2020.

Esito vincente: Si.

ALMENO UNA TRIPLETTA PERFETTA NELLA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che nella manifestazione di riferimento sarà realizzata almeno una "tripletta perfetta" (SI) o meno (NO) [Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi].

Per "tripletta perfetta" si intende la realizzazione da parte di uno stesso giocatore di almeno 3 goal in un singolo incontro (inclusi eventuali tempi supplementari) segnati in ognuna delle seguenti modalità:

- almeno un goal di piede destro;

- almeno un goal di piede sinistro;
- almeno un goal di testa.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

ALMENO UN PORTIERE BATTE RIGORE NELLA FASE CALCI DI RIGORE DELLA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che almeno un portiere batterà almeno un rigore nella sola fase dei calci di rigore degli incontri della manifestazione di riferimento (SI) o meno (NO).
Si considerano esclusivamente i rigori battuti nella fase dei calci di rigore; non valgono i rigori battuti nei tempi regolamentari e/o supplementari degli incontri.
Se negli incontri della manifestazione non si disputerà nessuna fase dei calci di rigore, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede quale arbitro dirigerà la finale della manifestazione indicata.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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, sarà ritenuto vincente l'esito NO.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

AVVERSARIO PROSSIMO TURNO

La scommessa prevede quale sarà l'avversario della squadra oggetto di scommessa nella fase indicata nella descrizione dell'avvenimento.

La voce "Eliminata nel Girone/Fase" prevede il caso in cui la squadra oggetto di scommessa non passi al turno successivo.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

CAMBIO SQUADRA SI/NO

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

CAMBIO SQUADRA SI/NO (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

CAPOCANNONIERE

La scommessa prevede quale calciatore realizzerà il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità 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 alla normativa vigente.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal complessivi al termine della manifestazione.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DELLA FASE A GIRONI
La scommessa prevede il giocatore che realizzerà il maggior numero di goal nella sola fase a gironi della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di reti segnate nella fase a gironi 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 nella fas e a gironi. In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non scende in campo in nessun incontro della fase a gironi della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali 2018 - Fase a gironi.

Classifica marcatori fase a gironi: Kane (5 goal), Lukaku (4 goal), Ronaldo (4 goal)
ecc.
Esito vincente: Kane.

CAPOCANNONIERE GIRONE X
La scommessa prevede quale giocatore risulterà essere il miglior marcatore del girone di appartenenza nella manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità 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 alla normativa vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Se il giocatore pronosticato non partecipa alla fase a gironi della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede 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 gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di 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 alla normativa 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 ne ll'avvenimento.
Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

CAPOCANNONIERE SENZA GIOC. X

La scommessa prevede 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione del giocatore X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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 alla normativa vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal complessivi al termine della manifestazione.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che la proprietà della squadra X sarà ceduta entro la data specificata.
Per proprietà si intende la quota di controllo.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dal club.

CONFEDERAZIONE DEL VINCENTE (LEGABILE)
La scommessa prevede la confederazione di appartenenza della squadra che vincerà la manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se nessuna squadra della confederazione pronosticata partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali 2018.

Esiti possibili: UEFA; CONMEBOL; CAF; CONCACAF; AFC.
Vincente manifestazione: Francia (Uefa).
Esito vincente: UEFA.

CONVOCATO SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.

DISTACCO PRIMA/SECONDA IN CLASSIFICA
La scommessa prevede di i punti di distacco tra la prima e la seconda squadra classificata al termine della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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 la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DONNA ALLENATORE ENTRO LA DATA SI/NO

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, 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 Arsenal (06/10/2016): "AS Arsenal 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

La scommessa prevede che, 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:

- Daniel Maldini esordirà in Serie A entro il 31.12.2020.

Daniel Maldini esordisce in Serie A il 2 Febbraio 2020 (in Milan - Verona).

Esito: SI.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

FASE ELIMINAZIONE 6 ESITI

La scommessa prevede in quale fase della manifestazione la squadra indicata verrà eliminata.

Sono possibili 6 esiti.

- FASE A GIRONI: la squadra X verrà eliminata nella fase a gironi.
- OTTAVI DI FINALE: la squadra X verrà eliminata negli ottavi di finale.
- QUARTI DI FINALE: la squadra X verrà eliminata nei quarti di finale.
- SEMIFINALE: la squadra X verrà eliminata nelle semifinali.
- SECONDA CLASSIFICATA: la squadra X verrà eliminata in finale e sarà la seconda classificata della manifestazione.
- VINCENTE MANIFESTAZIONE: la squadra X non verrà eliminata in nessuna fase e sarà la vincitrice della manifestazione.

Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

FINALE SQUADRE ITALIANE

La scommessa prevede che, nella finale della manifestazione di riferimento, si affronteranno due squadre italiane (Si) o meno (No).

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che, 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 o:

- Champions League 2018/2019 .

Finale: Tottenham (Inghilterra) - Liverpool (Inghilterra).

Esito vincente: Si.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

FUTURO DI UN PERSONAGGIO

La scommessa prevede di 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempi:

- 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 Arsenal - Allena Psg - Allena Chelsea - Allena Bayern Monaco - Dirigente sportivo) / Altro.

Esito vincente: Allena Napoli.

Per la determinazione dell'esito, 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 ALLA SQUADRA

La scommessa prevede che, 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.

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

La scommessa sarà considerata perdente se, entro la data proposta, il giocatore indicato si ritirerà dalle competizioni.

Esempio:

- Calciomercato.

Giocatore alla squadra.

Cristiano Ronaldo alla Juventus entro il 31/08/2018.

Esito vincente: Si.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

GIOCATORE CHE REALIZZA PIU' ASSIST PER LA SQUADRA X NELLA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede il giocatore che realizzerà il maggior numero di assist per la squadra X negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità di assist realizzati per la squadra X da due o più giocatori, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa a nessun incontro della squadra X nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione solo gli assist realizzati dal giocatore per la squadra X nella manifestazione fino a quel momento. Gli assist successivi realizzati per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra X si trasferisce nella squadra X, saranno presi in considerazione solo gli assist realizzati dal giocatore per la squadra X nella manifestazione da quel momento in poi. Gli assist realizzati in precedenza per altre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Giocatore che realizza più assist per l'Italia.

Esiti possibili: Insigne/Berardi/Chiesa/Verratti/Barella/Altro.

Insigne: 0 assist. Berardi: 2 assist. Chiesa: 0 assist. Verratti: 3 assist. Barella: 1 assist.

Altri giocatori dell'Italia: meno di 3 assist.

Esito vincente: Verratti.

GIOCATORE CON MENO GOAL MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede quale giocatore, tra quelli indicati, segnerà il minor numero di goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal complessivi al termine della manifestazione.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede quale giocatore, tra quelli indicati, riceverà il maggior numero di cartellini nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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 alla normativa vigente.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i cartellini ricevuti nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i cartellini complessivi al termine della manifestazione.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 MVP DEL MESE X

La scommessa prevede quale sarà il miglior giocatore del mese indicato (Most Valuable Player) nella manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

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

Esempio:

- Serie A.

MVP Novembre 2019: R. Nainggolan.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 TOP ASSIST VINCENTI MANIF.

La scommessa prevede 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità di 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 alla normativa vigente.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati gli assist realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati gli assist complessivi al termine della manifestazione.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

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

GIOC.X CON PIU PUNTI CARTELLINI PER TEAM Y MANIF. INC. PANCHINA DOPO FISCHIO FINALE INC.TS E RIGORI

La scommessa prevede che il giocatore X accumulerà per la squadra Y il maggior numero di punti in base ai cartellini estratti negli incontri della manifestazione di riferimento (SI) o meno (NO).

L'esito "NO" include anche il caso in cui nessun giocatore della squadra Y riceva cartellini nella manifestazione.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono presi in considerazione tutti gli eventuali cartellini (gialli o rossi) comminati al giocatore X per la squadra Y, sia in campo che in

panchina, in qualsiasi momento degli incontri, incluso intervallo f ra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale.

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 in ciascun incontro: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.

Se il maggior numero di punti cartellini accumulati per la squadra Y nella manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito "SI".

Se il giocatore X non è convocato in nessun incontro della squadra Y nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione solo i cartellini ricevuti dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione fino a quel momento. I cartellini successivi ricevuti per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra Y si trasferisce nella squadra Y, saranno presi in considerazione solo i cartellini ricevuti dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione da quel momento in poi. I cartellini ricevuti in precedenza per altre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Punti cartellini accumulati dai giocatori dell'Italia:

Bonucci: 2 punti (due cartellini gialli). Jorginho: 1 punto (un cartellino giallo). Barella: 2 punti (due cartellini gialli). Altri giocatori dell'Italia: meno di 2 punti.

Jorginho accumula più punti cartellini per l'Italia > Esito: NO.

Bonucci accumula più punti cartellini per l'Italia > Esito: SI.

Barella accumula più punti cartellini per l'Italia > Esito: SI.

