

SCOMMESSE SULLE PARTITE - PRE MATCH e LIVE

Legenda

T1 = 1° Tempo

T2 = 2° Tempo

INC TS = Inclusi Tempi Supplementari

TS = Tempi Supplementari

SQ1 = Squadra 1

SQ2 = Squadra 2

GG/NG = Goal/NoGoal

PNT = Punti

VAL = Valore

EV. = Eventuali

LEGNI = Pali/traverse

Tempi regolamentari = 90 minuti più eventuale recupero (triplice fischio finale)

Primo tempo = 45 minuti più eventuale recupero

Secondo tempo = 45 minuti più eventuale recupero

1X2 + Under/Over + Goal/NoGoal 11 Esiti (1X2 + U/O "n" + GOAL/NOGOAL 11 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2", "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 3-0 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER+NOGOL

risultato 1-3 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE 2+OVER+GOL

1X2 + Under/Over + Goal/NoGoal 9 Esiti (1X2 + U/O "n" + GOAL/NOGOAL 9 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2", "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+UNDER+NOGOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X+UNDER+NOGOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+UNDER+NOGOL

risultato 1-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1+OVER+NOGOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER+NOGOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER+NOGOL

risultato 0-2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+OVER+NOGOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+OVER+NOGOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER+NOGOL

risultato 1-1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+OVER+GOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X+OVER+GOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+UNDER+GOL

risultato 1-2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+OVER+GOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+OVER+GOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 2+OVER+GOL

1X2 + 1X2 Corner

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "1X2 Angoli" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1

Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti

ESITO VINCENTE 1+2

1X2 + 1X2 Valore Cartellini

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "1X2 Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare

un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti,

per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi

per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente

organizzatore della manifestazione.

Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1

Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

ESITO VINCENTE 1+1

1X2 Corner + 1X2 Valore Cartellini

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Angoli" e "1X2 Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate.

Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti,

per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio: Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti

Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

ESITO VINCENTE 2+1

1X2 + 1X2 Angoli + 1X2 Valore Cartellini

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2", "1X2 Angoli" e "1X2 Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate.

Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti,

per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per

la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1

Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti

Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

ESITO VINCENTE 1+2+1

Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No (GIOC. X O IL SUO SOSTITUTO PR. MARC. S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo gol dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore "X" oggetto di scommessa e il suo diretto sostituto dalla panchina.

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

- il giocatore X segna il primo goal dell'incontro;
- il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal dell'incontro.

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 dell'incontro;
- il giocatore X non segna il primo goal dell'incontro e non viene sostituito;
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha segnato il primo goal dell'incontro;
- l'incontro termina sul punteggio di 0-0;
- il primo goal dell'incontro è segnato con autogoal.

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.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse rimangono valide.

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna il primo goal dell'incontro. In questo

caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro.

Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo).

Pinamonti A. (Sassuolo) non segna il primo goal dell'incontro, Traore H.J. (Sassuolo) non segna. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Esempio 3: Zalewski N. (Roma) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro.

Zalewski N. (Roma) viene sostituito al 60' da El Shaarawy (Roma).

Zalewski N. (Roma) non segna, El Shaarawy (Roma) non segna. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Esempio 4: Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro.

Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma).

Zaniolo (Roma) non segna Belotti (Roma) non segna. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Giocatore X o il Suo Sostituto Segnano In Totale almeno Y Goal (GIOC. X O SUO SOST SEGNANO ALMENO Y GOL TOTALI)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, la somma dei goal realizzati dal giocatore X e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà (esito SI), o meno (esito NO), maggiore o uguale a "Y". Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina.

Con l'esito SI si pronostica che la somma dei goal realizzati dal giocatore X e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà maggiore o uguale a "Y".

Con l'esito NO si pronostica che la somma dei goal realizzati dal giocatore X e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà minore a "Y".

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

Esempio: Sassuolo - Roma 1-2 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)) e (89' El Shaarawy (Roma)). Esempio 1: Abraham T. (Roma) o il suo sostituto segnano in totale almeno 2 gol.

Abraham T. (Roma) viene sostituito al 83' da El Shaarawy (Roma). Abraham T.