GIOCATORE X COMMETTE IL MAGGIOR NUMERO DI FALLI NEL TURNO Y DELLA

MANIFESTAZIONE INCL T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X commetterà (SI) o meno (NO) il maggior numero di falli considerando gli incontri del solo turno Y della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

Si prendono in considerazione e si mettono a confronto i falli commessi dal giocatore X nel turno Y rispetto ai falli commessi singolarmente da tutti gli altri giocatori nello stesso turno Y.

“SI”: il giocatore X commette il maggior numero di falli negli incontri del turno Y della manifestazione.

“NO” include:

- il giocatore X non commette il maggior numero di falli negli incontri del turno Y della manifestazione.
- nessun giocatore commette falli negli incontri del turno Y della manifestazione.

Il turno Y potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale; Quarti di finale; Semifinali.

Se il maggior numero di falli commessi nel turno Y della manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito “SI”.

Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro del turno Y della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Falli commessi negli Ottavi di finale:

Barella: 3 falli commessi. Kante: 4 falli commessi. De Ligt: 4 falli commessi. Brozovic: 2 falli commessi. Altri giocatori: meno di 4 falli commessi.

Barella commette il maggior numero di falli negli Ottavi > Esito: NO.

Kante commette il maggior numero di falli negli Ottavi > Esito: SI.

De Ligt commette il maggior numero di falli negli Ottavi > Esito: SI.

GIOCATORE X COMMETTE IL MAGGIOR NUMERO DI FALLI PER LA SQUADRA Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X commetterà (SI) o meno (NO) il maggior numero di falli per la squadra Y negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

“SI”: il giocatore X commette il maggior numero di falli per la squadra Y nella manifestazione.
“NO” include:

- il giocatore X non commette il maggior numero di falli per la squadra Y nella manifestazione.
- nessun giocatore commette falli per la squadra Y nella manifestazione.

Se il maggior numero di falli commessi per la squadra Y nella manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito “SI”.
Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro della squadra Y nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione solo i falli commessi dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione fino a quel momento. I falli successivi commessi per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra Y si trasferisce nella squadra Y, saranno presi in considerazione solo i falli commessi dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione da quel momento in poi. I falli commessi in precedenza per altre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Europei 2020 - Falli commessi dai giocatori dell'Italia:

Bonucci: 18 falli commessi. Verratti: 20 falli commessi. Barella: 22 falli commessi.
Altri giocatori dell'Italia: meno di 22 falli commessi.
Verratti commette il maggior numero di falli per l'Italia > Esito: NO.
Barella commette il maggior numero di falli per l'Italia > Esito: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA IL MAGGIOR NUMERO DI PARATE NEL TURNO Y DELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.
La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di parate considerando gli incontri del solo turno Y della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).
Si prendono in considerazione e si mettono a confronto le parate effettuate dal giocatore X

nel turno Y rispetto alle parate effettuate singolarmente da tutti gli altri giocatori nello stesso turno Y.

"SI": il giocatore X effettua il maggior numero di parate negli incontri del turno Y della manifestazione.

"NO" include:

- il giocatore X non effettua il maggior numero di parate negli incontri del turno Y della manifestazione.
- nessun giocatore effettua parate negli incontri del turno Y della manifestazione.

Il turno Y potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale; Quarti di finale; Semifinali.

Se il maggior numero di parate effettuate nel turno Y della manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito "SI".

Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro del turno Y della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Parate effettuate negli Ottavi di finale:

Donnarumma: 2 parate. Sommer: 5 parate. Neuer: 3 parate. Lloris: 3 parate. Altri giocatori: meno di 5 parate.

Donnarumma effettua il maggior numero di parate negli Ottavi > Esito: NO.

Sommer effettua il maggior numero di parate negli Ottavi > Esito: SI.

Neuer effettua il maggior numero di parate negli Ottavi > Esito: NO.

GIOCATORE X EFFETTUA IL MAGGIOR NUMERO DI PASSAGGI RIUSCITI PER LA SQUADRA Y NELLA MANIF. INCL. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di passaggi riusciti per la squadra Y negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

L'esito "NO" include anche il caso in cui nessun giocatore effettua passaggi riusciti per la squadra Y nella manifestazione.

Se il maggior numero di passaggi riusciti per la squadra Y nella manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito "SI".

Se il giocatore pronosticato non partecipa a nessun incontro della squadra Y nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Valgono solo i passaggi effettivamente riusciti/completati.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione i passaggi riusciti effettuati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione fino a quel momento. I passaggi riusciti effettuati successivamente per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra Y si trasferisce nella squadra Y, saranno presi in considerazione solo i passaggi riusciti effettuati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione da quel momento in poi. I passaggi riusciti effettuati in precedenza per altre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.
Esempio:

- Europei 2020 - Passaggi completati dai giocatori dell'Italia:

Jorginho: 497 passaggi riusciti. Verratti: 401 passaggi riusciti. Barella: 209 passaggi riusciti. Altri giocatori dell'Italia: meno di 497 passaggi riusciti.
Verratti effettua il maggior numero di passaggi riusciti per l'Italia > Esito: NO.
Jorginho effettua il maggior numero di passaggi riusciti per l'Italia > Esito: SI.

GIOCATORE X EFFETTUA IL MAGGIOR NUMERO DI TIRI IN PORTA NEL TURNO Y DELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.
La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di tiri in porta considerando gli incontri del solo turno Y della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).
Si prendono in considerazione e si mettono a confronto i tiri in porta effettuati dal giocatore X nel turno Y rispetto ai tiri in porta effettuati singolarmente da tutti gli altri giocatori nello stesso turno Y.
“SI”: il giocatore X effettua il maggior numero di tiri in porta negli incontri del turno Y della manifestazione.
“NO” include:

- il giocatore X non effettua il maggior numero di tiri in porta negli incontri del turno Y della manifestazione.
- nessun giocatore effettua tiri in porta negli incontri del turno Y della manifestazione.

Il turno Y potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale;

Quarti di finale; Semifinali.
Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.
Se il maggior numero di tiri in porta effettuati nel turno Y della manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito “SI”.
Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro del turno Y della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Europei 2020 - Tiri in porta effettuati negli Ottavi di finale:

Kane: 3 tiri in porta. Mbappe: 4 tiri in porta. Morata: 3 tiri in porta. Chiesa: 3 tiri in porta. Altri giocatori: meno di 4 tiri in porta.
Kane effettua il maggior numero di tiri in porta negli Ottavi > Esito: NO.
Mbappe effettua il maggior numero di tiri in porta negli Ottavi > Esito: SI.
Chiesa effettua il maggior numero di tiri in porta negli Ottavi > Esito: NO.

GIOCATORE X EFFETTUA IL MAGGIOR NUMERO DI TIRI IN PORTA PER LA SQUADRA Y NELLA MANIF. INCL. T.S.
La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di tiri in porta per la squadra Y negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).
“SI”: il giocatore X effettua il maggior numero di tiri in porta per la squadra Y nella manifestazione.
“NO” include:

- il giocatore X non effettua il maggior numero di tiri in porta per la squadra Y nella manifestazione.
- nessun giocatore effettua tiri in porta per la squadra Y nella manifestazione.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Se il maggior numero di tiri in porta realizzati per la squadra Y nella manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito "SI".

Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro della squadra Y nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione solo i tiri in porta effettuati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione fino a quel momento. I tiri in porta successivi effettuati per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra Y si trasferisce nella squadra Y, saranno presi in considerazione solo i tiri in porta effettuati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione da quel momento in poi. I tiri in porta effettu ati in precedenza per altre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Tiri in porta effettuati dai giocatori dell'Italia:

Chiesa: 9 tiri in porta. Immobile: 6 tiri in porta. Insigne: 5 tiri in porta. Altri giocatori dell'Italia: meno di 9 tiri in porta.

Chiesa effettua il maggior numero di tiri in porta per l'Italia > Esito: SI.

Immobile effettua il maggior numero di tiri in porta per l'Italia > Esito: NO.

GIOCATORE X EFFETTUA IL MAGGIOR NUMERO DI TIRI TOTALI PER LA SQUADRA Y NELLA MANIF. INCL. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X effettuerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di tiri totali per la squadra Y negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

"SI": il giocatore X effettua il maggior numero di tiri totali per la squadra Y nella manifestazione.

"NO" include:

- il giocatore X non effettua il maggior numero di tiri totali per la squadra Y nella manifestazione.
- nessun giocatore effettua tiri totali per la squadra Y nella manifestazione.

Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo

specchio della porta o che colpiscano pali e traverse.
Se il maggior numero di tiri totali realizzati per la squadra Y nella manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito “SI”.
Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro della squadra Y nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione solo i tiri totali effettuati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione fino a quel momento. I tiri tota li successivi effettuati per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra Y si trasferisce nella squadra Y, saranno presi in considerazione solo i tiri totali effettuati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione da quel momento in poi. I tiri totali effettuati in precedenza per altre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Europei 2020 - Tiri totali effettuati dai giocatori dell'Italia:

Chiesa: 16 tiri totali. Immobile: 10 tiri totali. Insigne: 9 tiri totali. Altri giocatori dell'Italia: meno di 16 tiri totali.
Chiesa effettua il maggior numero di tiri totali per l'Italia > Esito: SI.
Immobile effettua il maggior numero di tiri totali per l'Italia > Esito: NO.

GIOCATORE X REALIZZA IL MAGGIOR NUMERO DI ASSIST PER LA SQUADRA Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X realizzerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di assist per la squadra Y negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).
“SI”: il giocatore X realizza il maggior numero di assist per la squadra Y nella manifestazione.
“NO” include:

- il giocatore X non realizza il maggior numero di assist per la squadra Y nella manifestazione.
- nessun giocatore realizza assist per la squadra Y nella manifestazione.

Se il maggior numero di assist realizzati per la squadra Y nella manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito “SI”.

Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro della squadra Y nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione solo gli assist realizzati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione fino a quel momento. Gli assist successivi realizzati per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra Y si trasferisce nella squadra Y, saranno presi in considerazione solo gli assist realizzati dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione da quel momento in poi. Gli assist realizzati in precedenza per altre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Assist realizzati dai giocatori dell'Italia:

Berardi: 2 assist. Verratti: 3 assist. Barella: 1 assist. Altri giocatori dell'Italia: meno di 3 assist.

Verratti realizza il maggior numero di assist per l'Italia > Esito: SI.

Berardi realizza il maggior numero di assist per l'Italia > Esito: NO.

GIOCATORE X SEGNA IL MAGGIOR NUMERO DI GOAL NEL TURNO Y DELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X segnerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di goal considerando gli incontri del solo turno Y della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

Si prendono in considerazione e si mettono a confronto i goal segnati dal giocatore X nel turno Y rispetto ai goal segnati singolarmente da tutti gli altri giocatori nello stesso turno Y.

“SI”: il giocatore X segna il maggior numero di goal negli incontri del turno Y della manifestazione.

“NO” include:

- il giocatore X non segna il maggior numero goal negli incontri del turno Y della manifestazione.
- nessun giocatore segna negli incontri del turno Y della manifestazione.

Il turno Y potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale; Quarti di finale; Semifinali.

Se il maggior numero di goal segnati nel turno Y della manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito “SI”.
Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro del turno Y della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Europei 2020 - Goal segnati negli Ottavi di finale:

Benzema: 2 goal. Dolberg: 2 goal. Seferovic: 2 goal. Kane: 1 goal. Altri giocatori: meno di 2 goal.
Benzema segna il maggior numero di goal negli Ottavi > Esito: SI.
Kane segna il maggior numero di goal negli Ottavi > Esito: NO.
Seferovic segna il maggior numero di goal negli Ottavi > Esito: SI.

GIOCATORE X SEGNA IN ALMENO Y MATCH DELLA FASE A GIRONI
La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal in almeno Y incontri della sola fase a gironi della manifestazione di riferimento (SI) o meno (NO).
Se il giocatore X non scende in campo in nessun incontro della fase a gironi, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida (es: il giocatore non scende in campo in alcuni incontri per infortunio/squalifica/scelta tecnica).
Per la determinazione dell'esito, e per 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 IN ALMENO Y MATCH DELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.
La scommessa prevede che il giocatore X segnerà almeno un goal in almeno Y incontri della manifestazione di riferimento (SI) o meno (NO) [Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi].
Se il giocatore X non scende in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida (es: il giocatore non scende in campo in alcuni incontri per infortunio/squalifica/scelta tecnica/eliminazione della squadra dal torneo).
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati gli incontri a segno nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati gli incontri a segno complessivi al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SUBISCE IL MAGGIOR NUMERO DI FALLI PER LA SQUADRA Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.

La scommessa prevede che il giocatore X subirà (SI) o meno (NO) il maggior numero di falli per la squadra Y negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

“SI”: il giocatore X subisce il maggior numero di falli per la squadra Y nella manifestazione.

“NO” include:

- il giocatore X non subisce il maggior numero di falli per la squadra Y nella manifestazione.
- nessun giocatore subisce falli per la squadra Y nella manifestazione.

Se il maggior numero di falli subiti per la squadra Y nella manifestazione è condiviso a pari merito tra il giocatore X e altri giocatori, sarà considerato vincente l'esito “SI”.

Se il giocatore X non partecipa a nessun incontro della squadra Y nella manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato o ad un campionato diverso, saranno presi in considerazione solo i falli subiti dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione fino a quel momento. I falli successivi subiti per altre squadre non saranno considerati.
- se un giocatore non inizialmente appartenente alla squadra Y si trasferisce nella squadra Y, saranno presi in considerazione solo i falli subiti dal giocatore per la squadra Y nella manifestazione da quel momento in poi. I falli subiti in precedenza per al tre squadre non saranno considerati.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Falli subiti dai giocatori dell'Italia:

Chiesa: 13 falli subiti. Immobile: 8 falli subiti. Berardi: 8 falli subiti. Altri giocatori dell'Italia: meno di 13 falli subiti.

Immobile subisce il maggior numero di falli per l'Italia > Esito: NO.

Chiesa subisce il maggior numero di falli per l'Italia > Esito: SI.

GRUPPO DEL VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il girone di appartenenza della squadra vincitrice della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede quale squadra sarà al primo posto nella classifica della manifestazione di riferimento alla data X.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, 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.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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 c onsiderazione.
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".
Per la determinazione dell'esito, e per 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.
La scommessa prevede di chi tra i due giocatori indicati realizzerà il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

- 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 dai due giocatori.
- Con il segno "2" si pronostica la prevalenza del secondo giocatore proposto.

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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ALLENATORE
La scommessa prevede di 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio:

- Miglior Allenatore.

Vince Panchina d'Oro - Serie A (2017/18).

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente : M. Allegri.

Vince Panchina d'Argento - Serie B (2017/18).

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente : A. Andreazzoli.

Vince Panchina d'Oro - Serie C (2017/18).

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente : P. Zanetti.

Se l'allenatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede 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 alla normativa vigente.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati gli assist realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati gli assist complessivi al termine della manifestazione.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MIGLIOR ATTACCANTE MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede di chi si aggiudicherà il premio di “Miglior Attaccante” della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione.

MIGLIOR ATTACCO

La scommessa prevede quale squadra segnerà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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

Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di 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.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, 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.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 CENTROCAMPISTA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede di chi si aggiudicherà il premio “Miglior Centrocampista” della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione.

MIGLIOR COPPIA MARCATORI MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede 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 alla normativa vigente.

Le scommesse resteranno valide a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori oggetto di scommessa.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DIFENSORE MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede di chi si aggiudicherà il premio "Miglior Difensore" della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

MIGLIOR DIFESA
La scommessa prevede quale squadra subirà meno goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di 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, f arà 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 ranki ng.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, 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.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede di chi si aggiudicherà il premio di "miglior giocatore" della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 PORTIERE MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede di chi si aggiudicherà il premio di “Miglior Portiere” della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di più vincitori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede 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 maggior mente 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 - Arsenal - Siviglia - Bayern Monaco - Juventus - Manchester City.

Bayern Monaco e Arsenal: 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.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, 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 CAPOCANNONIERE

La scommessa prevede quale giocatore, tra quelli presenti in lista, realizzerà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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 alla normativa vigente.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQUADRA DELLA CONFEDERAZIONE

La scommessa prevede quale squadra, tra quelle appartenenti ad una specifica Confederazione, conquisterà il miglior piazzamento finale al termine della manifestazione.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

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 mig liore 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 class ifica ranking.

Esempi:

- Mondiali (2014).

Migliore Squadra Confederazione.

CONMEBOL.

Lista di possibilità/Altro.

Esito vincente: Argentina.

UEFA.

Lista di possibilità/Altro.

Esito vincente: Germania.

CONCACAF.

Lista di possibilità/Altro.

Esito vincente: Costa Rica.

CAF.

Lista di possibilità/Altro.

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.

- Mondiali (2018).

Migliore Squadra Confederazione.

CAF.

Lista di possibilità/Altro.

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.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, 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 (Modalità del passaggio turno)
Pronostica la modalità in cui si realizza la vittoria/il passaggio del turno.
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)
Scommetti su uno dei seguenti esiti:

- Squadra A Tempi regolamentari: la squadra indicata per prima passa il turno nei tempi regolamentari.
- Squadra A Tempi supplementari: la squadra indicata per prima passa il turno nei tempi supplementari.
- Squadra A ai rigori: la squadra indicata per prima passa il turno ai rigori.
- Squadra B Tempi regolamentari: la squadra indicata per seconda passa il turno nei tempi regolamentari.
- Squadra B Tempi supplementari: la squadra indicata per seconda passa il turno nei tempi supplementari.
- Squadra B ai rigori: la squadra indicata per seconda passa il turno ai rigori.