(Roma) ed El Shaarawy (Roma) segnano entrambi una rete nel match. ESITO VINCENTE "SI"

Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segnano in totale almeno 2 gol. Pinamonti A. (Sassuolo) non viene sostituito durante il match e segna una rete. ESITO VINCENTE "NO"

U/O Somma Tiri in Porta Inclusi Pali e Traverse Giocatore e Suo Sostituto Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. E SUO SOST U/O "n" TIRI IN PORTA+LEGGI INCL. ET

Si deve pronosticare se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore al limite prefissato. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over.

L'esito UNDER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento e non viene sostituito;
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento;
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento;
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento.

L'esito OVER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito;
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento;
- sia il giocatore oggetto di scommessa che il suo sostituto effettuano un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento;
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito;

- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento. Se il giocatore oggetto di scommessa non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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 verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione 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:

Per indice = 6,5 - U/O 6,5 TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE E SOSTITUTO INCL. T.S.

Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore a 6,5 l'esito vincente è UNDER.

Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore a 6,5 l'esito vincente è OVER.

U/O Somma Tiri Totali Giocatore e Suo Sostituto Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. E SUO SOST. U/O "n" TIRI TOT INCL. ET)

Si deve pronosticare se la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore al limite prefissato. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over.

L'esito UNDER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri totali inferiore all'indice di riferimento e non viene sostituito;
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento;
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri totali inferiore all'indice di riferimento;
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento.

L'esito OVER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito;
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento;
- sia il giocatore oggetto di scommessa che il suo sostituto effettuano un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento;
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, effettua un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito;
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento.

Se il giocatore oggetto di scommessa non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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.

Ai fini della refertazione 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: Per indice = 12,5 - U/O 12,5 TIRI TOTALI GIOCATORE E SOSTITUTO INCL. T.S.

Se la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore a 12,5 l'esito vincente è UNDER.

Se la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore a 12,5 l'esito vincente è OVER.

1X2 con Margine Possesso Palla Inclusi Tempi Supplementari (1X2 POSSESSO PALLA (%1 MARGINE) INC TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra avrà totalizzato la percentuale più alta di possesso palla nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto del margine applicato:

1 - vittoria della squadra di casa con un margine percentuale superiore a "X" punti prefissati;

X - pareggio delle due squadre o una differenza percentuale inferiore o uguale a "X" punti prefissati;

2 - vittoria della squadra ospite con un margine percentuale superiore a "X" punti prefissati.

Per la determinazione dell'esito vincente le fasce percentuali saranno calcolate come indicato.

Per la squadra di CASA:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 4 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 5 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,5 --> 61; 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Per la squadra OSPITE:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 5 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60; 60,5 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 6 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Differenza percentuale 10% (1 - vittoria della squadra di casa con un margine percentuale superiore ai 10 punti - X - pareggio delle due squadre o una differenza

percentuale inferiore o uguale a 10 - 2 - vittoria della squadra ospite con un margine percentuale superiore ai 10 punti)

Milan 47,5% (-->48%) possesso palla - Juventus 52,5 % (-->52%) possesso palla ESITO VINCENTE X

Torino 65,5% (--> 66%) possesso palla - Parma 34,5% (-->34%) possesso palla ESITO VINCENTE 1

1X2 Contrasti Inclusi Tempi Supplementari (1X2 CONTRASTI INC TS)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più contrasti nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Atalanta 21 contrasti - Milan 27 contrasti ESITO VINCENTE 2

PSG 18 contrasti - Manchester City 15 contrasti ESITO VINCENTE 1

1X2 Corner (1X2 CORNER)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti ESITO VINCENTE 2

Torino 7 angoli battuti - Parma 7 angoli battuti ESITO VINCENTE X

1X2 Corner + Under/Over Corner (1X2 CORNER + U/O "n" CORNER)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Angoli" e "Under/Over Angoli" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti.

Esempio:

Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti ESITO VINCENTE 2

Torino 7 angoli battuti - Parma 7 angoli battuti ESITO VINCENTE X

1X2 Corner 1° Tempo/Finale (CORNER: 1 TEMPO/FINALE)

Si deve pronosticare 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.

Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 3-2 / finale 4-4 ESITO VINCENTE 1/X

Napoli - Lazio

risultato 1° tempo 0-1 / finale 1-3 ESITO VINCENTE 2/2

1X2 Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (1X2 CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti 11-20

Milan 2 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 21-30

Milan 0 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti ESITO VINCENTE X

fascia minuti 31-40

Milan 0 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti ESITO VINCENTE 2

1X2 Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (1X2 CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti Inizio-15

Milan 2 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 16-30

Milan 0 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti ESITO VINCENTE X

fascia minuti 31-45 (fine 1° tempo)

Milan 0 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti ESITO VINCENTE 2

1X2 Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (1X2 CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59

- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti Inizio-05

Milan 2 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 06-10

Milan 0 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti ESITO VINCENTE X

fascia minuti 11-15

Milan 0 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti ESITO VINCENTE 2

1X2 Corner Tempo (1X2 CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nel tempo "n" dell'incontro.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti ESITO VINCENTE 2

risultato 2° tempo: Milan 3 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti ESITO VINCENTE X

1X2 Esito Finale + Under/Over Corner (1X2 FINALE + UNDER/OVER "n" CORNER)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Under/Over Angoli" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti

Limite uguale o inferiore a 8 ESITO VINCENTE 1+OVER

Limite uguale o maggiore a 9 ESITO VINCENTE 1+UNDER

1X2 Tempi Supplementari (1X2 TEMPI SUPPLEMENTARI)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà i soli tempi supplementari dell'incontro.

Esempio:

risultato tempi supplementari: Milan - Juventus 2-1 ESITO VINCENTE 1

risultato tempi supplementari: Torino - Parma 0-3 ESITO VINCENTE 2

1X2 Tempi Supplementari Tempo X (1X2 TEMPO "n" TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il solo tempo "n" supplementare dell'incontro.

Esempio:

risultato 1° tempo supplementare: Milan - Juventus 0-0 ESITO VINCENTE X

risultato 2° tempo supplementare: Milan - Juventus 1-2 ESITO VINCENTE 2

1X2 Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (1X2 FALLI COMMESSI INC TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 10 falli commessi - Juventus 11 falli commessi ESITO VINCENTE 2

PSG 18 falli commessi - Manchester City 12 falli commessi ESITO VINCENTE 1

1X2 Falli Commessi Tempo (1X2 FALLI COMMESSI TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il

maggior numero di falli nel tempo "n".

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 10 falli commessi - Juventus 9 falli commessi ESITO VINCENTE 1

risultato 2° tempo: Milan 0 falli commessi - Juventus 2 falli commessi ESITO VINCENTE 2

1X2 Finale Tempi Regolamentari + Arbitro Consulta Monitor Var Si/No Inclusi Eventuali Tempi Supplementari (1X2 + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR S/N)

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review").

Nel caso in cui l'arbitro non faccia ricorso al VAR o si limiti al suo utilizzo tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check") sarà ritenuta valida, ai fini della determinazione della combinazione vincente, la voce NO.

Nel caso in cui nella manifestazione oggetto di scommessa non sia prevista la VAR la scommessa andrà a rimborso.

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

1X2 Finale + Gol/NoGol (1X2 + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Gol/NoGol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 ESITO VINCENTE X+NOGOL

risultato 1-0 ESITO VINCENTE 1+NOGOL

risultato 0-2 ESITO VINCENTE 2+NOGOL

risultato 1-1 ESITO VINCENTE X+GOL

risultato 1-2 ESITO VINCENTE 2+GOL

risultato 3-2 ESITO VINCENTE 1+GOL

1X2 Finale + MULTIGOL X-Y (1X2 + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Multigol X-Y", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X+ALTRO

risultato 1-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 1+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1+ALTRO

risultato 0-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 2+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 2+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 2+ALTRO

risultato 1-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X+ALTRO

risultato 1-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 2+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 2+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 2+SI

risultato 3-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 1+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1+SI

1X2 Finale + Pari/Dispari (1X2 FINALE + PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Risultato Finale" e "Pari/Dispari" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus 1-2

ESITO VINCENTE 2+DISPARI

Napoli-Roma 1-1

ESITO VINCENTE X+PARI

1X2 Finale + Segna Gol (1X2 + SEGNA GOL "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Segna Gol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 ESITO VINCENTE 1° GOL X+NESSUN GOL

risultato 1-0 ESITO VINCENTE 1° GOL 1+TEAM 1; ESITO VINCENTE 2° GOL 1+NESSUN GOL

risultato 0-2 ESITO VINCENTE 1° GOL 2+TEAM2; ESITO VINCENTE 2° GOL 2+TEAM2; ESITO VINCENTE 3° GOL 2+NESSUN GOL

risultato 1-1 (1° gol Milan; 2° gol Juventus) ESITO VINCENTE 1° GOL X+TEAM1; ESITO VINCENTE 2° GOL X+TEAM2; ESITO VINCENTE 3° GOL X+NESSUN GOL

risultato 1-2 (1° gol Milan; 2° gol Juventus; 3° gol Juventus) ESITO VINCENTE 1° GOL 2+TEAM1; ESITO VINCENTE 2° GOL 2+TEAM2; ESITO VINCENTE 3° GOL 2+TEAM2; ESITO VINCENTE 4° GOL 2+NESSUN GOL