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

NAZIONALITA' ARBITRO FINALE
La scommessa prevede 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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).
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede quale sarà la nazionalità del capocannoniere della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità 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 alla normativa vigente.
Se nessun giocatore della nazionalità pronosticata partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, 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 VINCITORE
La scommessa prevede la nazionalità della squadra/giocatore che si aggiudicherà la manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se nessuna squadra/giocatore della nazionalità pronosticata partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede di a quale nazione appartiene la squadra che vincerà la manifestazione.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Se nessuna squadra appartenente alla nazione pronosticata partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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 Coppa di Lega, la Champions League, l'Europa League e la Conference League.

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

NUMERO DI PUNTI SQUADRA X FASE CAMPIONATO

La scommessa prevede il numero di punti in classifica ottenuti dalla squadra X nella "fase campionato" della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se la squadra X non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Champions League 2024 -2025.

Liverpool - Numero di punti Fase Campionato.

Possibili esiti: 24 / 22 / 21 / 20 / 19 / 18 / Altro.

Numero di punti dell'Liverpool Fase Campionato: 19.

Esito vincente: 19.

NUMERO DI PUNTI SQUADRA CLASSIFICATA AL X° POSTO FASE CAMPIONATO

La scommessa prevede il numero di punti ottenuti dalla squadra classificata al X° posto della "fase campionato" della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Champions League 2024 -2025.

Numero di punti squadra classificata al 1° posto Fase Campionato.

Possibili esiti: 24 / 22 / 21 / 20 / 19 / 18 / Altro.

Numero di punti della squadra al 1° posto: 21 (Liverpool).

Esito vincente: 21.

NUMERO DI SQUADRE PER CONFEDERAZIONE QUALIFICATE AGLI OTTAVI

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

NUMERO GOAL DEL CAPOCANNONIERE (DINAMICA)
La scommessa prevede il numero di goal realizzati dal capocannoniere della manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 NELLA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede il numero totale di goal segnati nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 MAGLIA DEL CAPOCANNONIERE

La scommessa prevede il numero di maglia del giocatore che realizzerà il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

La voce "Altro" contempla tutti i numeri di maglia non espressamente indicati nella lista.

Si fa riferimento al numero di maglia indossato dal capocannoniere nella squadra con cui ha concluso la manifestazione e con cui ha vinto la classifica marcatori. Non si considerano eventuali numeri di maglia indossati precedentemente in altre squadre.

In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori con numero di maglia diverso, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il numero di maglia del giocatore con la miglior media goal se gnati/minuti giocati.

In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede 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 o Conference League, Supercoppa Nazionale, Supercoppa Europea, Coppa Del Mondo Per Club.

Esempio:

- Speciali Calcio/Club:

Numero Trofei Vinti Juventus (2018/2019).

Esito vincente: 2.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede di 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

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

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede di 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.

Per la determinazione dell'esito e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PASSAGGIO TURNO (LEGABILE)

La scommessa prevede quale delle due squadre indicate si qualificherà alla fase successiva della manifestazione di riferimento.

Per la determinazione dell'esito, e per 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/NO

La scommessa prevede, nell'ambito di una determinata manifestazione, se la squadra indicata accederà (SI) o meno (NO) alla fase successiva.

Per la determinazione dell'esito, e per 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/NO (LEGABILE)

La scommessa prevede che la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi alla fase successiva della manifestazione di riferimento.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede quale squadra segnerà meno goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di 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, risul terà 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.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, 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.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione , la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 gi orno 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.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede quale squadra subirà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di 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, risult erà 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 s quadra 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.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PIAZZATO NEI PRIMI X DEL GRUPPO

La scommessa prevede che la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nel proprio gruppo/girone di appartenenza 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 non prenderà parte alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che 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).

Arsenal sul podio Si/No.
Esito vincente : Si.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PIAZZATO TRA I PRIMI X
La scommessa prevede che la squadra indicata (o l'atleta/soggetto) riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PIAZZATO TRA I PRIMI X (LEG)
La scommessa prevede che la squadra indicata (o l'atleta/soggetto) riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede di 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PORTIERE SEGNA NELLA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che un portiere segnerà (Si) o meno (No) un goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede di quali saranno le squadre che giocheranno la finale della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PROMOSSA E QUALIFICATA IN EUROPA
La scommessa prevede che la squadra indicata sarà promossa nella serie di categoria superiore del campionato nazionale di riferimento e se, nella stagione successiva, si qualificherà ad una determinata coppa europea o relativi preliminari, attraverso il proprio piazzamento in classifica (Si) o meno (No).
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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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)

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede 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 lis ta 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.

Per la determinazione dell'esito, 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.

PROSSIMA SQUADRA ALLENATORE

La scommessa prevede quale sarà la prossima squadra allenata dal tecnico proposto nella descrizione dell'avvenimento, 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 tutte le squadre non espressamente indicate nella lista e il caso in cui, entro la data indicata, il tecnico non allenerà nessuna squadra. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
La voce "Nessuna" indica che il tecnico allenerà la stessa squadra di appartenenza (la voce "Nessuna" può essere omessa nel caso in cui nella lista sarà inserita la squadra di appartenenza dell'allenatore).
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il comunicato ufficiale diramato dal club di riferimento e quanto presente nella sezione relativa allo staff tecnico nel sito ufficiale della società interessata.

PROSSIMA SQUADRA CALCIATORE X
La scommessa prevede quale sarà la prossima squadra in cui militerà il giocatore proposto nella descrizione dell'avvenimento, entro la data di chiusura della sessione di calciomercato di riferimento (estiva o invernale).
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 dell'acquisto da parte della nuova squadra.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista e il caso in cui, entro la data indicata, il giocatore non militerà in nessuna squadra o si sarà ritirato dalle competizioni Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
La voce "Nessuna" 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 la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il comunicato ufficiale diramato dal club di riferimento e quanto presente nella sezione relativa alla Rosa nel sito ufficiale della società interessata.

PUNTI SQUADRA NEL GIRONE

La scommessa consiste nel pronostic are 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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.

Esempi:

- Arsenal: Qualificata in Champions League 2018/2019.

Esito vincente: Si.

- Atalanta: Qualificata in Champions League entro il 2019.

Esito vincente: Si.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RAGGIUNGE I SEDICESIMI SI/NO (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO (LEGABILE)
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

RETROCESSA SI/NO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito faranno fede il regolamento e la comunicazione ufficiale diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

RITIRO GIOCATORE ENTRO DATA
La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 (LEGABILE)

La scommessa prevede che 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.

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

SPAREGGIO RETROCESSIONE SI/NO

La scommessa prevede che, nel campionato di riferimento, una delle squadre retrocesse sarà decretata tramite la disputa di uno spareggio (SI) o meno (NO), in base a quanto previsto dai criteri di formulazione della classifica stabiliti dall'organizzatore.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Serie A 2022/2023.

Spezia e Verona si classificano al terz'ultimo posto a pari punti (31) ed è necessario lo spareggio per stabilire la squadra retrocessa > Esito vincente: SI.

SPAREGGIO VINCENTE SI/NO

La scommessa prevede che la squadra vincente del campionato di riferimento sarà decretata

tramite la disputa di uno spareggio (SI) o meno (NO), in base a quanto previsto dai criteri di formulazione della classifica stabiliti dall'organizzatore.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A 2023/2024.

L'Liverpool vince il campionato classificandosi al primo posto con 94 punti e non viene disputato lo spareggio > Esito vincente: NO.

SQUADRA CHE SEGNA PIU' GOAL NEL TURNO X DELLA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede la squadra che segnerà il maggior numero di goal considerando gli incontri del solo turno X della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).
Il turno X potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale; Quarti di finale; Semifinali.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di goal segnati nel turno X tra due o più squadre, si rimanda alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa al turno X della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Europei 2020 - Squadra che segna più goal negli Ottavi di finale.

Esiti possibili: Italia/Francia/Germania/Inghilterra/Spagna/Altro.
Italia: 2 goal. Francia: 3 goal. Germania: 0 goal. Inghilterra: 2 goal. Spagna: 5 goal.
Altre squadre: meno di 5 goal.
Esito vincente: Spagna.

SQUADRA CON PIU CONVOCATI MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede quale sarà la squadra di club con il maggior numero di giocatori convocati nella manifestazione indicata.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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, Liverpool, Milan, Arsenal, 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
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede 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 tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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, Liverpool, Milan, Arsenal, Lazio, Altro.
Squadra di Club con più convocati nella nazionale brasiliana ai Mondiali 2018.
PSG, Manchester City, Juventus, Real Madrid, Liverpool, Altro.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede di 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 indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della scommessa, 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 alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede quale sarà la squadra di appartenenza del capocannoniere della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità 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 alla normativa vigente.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DELL'ALLENATORE X ALLA DATA Y
La scommessa prevede quale sarà, alla data indicata, la squadra dell'allenatore proposto nella descrizione dell'avvenimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
La voce “Nessuna” indica che l’allenatore proposto non allenerà nessuna squadra alla data indicata.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede quanto presente nella sezione relativa allo staff tecnico nel sito ufficiale della società interessata e il comunicato ufficiale diramato dal club di riferimento.

SQUADRA DEL CALCIATORE X ALLA DATA Y
La scommessa prevede quale sarà, alla data indicata, la squadra del giocatore proposto nella descrizione dell'avvenimento.
Si specifica che il giocatore dovrà far parte della rosa ufficiale della squadra alla data indicata.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
La voce “Nessuna” indica che, alla data indicata, il calciatore sarà svincolato o si sarà ritirato dalle competizioni.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede quanto presente nella sezione relativa alla rosa della squadra nel sito ufficiale della società interessata e l’eventuale data e il comunicato ufficiale diramato dal club di riferime nto.

SQUADRA NELLE PRIME 4
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che 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:

- San Marino partecipa agli Europei entro il 2024.

Esito: No.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA SUPERA IL LIMITE DI X VITTORIE CONSECUTIVE SI/NO
La scommessa prevede che 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).

Liverpool 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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, sarà ritenuto vincente l'esito "NO".

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA X ABBINATA ALLA SQUADRA Y NEL SORTEGGIO MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che, nel sorteggio relativo alla manifestazione di riferimento, la squadra X sarà abbinata alla squadra Y (esito SI) o no (esito NO).

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Champions League 25/26.

Sorteggio Fase Campionato: Juventus viene abbinata a Borussia Dortmund, Real Madrid, Benfica, Villarreal, Sporting Lisbona, Bodø/Glimt, Pafos, Monaco.

Juventus abbinata a Real Madrid > Esito: SI.

Juventus abbinata a Liverpool > Esito: NO.

- Europei 2024.

Sorteggio Gironi: Italia viene abbinata a Spagna, Croazia, Albania.

Italia abbinata a Germania > Esito: NO.

Italia abbinata a Croazia > Esito: SI.

SQUADRA X EFFETTUA IL MAGGIOR NUMERO DI TIRI IN PORTA NEL TURNO Y DELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.

La scommessa prevede che la squadra X effettuerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di tiri in porta considerando gli incontri del solo turno Y della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

Si prendono in considerazione e si mettono a confronto i tiri in porta effettuati dalla squadra X nel turno Y rispetto ai tiri in porta effettuati da tutte le altre squadre nello stesso turno Y.

“SI”: la squadra X effettua il maggior numero di tiri in porta negli incontri del turno Y della manifestazione.

“NO” include:

- la squadra X non effettua il maggior numero di tiri in porta negli incontri del turno Y della manifestazione.
- nessuna squadra effettua tiri in porta negli incontri del turno Y della manifestazione.

Il turno Y potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale; Quarti di finale; Semifinali.

Per “tiri in porta” si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Se il maggior numero di tiri in porta effettuati nel turno Y della manifestazione è condiviso a pari merito tra la squadra X e altre squadre, sarà considerato vincente l'esito “SI”.

Se la squadra X non partecipa al turno Y della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.

Esempio:

- Europei 2020 - Tiri in porta effettuati negli Ottavi di finale:

Inghilterra: 4 tiri in porta. Francia: 8 tiri in porta. Spagna: 10 tiri in porta. Italia: 6 tiri in porta. Altre squadre: meno di 10 tiri in porta.

Inghilterra effettua il maggior numero di tiri in porta negli Ottavi > Esito: NO.

Spagna effettua il maggior numero di tiri in porta negli Ottavi > Esito: SI.

Italia effettua il maggior numero di tiri in porta negli Ottavi > Esito: NO.

SQUADRA X SEGNA IL MAGGIOR NUMERO DI GOAL NEL TURNO Y DELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S.

La scommessa prevede che la squadra X segnerà (SI) o meno (NO) il maggior numero di goal considerando gli incontri del solo turno Y della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

Si prendono in considerazione e si mettono a confronto i goal segnati dalla squadra X nel turno Y rispetto ai goal segnati da tutte le altre squadre nello stesso turno Y.

“SI”: la squadra X segna il maggior numero di goal negli incontri del turno Y della manifestazione.

“NO” include:

- la squadra X non segna il maggior numero di goal negli incontri del turno Y della manifestazione.
- nessuna squadra segna negli incontri del turno Y della manifestazione.

Il turno Y potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale; Quarti di finale; Semifinali.

Se il maggior numero di goal segnati nel turno Y della manifestazione è condiviso a pari merito tra la squadra X e altre squadre, sarà considerato vincente l'esito “SI”.

Se la squadra X non partecipa al turno Y della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

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

Esempio:

- Europei 2020 - Goal segnati negli Ottavi di finale:

Inghilterra: 2 goal. Francia: 3 goal. Spagna: 5 goal. Italia: 2 goal. Altre squadre: meno di 5 goal .

Francia segna il maggior numero di goal negli Ottavi > Esito: NO.

Spagna segna il maggior numero di goal negli Ottavi > Esito: SI.

Italia segna il maggior numero di goal negli Ottavi > Esito: NO.

SQUADRA X SI QUALIFICA ALLA FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA E VINCE TUTTI GLI INCONTRI AI RIGORI

La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, la squadra X si qualificherà alla fase ad eliminazione diretta e, nella stessa fase ad eliminazione diretta, vincerà tutti gli incontri esclusivamente alla fase dei calci di rigore (SI) o meno (NO).

“SI”: la squadra X si qualifica alla fase ad eliminazione diretta e vince tutti gli incontri della fase a eliminazione diretta esclusivamente alla fase dei calci di rigore.

“NO” include:

- la squadra X non si qualifica alla fase ad eliminazione diretta.
- la squadra X si qualifica alla fase ad eliminazione diretta e, nella fase ad eliminazione diretta, perde almeno un incontro alla fase dei calci di rigore.
- la squadra X si qualifica alla fase ad eliminazione diretta e, nella fase ad eliminazione diretta, vince almeno un incontro ai tempi regolamentari o ai tempi supplementari.
- la squadra X si qualifica alla fase ad eliminazione diretta e, nella fase ad eliminazione diretta, perde almeno un incontro ai tempi regolamentari o ai tempi supplementari.

Se la squadra X non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Europei 2020.

Italia si qualifica alla fase ad eliminazione diretta e vince tutti gli incontri ai rigori.
Italia qualificata alla fase ad eliminazione diretta.
Ottavi di finale: Italia vince ai tempi supplementari.
Quarti di finale: Italia vince ai tempi regolamentari.
Semifinali: Italia vince ai rigori.
Finale: Italia vince ai rigori.
Esito vincente: NO.

SQUADRA X TRA I PRIMI Y FASE CAMPIONATO
La scommessa prevede che la squadra X si piazzerà (SI) o meno (NO) nelle prime Y posizioni nella "fase campionato" della manifestazione di riferimento.
Se la squadra X non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Champions League 2024/2025.

Liverpool tra i primi 5 Fase Campionato.
Classifica Fase Campionato: 1° Liverpool; 2° Barcellona; 3° Arsenal; 4° Liverpool; 5° Atletico Madrid.
Esito vincente: SI.

SQUADRA X VINCE MANIFESTAZIONE E SEGNA ALMENO UN GOAL IN OGNI MATCH INCL. T.S.
La scommessa prevede che la squadra X vincerà la manifestazione di riferimento segnando almeno un goal in ogni incontro disputato (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Con l'esito “SI” si pronostica che la squadra X vince la manifestazione e segna almeno un

goal in ogni incontro disputato.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra X non vince la manifestazione e in almeno un incontro disputato non segna;
- la squadra X non vince la manifestazione e segna almeno un goal in ogni incontro disputato;
- la squadra X vince la manifestazione e in almeno un incontro disputato non segna.

Se la squadra X non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 VINCE MANIFESTAZIONE SENZA SUBIRE GOAL

La scommessa prevede che la squadra X vincerà la manifestazione di riferimento senza subire goal negli incontri disputati (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Con l'esito “SI” si pronostica che la squadra X vince la manifestazione e non subisce goal negli incontri disputati.

Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità:

- la squadra X non vince la manifestazione e subisce almeno un goal negli incontri disputati;
- la squadra X vince la manifestazione e subisce almeno un goal negli incontri disputati;
- la squadra X non vince la manifestazione e non subisce goal negli incontri disputati.

Se la squadra X non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 INTERA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede quale dei due giocatori indicati realizzerà il maggior numero di goal nella manifestazione (Tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali playoff, playout, spareggi e simili.

In caso di parità di reti segnate tra i due giocatori, 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 due giocatori indicati:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal complessivi al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Vlahovic - Giroud.

Goal segnati da Vlahovic: 16
Goal segnati da Giroud: 15.
Esito vincente: 1.