1X2 Finale + Segna Gol 7 Esiti (1X2 FINALE + SEGNA GOL "n" 7 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Segna Gol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 ESITO VINCENTE 1° GOL X+ALTRO

risultato 1-0 ESITO VINCENTE 1° GOL 1+TEAM 1; ESITO VINCENTE 2° GOL 1+ALTRO

risultato 1-1 (1° gol Milan; 2° gol Juventus) ESITO VINCENTE 1° GOL X+TEAM1; ESITO VINCENTE 2° GOL X+TEAM2; ESITO VINCENTE 3° GOL X+ALTRO

risultato 1-2 (1° gol Milan; 2° gol Juventus; 3° gol Juventus) ESITO VINCENTE 1° GOL 2+TEAM1; ESITO VINCENTE 2° GOL 2+TEAM2; ESITO VINCENTE 3° GOL 2+TEAM2; ESITO VINCENTE 4° GOL X+ALTRO<(p>

1X2 Finale + Somma Gol 19 esiti (1X2 FINALE + SOMMA GOL 19 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Risultato Finale" e "Somma Gol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus 1-2

ESITO VINCENTE 2+3 GOL

Napoli-Roma 1-1

ESITO VINCENTE X+2 GOL

1X2 Finale + Under/Over (1X2 + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Under/Over", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+UNDER

risultato 1-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

risultato 0-2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

1X2 Finale Tempi Regolamentari + Arbitro Consulta Monitor Var Si/No Inclusi Eventuali Tempi Supplementari (1X2 + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR S/N)

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review").

Nel caso in cui l'arbitro non faccia ricorso al VAR o si limiti al suo utilizzo tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check") sarà ritenuta valida, ai fini della determinazione della combinazione vincente, la voce NO.

Nel caso in cui nella manifestazione oggetto di scommessa non sia prevista la VAR la scommessa andrà a rimborso.

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

1X2 Fino al Minuto "n" (1X2 FINO AL "n" MINUTO)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al minuto specificato oggetto di scommessa.

Fasce:

- Inizio - 05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- Inizio - 10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- Inizio - 15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- Inizio - 20: dal fischio d'inizio al minuto 19:59
- Inizio - 25: dal fischio d'inizio al minuto 24:59
- Inizio - 30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- Inizio - 35: dal fischio d'inizio al minuto 34:59
- Inizio - 40: dal fischio d'inizio al minuto 39:59
- Inizio - 45: dal fischio d'inizio al minuto 44:59
- Inizio - 50: dal fischio d'inizio al minuto 49:59
- Inizio - 55: dal fischio d'inizio al minuto 54:59
- Inizio - 60: dal fischio d'inizio al minuto 59:59
- Inizio - 65: dal fischio d'inizio al minuto 64:59
- Inizio - 70: dal fischio d'inizio al minuto 69:59
- Inizio - 75: dal fischio d'inizio al minuto 74:59
- Inizio - 80: dal fischio d'inizio al minuto 79:59
- Inizio - 85: dal fischio d'inizio al minuto 84:59

Esempio:

Milan - Juventus

risultato al 05° minuto 0-0 ESITO VINCENTE X

risultato al 10° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1

risultato al 15° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1

risultato al 20° minuto 1-2 ESITO VINCENTE 2

1X2 Fuorigioco Inclusi Tempi Supplementari (1X2 FUORIGIOCO INC TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre andrà più volte in fuorigioco nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 1 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco ESITO VINCENTE X

PSG 1 fuorigioco - Manchester City 0 fuorigioco ESITO VINCENTE 1

1X2 Giocatori Tiri in Porta nella Data

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori effettuerà il maggior numero di tiri in porta nella data oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che:

- a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro). I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole). Nel caso in cui l'incontro non si svolga nella data indicata la scommessa andrà a rimborso.

1X2 Giocatori Tiri in Porta nella Giornata

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori effettuerà il maggior numero di tiri in porta nella giornata oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che:

- a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare che

sarebbe andato in porta se non fosse stato parato

dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro).

I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal.

I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Il termine "giornata" include anche eventuali anticipi e posticipi.

In caso di rinvio di una o più partite per un periodo superiore ai 3 giorni, la scommessa sarà considerata a rimborso.

1X2 Giocatori Tiri Totali nella Data

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà più tiri nella data oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Nel caso in cui l'incontro non si svolga nella data indicata la scommessa andrà a rimborso.

1X2 Giocatori Tiri Totali nella Giornata

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà più tiri nella giornata oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Il termine "giornata" include anche eventuali anticipi e posticipi.

In caso di rinvio di una o più partite per un periodo superiore ai 3 giorni, la scommessa sarà considerata a rimborso.

1X2 Gruppi Marcatori Giornata di Campionato

Si deve pronosticare, secondo il classico sistema 1X2, quale tra i gruppi di calciatori segnerà il maggior numero di gol nella giornata di campionato oggetto di scommessa.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol segnati nella giornata di riferimento, compreso il nessun gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro a partire dal fischio d'inizio di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

1X2 Gruppi Squadre Giornata di Campionato

Si deve pronosticare, secondo il classico sistema 1X2, quale tra i gruppi di squadre segnerà il maggior numero di gol nella giornata di campionato oggetto di scommessa.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol segnati nella giornata di riferimento, compreso il nessun gol.

1X2 Handicap (1X2 HANDICAP "n")

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

Esempio:

Milan - Juventus

risultato finale 2-1

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 1-1 ESITO VINCENTE X

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 2 gol: risultato finale 0-1 ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 3-1 ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 2-0 ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 2-2 ESITO VINCENTE X

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 2 gol: risultato finale 2-3 ESITO VINCENTE 2

1X2 Handicap Corner (1X2 HANDICAP "n" CORNER)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Esempio:

Milan - Juventus

calci d'angoli battuti: Milan 2 - Juventus 5

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 2 angoli battuti: risultato finale 2-3 ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 3 angoli battuti: risultato finale 2-2 ESITO VINCENTE X

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 4 angoli battuti: risultato finale 2-1 ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1 angolo battuto: risultato finale 2-6 ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 2 angoli battuti: risultato finale 4-5 ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 3 angoli battuti: risultato finale 5-5 ESITO VINCENTE X

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 4 angoli battuti: risultato finale 6-5 ESITO VINCENTE 1

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1 angolo battuto: risultato finale 1-5 ESITO VINCENTE 2

1X2 Handicap Corner Tempo (1X2 HANDICAP "n" CORNER TEMPO "x")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nel tempo "x" dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Esempio:

Milan - Juventus

1° tempo calci d'angoli battuti: Milan 1 - Juventus 3

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 1 angolo battuto: risultato finale 1-2 ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 2 angoli battuti: risultato finale 1-1 ESITO VINCENTE X

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 3 angoli battuti: risultato finale 1-0 ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1 angolo battuto: risultato finale 1-4 ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 1 angolo battuto: risultato finale 2-3 ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 2 angoli battuti: risultato finale 3-3 ESITO VINCENTE X

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 3 angoli battuti: risultato finale 4-3 ESITO VINCENTE 1

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1 angolo battuto: risultato finale 0-3 ESITO VINCENTE 2

1X2 Handicap Tempo (1X2 HANDICAP "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "x" dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 2-1

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 1-1 ESITO VINCENTE X

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 2 gol: risultato finale 0-1 ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 3-1 ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 2-0 ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 2-2 ESITO VINCENTE X

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 2 gol: risultato finale 2-3 ESITO VINCENTE 2

1X2 Giocatore Ammonizioni Inclusi Tempi Supplementari (1X2 AMMONIZIONI INC TS GIOC. - GIOC.)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori subirà il maggior numero di ammonizioni nell'incontro oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Esempio:

Romagnoli (Milan) - Chiellini (Juventus)

Romagnoli: 0 cartellini gialli

Chiellini: 1 cartellino giallo

ESITO VINCENTE 2

Danilo (Bologna) - Palomino (Atalanta)

Danilo: 1 cartellino giallo

Palomino: 1 cartellino giallo

ESITO VICENTE X

1X2 Giocatore Assist Inclusi Tempi Supplementari (1X2 ASSIST INC TS GIOC. - GIOC.)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà più assist nell'incontro oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per assist totali si intende "ogni passaggio volontario che metta il compagno nelle condizioni di avere una occasione da goal o di realizzare una rete".