T/T MARCATORI (LEGABILE) ESCLUSI EVENTUALI PLAYOFF, PLAYOUT, SPAREGGI E SIMILI
La scommessa prevede quale dei due giocatori indicati realizzerà il maggior numero di goal nella manifestazione (Tempi supplementari inclusi; fase dei calci di rigore esclusa).
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali playoff, playout, spareggi e simili.
In caso di parità di reti segnate tra i due giocatori, 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 due giocatori indicati:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato,

saranno conteggiati i goal complessivi al termine della manifestazione.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Vlahovic - Giroud.

Goal segnati da Vlahovic: 16
Goal segnati da Giroud: 15.
Esito vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
La scommessa prevede quale tra le due squadre indicate otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Per le scommesse relative al campionato, sono esclusi eventuali playoff, playout, spareggi e simili.
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.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambe le squadre e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di esse; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Napoli - Milan.

Posizione in classifica del Napoli 10°.
Posizione in classifica del Milan: 2°.
Esito vincente: Team 2.

TEAM RAGGIUNGE LA FINALE + CALCIATORE GIOCA E SEGNA INCL.TS SI/NO
La scommessa prevede che 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.

Per la determinazione dell'esito, 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.

TEAM X CON PIU PUNTI CARTELLINI NEL TURNO Y MANIF. INC. PANCHINA DOPO FISCHIO FINALE INC.TS E RIGORI

La scommessa prevede che la squadra X accumulerà il maggior numero di punti in base ai cartellini estratti negli incontri del solo turno Y della manifestazione di riferimento (SI) o meno (NO).
Si prendono in considerazione e si mettono a confronto i punti cartellini accumulati dai giocatori della squadra X nel turno Y rispetto ai punti cartellini accumulati dai giocatori di tutte le altre squadre nello stesso turno Y.
L'esito "NO" include anche il caso in cui nessuna squadra riceva cartellini negli incontri del turno Y della manifestazione.
Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono presi in considerazione tutti gli eventuali cartellini (gialli o rossi) comminati ai giocatori della squadra X, sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento degli incontri, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale.
Non sono invece presi in considerazione eventuali cartellini comminati ad allenatori, dirigenti e staff.
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 in ciascun incontro: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
Il turno Y potrà essere identificato come: Fase a Gironi; Sedicesimi di finale; Ottavi di finale; Quarti di finale; Semifinali.
Se il maggior numero di punti cartellini accumulati nel turno Y della manifestazione è condiviso a pari merito tra la squadra X e altre squadre, sarà considerato vincente l'esito "SI".
Se la squadra X non partecipa al turno Y della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.
Esempio:

- Europei 2020 - Punti cartellini accumulati negli Ottavi di finale:

Italia: 2 punti (due gialli). Olanda: 4 punti (due gialli e un rosso). Galles: 6 punti (quattro gialli e un rosso). Altre squadre: meno di 6 punti.
Italia accumula più punti cartellini negli Ottavi > Esito: NO.
Galles accumula più punti cartellini negli Ottavi > Esito: SI.
Olanda accumula più punti cartellini negli Ottavi > Esito: NO.

TRIPLETE SQUADRA X

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che la squadra indicata vincerà (Si) o meno (No) il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale, l'Europa League o la Conference 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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
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 pronosticata non partecipa alla manifestazione , la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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.
La scommessa prevede che 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 :

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i cartellini gialli ricevuti nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i cartellini gialli complessivi al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SQUADRA MANIF.
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, il numero di ammonizioni 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, i cartellini gialli conteggiati sono due.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ASSIST VINCENTI GIOCATORE X MANIF.
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, il numero di assist vincenti

effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
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 :

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati gli assist realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati gli assist complessivi al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che il numero totale di autogoal realizzati negli incontri della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari ed è esclusa la fase dei calci di rigore.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 assenza di questi ultimi saranno utilizzati i datiforniti da OPTA.
Esempio:

- Europei 2020 > Autogoal realizzati: 11.

U/O 10.5 Autogoal manifestazione > Esito: Over.
U/O 11.5 Autogoal manifestazione > Esito: Under.

U/O DOPPIETTE MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 GIOCATORE X MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che il numero di doppiette realizzate dal giocatore X nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per doppietta si intende la realizzazione di almeno 2 goal da parte del giocatore X nel singolo incontro (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

In caso di realizzazione di 4 o più goal da parte del giocatore X nel singolo incontro, sarà considerata una sola doppietta.

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 :

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiate le doppiette realizzate nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiate le doppiette complessive al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER ESPULSIONI GIORNATA Y
La scommessa prevede che il numero totale di espulsioni comminate negli incontri della giornata Y 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.
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 sostit uiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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 almeno due incontri (due o più) 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.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Serie A 23/24 - 38^ Giornata.

Numero di espulsioni negli incontri della 38^ giornata: 1.
U/O 0.5 Espulsioni Giornata 38 > Esito: Over.
U/O 1.5 Espulsioni Giornata 38 > Esito: Under.

U/O GOAL CAPOCANNONIERE
La scommessa prevede che il numero di goal realizzati dal capocannoniere della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore

prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Per la determinazione dell'esito, e per 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 DI TESTA GIOCATORE X MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che il numero di goal di testa realizzati dal giocatore X nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).
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:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal di testa realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal di testa complessivi al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 NELLA MANIF. (LEGABILE)
La scommessa prevede che il numero di goal realizzati 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:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal complessivi al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.

La scommessa prevede che 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 :

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal realizzati al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.

La scommessa prevede che 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).

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, 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 NELLA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che il numero totale di goal segnati nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SEGNATI DAL VINCENTE MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, il numero di goal segnati dalla squadra vincitrice sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SEGNATI GIOCATORE X NELLA FASE A GIRONI

La scommessa prevede che il numero di goal realizzati dal giocatore X nella sola fase a gironi della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della fase a gironi della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

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

Esempio:

- Mondiali 2018 - Fase a gironi.

Kane U/O 4.5 goal segnati fase a gironi.

N° goal di Kane nella fase a gironi: 5.

Esito vincente: Over.

U/O GOAL SUBITI DAL VINCENTE MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, il numero di goal subiti dalla squadra vincitrice sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Per la determinazione dell'esito, e per 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 MANIF.

La scommessa prevede che 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).

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.

La scommessa prevede che 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 :

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal subiti nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal subiti al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 SU PUNIZIONE DIRETTA GIOCATORE MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, il numero di goal su punizione diretta realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esc lusi).

Saranno conteggiati solo i goal segnati 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.

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:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal su punizione diretta realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal su punizione diretta complessivi al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 PAREGGI SQUADRA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che il numero di pareggi ottenuti dalla squadra X nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari; sono esclusi supplementari e rigori di spareggio.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.

Per la determinazione dell'esito, e per 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)

La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTUTI MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che il numero totale di rigori battuti nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Si specifica che:

- il rigore viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
- si conteggiano i rigori effettivamente battuti, a prescindere dalla loro realizzazione.
- in caso di rigore ripetuto per eventuali scorrettezze ravvisate, ai fini della certificazione sarà considerato solo 1 rigore battuto.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTUTI SQUADRA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che il numero totale di rigori battuti dalla squadra X nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Si specifica che:

- il rigore viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
- si conteggiano i rigori effettivamente battuti, a prescindere dalla loro realizzazione.
- in caso di rigore ripetuto per eventuali scorrettezze ravvisate, ai fini della certificazione sarà considerato solo 1 rigore battuto.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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 dall a data di conclusione della scommessa, la scommessa andrà a rimborso, qualora non si sia raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della stessa.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O RIGORI PARATI PORTIERE MANIF.

La scommessa prevede che 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 :

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i rigori parati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i rigori parati al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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.

La scommessa prevede che 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 :

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i rigori segnati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i rigori segnati al termine della manifestazione.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 NELLA MANIF. INCL. T.S. (LEGABILE)

La scommessa prevede che il numero totale di rigori segnati negli incontri della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari ed è esclusa la fase dei calci di rigore.

Si specifica che il goal deve essere segnato direttamente dal battitore su calcio di rigore, "ribattuta" non inclusa.

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

Esempio:

- Champions League 2022/23 > Numero di rigori segnati: 28.

U/O 25.5 rigori segnati manifestazione incl. t.s. > Esito: Over.

U/O 30.5 rigori segnati manifestazione incl. t.s. > Esito: Under.

U/O SCONFITTE SQUADRA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che il numero di sconfitte subite dalla squadra X nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari; sono esclusi supplementari e rigori di spareggio.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SOMMA GOAL+ASSIST GIOCATORE X MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che la somma di goal e assist realizzati dal giocatore X nella stagione specificata della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggi o 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:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal e gli assist realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal e gli assist complessivi al termine della manifestazione.

Esempio:

- Serie A 2019/2020.