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

Suso (Milan) - Pjanic (Juventus)

Suso: 1 assist

Pjanic: 0 assist

ESITO VINCENTE 1

1X2 Giocatore Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (1X2 FALLI COMMESSI INC TS GIOC - GIOC.)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori commetterà il maggior numero di falli nell'incontro oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi. Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

1X2 inclusi Supplementare (1X2 INC TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro, eventuali tempi supplementare inclusi.

Esempio:

Tempi regolamentari: Milan 0 - Juventus 0

Tempi supplementari: Milan 1 - Juventus 0

ESITO VINCENTE 1

1X2 incluso 1° Tempo Supplementare (1X2 INCLUSO TEMPO 1 EXTRA TIME)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro, eventuale primo tempo supplementare incluso.

Esempio:

Tempi regolamentari: Milan 0 - Juventus 0

1° Tempo supplementare: Milan 0 - Juventus 0

ESITO VINCENTE X

1X2 Marcatori Inclusi Tempi Supplementari (1X2 MARC. INC TS)

Si deve pronosticare quale tra i due calciatori oggetto di scommessa segnerà; il maggior numero di gol nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol, compreso il nessun gol per entrambi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

1X2 nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y. Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10

risultato al 10° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 11-20

risultato al 20° minuto 1-0 ESITO VINCENTE X

fascia minuti 21-30

risultato al 20° minuto 1-1 ESITO VINCENTE 2

fascia minuti 31-40

risultato al 40° minuto 1-1 ESITO VINCENTE X

1X2 nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y. Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15

risultato al 15° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 16-30

risultato al 30° minuto 1-0 ESITO VINCENTE X

fascia minuti 31-45

risultato alla fine del 1° tempo 1-1 ESITO VINCENTE 2

fascia minuti 46-60

risultato al 60° minuto 1-1 ESITO VINCENTE X

1X2 nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y. Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59

- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05

risultato al 5° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 06-10

risultato al 10° minuto 1-0 ESITO VINCENTE X

fascia minuti 11-15

risultato al 15° minuto 1-1 ESITO VINCENTE 2

fascia minuti 16-20

risultato al 20° minuto 1-1 ESITO VINCENTE X

1X2 Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (1X2 LEGNI INC TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali e/o traverse nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan 1 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa ESITO VINCENTE X

PSG 1 palo/traversa - Manchester City 0 palo/traversa ESITO VINCENTE 1

1X2 Pali/Traverse Tempo (1X2 PALI/TRVERSE TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali e traverse nel tempo "n".

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa ESITO VINCENTE X

risultato 2° tempo: Milan 1 palo/traversa - Juventus 0 palo/traversa ESITO VINCENTE 1

1X2 Parate Inclusi Tempi Supplementari (1X2 PARATE INC TS)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più parate (realizzate dal portiere e/o altro giocatore) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 5 parate - Juventus 2 parate ESITO VINCENTE 1

Villarreal 2 parate - Manchester Utd 5 parate ESITO VINCENTE 2

1X2 Parate Tempo (1X2 PARATE TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che effettuerà il maggior numero di parate (realizzate dal portiere e/o altro giocatore) nel tempo "n".

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 parate - Juventus 0 parate ESITO VINCENTE 1

risultato 2° tempo: Milan 2 parate - Juventus 2 parate ESITO VINCENTE X

1X2 Possesso Palla Inclusi tempi Supplementari (1X2 POSSESSO PALLA INC TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra avrà totalizzato la percentuale più alta del possesso palla nell'incontro oggetto di scommessa, inclusi eventuali

supplementari.

Per la determinazione dell'esito vincente le fasce percentuali saranno calcolate come indicato.

Per la squadra di CASA:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 4 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 5 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,5 --> 61; 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Per la squadra OSPITE:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 5 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60; 60,5 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 6 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 46,5% (-->47%) possesso palla - Juventus 53,5% (-->53%) possesso palla ESITO VINCENTE 2

Torino 66,5% (-->67%) possesso palla - Parma 33,5% (-->33%) possesso palla ESITO VINCENTE 1

1X2 Primo Cartellino (1X2 PRIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra a cui sarà mostrata per primo un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Juventus: 1° cartellino per il Milan ESITO VINCENTE 1

Bologna - Atalanta: nessun cartellino ESITO VICENTE NESSUNO

1X2 Primo Cartellino Tempo (PRIMO CARTELLINO TEMPO "n"; 1X2 PRIMO CARTELLINO TEMPO "n")

Si deve pronosticare a quale delle due squadre sarà mostrato il primo cartellino nel tempo "n" dell'incontro.

Nell'esito X è compreso anche il NESSUN CARTELLINO nel tempo oggetto di scommessa.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo Milan - Juventus: 1° cartellino Milan ESITO VINCENTE 1

risultato 2° tempo Milan - Juventus: nessun cartellino ESITO VINCENTE NESSUNO/X

1X2 Primo Corner Tempo (1X2 PRIMO CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il primo calcio d'angolo nel tempo "n".

Nell'esito X è compreso anche il NESSUN ANGOLO BATTUTO nel tempo oggetto di scommessa.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan - Juventus: 1° angolo per il Milan ESITO VINCENTE 1

risultato 2° tempo: Milan - Juventus: nessun angolo battuto ESITO VINCENTE X

1X2 Primo Fallo Commesso Inclusi Tempi Supplementari (1X2 PRIMO FALLO COMMESSO INC TS)

Si deve pronosticare la squadra che commetterà il primo fallo nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan-Juventus

5° minuto fallo per il Milan

37° minuto fallo per la Juventus

70° miuto fallo per il Milan

Fine Partita
ESITO VINCENTE 1

1X2 Prossimo Cartellino (1X2 PROSSIMO CARTELLINO "n")

Si deve pronosticare la squadra a cui verrà mostrato il prossimo cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esiti possibili: 1 = Squadra A; x = Nessun Cartellino; 2 = Squadra B.

Esempio:

Juventus - Atalanta

1° cartellino: giallo per Alex Sandro (Juventus) ESITO VINCENTE 1

2° cartellino: rosso per Bernadeschi (Juventus) ESITO VINCENTE 1

3° cartellino: giallo per Hateboer (Atalanta) ESITO VINCENTE 2

4° cartellino: nessun cartellino ESITO VINCENTE X

1X2 Resto dei Tempi Supplementari (RESTO TEMPI SUPPLEMENTARI X:Y)

Si deve pronosticare l'esito del "resto dei tempi supplementari", secondo il tradizionale metodo dell'1X2. Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi supplementari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus risultato al 10° minuto dei tempi supplementari: 0-2

Dopo aver effettuato la puntata, il Milan segnerà una rete e i tempi supplementari termineranno sul 1-2: ESITO VINCENTE 1

Bologna - Atalanta risultato al 7° minuto dei tempi supplementari: 1-0

Dopo aver effettuato la puntata, il Bologna e Atalanta segneranno una rete ciascuna e i tempi supplementari termineranno sul 2-1: ESITO VINCENTE X

1X2 Resto del Match (RESTO DEL MATCH "n":"x")

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus risultato al 30° minuto: 0-2

Dopo aver effettuato la puntata, il Milan segnerà una rete e l'incontro terminerà sul 1-2: ESITO VINCENTE 1

Bologna - Atalanta risultato al 15° minuto: 1-0

Dopo aver effettuato la puntata, il Bologna e Atalanta segneranno una rete ciascuna e l'incontro terminerà sul 2-1: ESITO VINCENTE X

1X2 Resto del Tempo X-Y (1X2 RESTO TEMPO "n" X-Y)

Si deve pronosticare l'esito del "resto del tempo N", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata, nel solo tempo oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus risultato al 30° minuto: 0-2

Dopo aver effettuato la puntata, il Milan segnerà una rete e il solo primo tempo terminerà sul 1-2: ESITO VINCENTE 1

Bologna - Atalanta risultato al 15° minuto: 1-0

Dopo aver effettuato la puntata, il Bologna e Atalanta segneranno una rete ciascuna e il solo primo tempo terminerà sul 2-1: ESITO VINCENTE X

1X2 Rimesse Laterali Inclusi Tempi Supplementari (1X2 RIMESSE LATERALI INC TS)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più rimesse laterali nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Chelsea 23 rimesse laterali - Real Madrid 29 rimesse laterali ESITO VINCENTE 2

PSG 12 rimesse laterali - Manchester City 8 rimesse laterali ESITO VINCENTE 1

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.
Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 0-2: ESITO VINCENTE 2
Empoli - Udinese risultato finale 2-1: ESITO VINCENTE 1
Sassuolo - Lazio risultato finale 1-1: ESITO VINCENTE X