C. Ronaldo U/O 34,5 Somma goal + assist.
Statistiche C. Ronaldo: 31 goal e 4 assist.
Somma goal + assist = 35.
Esito vincente: Over.
Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 GIOCATORE X MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che il numero di triplette realizzate dal giocatore X nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per tripletta si intende la realizzazione di almeno 3 goal da parte del giocatore X nel singolo incontro (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
In caso di realizzazione di 6 o più goal da parte del giocatore X nel singolo incontro, sarà considerata una sola tripletta.
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:

- in caso di trasferimento in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiate le triplette realizzate nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento;
- in caso di trasferimento in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiate le triplette complessive al termine della manifestazione.

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

U/O VITTORIE SQUADRA MANIFESTAZIONE

La scommessa prevede che il numero di vittorie ottenute dalla squadra X nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari; sono esclusi supplementari e rigori di spareggio.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede quale squadra sarà all'ultimo posto della classifica al termine del campionato di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità 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 pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede quale squadra sarà all'ultimo posto della classifica al termine del girone oggetto di scommessa.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà

rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ALMENO X GIORNATE DI ANTICIPO
La scommessa prevede che la squadra indicata vincerà matematicamente il campionato di riferimento con almeno X giornate di anticipo (Si) o meno (No).
L'esito "No" include anche il caso in cui la squadra indicata non vincerà il campionato di riferimento.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 ESATTAMENTE X GIORNATE DI ANTICIPO
La scommessa prevede che la squadra indicata vincerà matematicamente il campionato di riferimento con esattamente X giornate di anticipo (Si) o meno (No).
L'esito "No" include anche il caso in cui la squadra indicata non vincerà il campionato di riferimento.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 PER LA PRIMA VOLTA SI/NO
La scommessa prevede che 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede che, 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.
Per la determinazione dell'esito, e per 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.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede 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. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
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 alla normativa vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato:

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto

di scommessa fino a quel momento;

- se un giocatore si trasferisce in una squadra appartenente allo stesso campionato, saranno conteggiati i goal complessivi al termine della manifestazione.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede 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 tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

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) Arsenal 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). Liverpool (-10,5 Handicap). Napoli (-6,5 Handicap) / Altro.

Classifica finale campionato:

1) Milan 82 punti.

2) Liverpool 76 punti.

3) Napoli 70 punti.

4) Udinese 66 punti.

Risultato scommessa:

Milan (-16,5 Handicap) = 82 - 16,5 = 65,5 punti.

Liverpool (-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). Arsenal (-5,5 Handicap) / Altro.

Classifica finale campionato:

1) Juventus 95 punti.

2) Napoli 91 punti.

3) Arsenal 77 punti.

Liverpool 72 punti.

Risultato scommessa:

Juventus (-10,5 Handicap) = 95 - 10,5 = 84,5 punti.

Napoli (-6,5 Handicap) = 91 - 6,5 = 84,5 punti.

Arsenal (-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.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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 entrambe le squadre indicate non prenderanno parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 FASE CAMPIONATO

La scommessa prevede la squadra che si piazzerà al primo posto in classifica nella "fase campionato" della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Champions League 2024/2025.

Vincente Fase Campionato: Barcellona; Liverpool; Liverpool; Milan; Arsenal; Juventus; Real Madrid; Atalanta; Altro.

Classifica Fase Campionato: 1° Liverpool; 2° Barcellona; 3° Arsenal; ecc.

Esito vincente: Liverpool.

VINCENTE GIRONE ANDATA

La scommessa prevede quale squadra conquisterà il maggior numero di punti nel solo girone d'andata del campionato di riferimento.

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

Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità 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.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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)

La scommessa prevede la squadra che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

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

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede che 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, sarà ritenuto vincente l'esito "NO".

Per la determinazione dell'esito farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Vince Serie A 2017/2018 + Serie A 2018/2019.

Juventus vincente manifestazioni X + Y.

Esito vincente: Si.

Vince Mondiali 2018 + Europei 2020.

Italia vincente manifestazioni X + Y.

Esito vincente: No.

VINCENTE PALLONE D'ORO

La scommessa prevede di chi sarà il vincitore del premio "Golden Ball" conferito dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità si rimanda alla normativa vigente.

Esempio:

- Mondiali (2014).

Vincente pallone d'oro (Golden Ball).

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente: L. Haaland.

- Confederations Cup (2017).

Vincente pallone d'oro (Golden Ball).

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente: J. Draxler.
Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede di chi sarà il vincitore del premio "Golden Boot" conferito dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità si rimanda alla normativa vigente.
Esempio:

- Mondiali (2014).

Vincente scarpa d'oro (Golden Boot).
Lista di nomi / Altro.
Esito vincente : J. Rodriguez.

- Confederations Cup (2017).

Vincente scarpa d'oro (Golden Boot).
Lista di nomi / Altro.
Esito vincente: T. Werner .
Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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
La scommessa prevede di chi sarà il vincitore del premio "Golden Glove" conferito dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità si rimanda alla normativa vigente.

Esempio:

- Mondiali (2014).

Vincente guanto d'oro (Golden Glove).

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente: M. Neuer.

- Confederations Cup (2017).

Vincente guanto d'oro (Golden Glove).

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente: C. Bravo.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede di chi sarà il vincitore del premio "Best Young Player" conferito dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità si rimanda alla normativa vigente.

Esempio:

- Mondiali (2014).

Vincente premio best young player.

Lista di nomi / Altro.

Esito vincente: P. Pogba.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Per la determinazione dell'esito, e per 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

La scommessa prevede quale squadra, senza considerare quella proposta nella descrizione dell'avvenimento, otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista, ad esclusione della squadra X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione della squadra X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X SI CLASSIFICA AL Y° POSTO DELLA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che la squadra X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi al Y° posto 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.
Se la squadra X non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTE IL RECORD DI MIGLIOR ATTACCO DELLA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che, nell'edizione indicata della manifestazione, una qualsiasi squadra batterà (SI) o meno (NO) il record di miglior attacco (il maggior numero di goal segnati da una squadra in una singola edizione della manifestazione).
Si considerano i goal segnati nei tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari degli incontri della manifestazione; è esclusa la fase dei calci di rigore.
Sono inoltre compresi anche i goal segnati in occasione di partite di spareggio, play off e play out, laddove previste per la manifestazione indicata.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “NO”.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTE IL RECORD DI MIGLIOR DIFESA DELLA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che, nell'edizione indicata della manifestazione, una qualsiasi squadra batterà (SI) o meno (NO) il record di miglior difesa (il minor numero di goal subiti da una squadra in una singola edizione della manifestazione).
Si considerano i goal subiti nei tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari degli incontri della manifestazione; è esclusa la fase dei calci di rigore.
Sono inoltre compresi anche i goal subiti in occasione di partite di spareggio, play off e play out, laddove previste per la manifestazione indicata.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “NO”.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTE IL RECORD DI PEGGIOR DIFESA DELLA MANIFESTAZIONE
La scommessa prevede che, nell'edizione indicata della manifestazione, una qualsiasi squadra batterà (SI) o meno (NO) il record di peggior difesa (il maggior numero di goal subiti da una squadra in una singola edizione della manifestazione).
Si considerano i goal subiti nei tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari degli incontri della manifestazione; è esclusa la fase dei calci di rigore.
Sono inoltre compresi anche i goal subiti in occasione di partite di spareggio, play off e play out, laddove previste per la manifestazione indicata.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “NO”.
Per la determinazione dell'esito, e per 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. BATTE IL RECORD DI SERIE INIZIALE CON X VITTORIE CONSECUTIVE
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, una qualsiasi squadra batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di vittorie consecutive nella serie iniziale di

una singola edizione della manifestazione stessa.
Per “vittorie consecutive nella serie iniziale” si intendono esclusivamente le vittorie conseguite a partire dalla prima giornata della manifestazione.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTE IL RECORD DI X VITTORIE CONSECUTIVE
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, una qualsiasi squadra batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di vittorie consecutive in una singola edizione della manifestazione stessa.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.
Per la determinazione dell'esito, e per 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. BATTE IL RECORD DI X PARTITE CONSECUTIVE SENZA SUBIRE GOAL
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, una qualsiasi squadra batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di partite consecutive senza subire goal in una singola edizione della manifestazione stessa.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTE IL RECORD DI X PUNTI IN CLASSIFICA
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, una qualsiasi squadra batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di punti in classifica di una singola edizione della manifestazione stessa.
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.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.

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

GIOC. BATTE IL RECORD DI X ESPULSIONI MANIF.
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, un qualsiasi giocatore batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di espulsioni ricevute in una singola edizione della manifestazione stessa.
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.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "No".
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC. BATTE IL RECORD DI X GOAL SEGNATI MANIF.
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, un qualsiasi giocatore batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di goal segnati in una singola edizione della manifestazione stessa.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "No".
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC. BATTE IL RECORD DI X RIGORI REALIZZATI MANIF.
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, un qualsiasi giocatore batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di rigori realizzati in una singola edizione della manifestazione stessa.
Ai fini della scommessa non saranno considerati i rigori realizzati nella fase dei calci di rigore .
Il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC. X BATTE RECORD DI Y GOAL IN UN INCONTRO DELLA MANIF.
La scommessa prevede che, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento, il giocatore X segnerà (SI) o meno (NO) più di Y goal in un singolo incontro, battendo il record del maggior numero di goal segnati da un giocatore in un singolo incontro della manifestazione stessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “NO”.
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.
Esempio di record per la Serie A.
Record di un marcatore in un incontro di Serie A: 6 goal di Sivori e Piola.
Sivori in Juventus - Liverpool (Serie A 1960/1961).
Piola in Pro Vercelli - Fiorentina (Serie A 1933/1934).

- Serie A (2023/2024).

Giocatore X batte record di 6 goal in un incontro della manif. (S/N).
7 o più > Esito scommessa: Si.
Fino a 6 > Esito scommessa: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC. X BATTE RECORD DI Y INCONTRI CONSECUTIVI IN GOAL
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, il giocatore indicato batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di incontri consecutivi in goal in una singola edizione della manifestazione stessa.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.
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.
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.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Esempio di record per la Serie A.
Record di partite consecutive in goal: 11.
Batistuta (Serie A 1994/95).

- Serie A (2019/2020).

Giocatore X batte record di 11 incontri consecutivi in goal (S/N).
12 o più > Esito scommessa: Si.
Fino a 11 > Esito scommessa: No.
Per la determinazione dell'esito, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PORT. BATTE IL RECORD DI X RIGORI PARATI MANIF.
La scommessa prevede che, nella manifestazione di riferimento, un qualsiasi portiere batterà (Si) o meno (No) il record del maggior numero di rigori parati in una singola edizione della manifestazione stessa.
Ai fini della scommessa non saranno considerati i rigori parati nella fase dei calci di rigore .
Il portiere dovrà parare direttamente il calcio di rigore del battitore, ribattuta non inclusa.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "No".
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTUTO DI X AUTOGOAL IN UN INCONTRO DELLA MANIF.
La scommessa prevede che, durante un incontro della manifestazione di riferimento, sarà battuto (Si) o meno (No) il record del maggior numero di autogoal effettuati in un incontro della manifestazione stessa.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.
Esempio di record per la Serie A.
Record di autogoal in un incontro di Serie A: 4.
Liverpool - Catania (Serie A 1960/61).

- Serie A (2019/2020).

Record battuto di 4 autogol in un incontro della manif. (S/N).
5 o più > Esito scommessa: Si.
Fino a 4 > Esito scommessa: No.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 BATTUTO DI X ESPULSIONI IN UN INCONTRO DELLA MANIF.
La scommessa prevede che, durante un incontro della manifestazione di riferimento, sarà battuto (Si) o meno (No) il record del maggior numero di espulsioni in un incontro della manifestazione stessa.
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.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.
Esempio di record per la Serie A.
Record di espulsioni in un incontro di Serie A: 5.
Sampdoria - Piacenza (Serie A 1997/98).

- Serie A (2019/2020).

Record battuto di 5 espulsioni in un incontro della manif. (S/N).
6 o più > Esito scommessa: Si.
Fino a 5 > Esito scommessa: No.
Per la determinazione dell'esito, e per 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 SUPERATO DI X RIGORI BATTUTI IN UN INCONTRO DELLA MANIF.
La scommessa prevede che, durante un incontro della manifestazione di riferimento, sarà superato (Si) o meno (No) il record del maggior numero di rigori battuti in un incontro della

manifestazione stessa.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.

Si specifica che:

- il rigore viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
- si conteggiano i rigori effettivamente battuti, a prescindere dalla loro realizzazione.
- in caso di rigore ripetuto per eventuali scorrettezze ravvisate, ai fini della certificazione sarà considerato solo 1 rigore battuto.

Esempio di record per la Serie A.

Record di rigori battuti in un incontro di Serie A: 4.

Liverpool - Genoa (Serie A 2011/2012).

Bologna - Lecce (Serie A 2000/2001).

- Serie A (2019/2020).

Record superato di 4 rigori battuti in un incontro della manif. (S/N).

5 o più > Esito scommessa: Si.

Fino a 4 > Esito scommessa: No.

Per la determinazione dell'esito, e per 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 ESPULSIONE PIU’ VELOCE

La scommessa prevede che, durante un incontro della manifestazione di riferimento, sarà battuto (Si) o meno (No) il record dell’espulsione più veloce in un incontro della manifestazione stessa.

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.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “No”.

Esempio di record per i Mondiali.

Record espulsione più veloce in un incontro dei Mondiali: 56 secondi.

José Batista espulso in Scozia -Uruguay.

(Mondiale Haalandco 1986).

- Mondiali (2022).

Record espulsione più veloce in un incontro della manif. (S/N).
Fino a 55 secondi > Esito scommessa: Si.
56 secondi o più > Esito scommessa: No.
Per la determinazione dell'esito, 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 associ ata.

RECORD GOAL PIU' VELOCE IN UN INCONTRO
La scommessa prevede che, durante un incontro della manifestazione di riferimento, sarà battuto (Si) o meno (No) il record del goal più veloce segnato in un incontro della manifestazione stessa.
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "No".
Esempio di record per i Mondiali.
Record del goal più veloce in un incontro dei Mondiali: 11 secondi.
Goal di Hakan Şükür in Corea del Sud -Turchia.
(Mondiale Corea Del Sud/Giappone 2002).

- Mondiali (2022).

Record goal più veloce in un incontro della manif. (S/N).
Fino a 10 secondi > Esito scommessa: Si.
11 secondi o più > Esito scommessa: No.
Per la determinazione dell'esito, 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.

RECORD MONDIALI
RECORD FIFA DI UN MARCATORE IN UN INCONTRO
La scommessa prevede che, 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).
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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che, 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).

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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che, 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).

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).
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).
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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che, 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).
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.
Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che 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.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.

Per la determinazione dell'esito, 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

La scommessa prevede che, 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.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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che, 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).
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.
Per la determinazione dell'esito, 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 EDIZIONE CON MAGGIOR PUBBLICO NEGLI STADI
La scommessa prevede che 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).
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che 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).
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "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.
Per la determinazione dell'esito, 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 FINALE CON PIU' CARTELLINI GIALLI
La scommessa prevede che, 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).
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "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.
Per la determinazione dell'esito, 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
La scommessa prevede che, durante la manifestazione di riferimento, scenderà in campo un

giocatore di età tale da superare il relativo Guinness World Record (Si) o meno (No).
In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà “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.
Per la determinazione dell'esito, 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)
Le partite indirette consistono in uno scontro virtuale tra due squadre che non si affrontano direttamente, ma che scendono in campo contro altre squadre in incontri dei rispettivi campionati/coppe (gare di riferimento). Per gare di riferimento si intendon o le prime partite utili che disputeranno le due squadre a confronto. Il risultato delle partite indirette è determinato esclusivamente dai goal segnati da ciascuna squadra nella rispettiva gara di riferimento.
Ai fini delle scommesse sono considerati solo i tempi regolamentari (90 minuti più recupero), esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Le due squadre possono anche appartenere a due campionati differenti.
Se anche uno solo degli incontri di riferimento 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.
Tipologie di scommesse offerte:

- ESITO FINALE 1X2
- U/O
- GOAL/NO GOAL

- PARI/DISPARI
- RISULTATO ESATTO 26 ESITI

FANTAMARCATORI

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.

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 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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

MARCATORI 1X2 (INDIRETTE)

La scommessa prevede di chi tra i due giocatori proposti realizzerà il maggior numero di goal nelle rispettive gare di riferimento. 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 proposto.
- Con il segno “X” si pronostica la parità nel numero di goal segnati dai due giocatori.
- Con il segno “2” si pronostica la prevalenza del secondo giocatore proposto.

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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

MARCATORI DOPPIA CHANCE IN (INDIRETTE)

La scommessa prevede in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, sulla base del numero di goal segnati nelle rispettive gare di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eve ntuali minuti di recupero.

- 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.

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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

MARCATORI DOPPIA CHANCE IN/OUT (INDIRETTE)

La scommessa prevede in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, sulla base del numero di goal segnati nelle rispettive gare di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eve ntuali minuti di recupero.

- 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.

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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

MARCATORI DOPPIA CHANCE OUT (INDIRETTE)

La scommessa prevede in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, sulla base del numero di goal segnati nelle rispettive gare di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eve ntuali minuti di recupero.

- 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.

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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

MARCATORI RIS. ESATTO (INDIRETTE)
La scommessa prevede quale sarà il risultato esatto in base al numero dei goal segnati nelle rispettive gare di riferimento dai giocatori proposti. Sono presenti 10 esiti tra cui la voce "Altro" che comprende ogni risultato non presente nella lista.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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 a lcun risultato certificabile ai fini della scommessa.