1X2 Tempo (1X2 TEMPO "n")

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

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1
1° tempo 2-0: ESITO VINCENTE 1
2° tempo 0-1: ESITO VINCENTE 2

1X2 Tempo + Doppia Chance Finale Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI) o meno (esito NO) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus
risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0
1 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO
1 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO
1 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO
X 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE SI
X 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO
X 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI
2 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO
2 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO
2 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO

1X2 Tempo + Gol/NoGol Tempo (1X2 TEMPO "n" + GOL/NOGOL TEMPO "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus
risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-2
1X2 1° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE X+NOGOL
1X2 1° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE X+GOL
1X2 2° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE 2+NOGOL
1X2 2° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE 2+GOL

1X2 Tempo + Under/Over Tempo (1X2 TEMPO "x" + U/O "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo" e "Under/Over Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus
risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 0-2
1X2 1° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+UNDER
1X2 1° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+UNDER
1X2 2° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER
1X2 2° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

1X2 Tempo Gol (1X2 TEMPO GOL "n")

Si deve pronosticare se, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, il gol "n" sarà segnato nel primo tempo (esito 1), nel secondo tempo (esito 2) oppure se non sarà segnato alcun gol (esito X).

Esempio:

Milan - Juventus 3-1

1° tempo 2-1: Gol 1 ESITO VINCENTE 1; Gol 2 ESITO VINCENTE 1; Gol 3 ESITO VINCENTE 1

2° tempo 1-0: Gol 4 ESITO VINCENTE 2; Gol 5 ESITO VINCENTE X

1X2 Tempo Gol Squadra (1X2 TEMPO GOL "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, la squadra "x" segnerà il suo gol "n" nel primo tempo (esito 1), nel secondo tempo (esito 2) o se non segnerà alcun gol (esito X).

Esempio:

Milan - Juventus

1° tempo 2-1

SQUADRA 1: Gol 1 ESITO VINCENTE 1; Gol 2 ESITO VINCENTE 1

SQUADRA 2: Gol 1 ESITO VINCENTE 1

2° tempo 1-0

SQUADRA 1: Gol 3 ESITO VINCENTE 2; Gol 4 ESITO VINCENTE X

SQUADRA 2: Gol 2 ESITO VINCENTE X

1X2 Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (1X2 TIRI IN PORTA INC TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro).

I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo,

non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 2 tiri in porta - Juventus 8 tiri in porta ESITO VINCENTE 2

Chelsea 4 tiri in porta - PSG 3 tiri in porta ESITO VINCENTE 1

1X2 Tiri in Porta Tempo (1X2 TIRI IN PORTA TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nel tempo "n".

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

1° Tempo: Milan 0 tiri in porta - Juventus 3 tiri in porta

ESITO VINCENTE 2

2° Tempo: Milan 2 tiri in porta - Juventus 1 tiri in porta

ESITO VINCENTE 1

1X2 Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (1X2 TIRI TOTALI INC TS)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più "tiri totali" nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 11 tiri totali - Juventus 4 tiri totali ESITO VINCENTE 1
Chelsea 8 tiri totali - PSG 14 tiri totali ESITO VINCENTE 2

1X2 Tiri Totali Tempo (1X2 TIRI TOTALI TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà più tiri nel tempo "n".

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 4 tiri totali - Juventus 4 tiri totali ESITO VINCENTE X

risultato 2° tempo: Milan 1 tiri totali - Juventus 8 tiri totali ESITO VINCENTE 2

1X2 Ultimo Cartellino (1X2 ULTIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra a cui sarà mostrato l'ultimo cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Juventus: ULTIMO cartellino per il Milan ESITO VINCENTE 1

Bologna - Atalanta: nessun cartellino ESITO VICENTE NESSUNO

1X2 Ultimo Fallo Commesso Inclusi Tempi Supplementari (1X2 ULTIMO FALLO COMMESSO INC TS)

Si deve pronosticare la squadra che commetterà l'ultimo fallo nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan-Juventus

5° minuto fallo per il Milan

37° minuto fallo per la Juventus

70° minuto fallo per il Milan

Fine Partita

ESITO VINCENTE 1

1X2 Valore Cartellini (1X2 VALORE CARTELLINI)

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che riceverà il maggior valore di cartellini nei tempi regolamentari dell'incontro.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO VINCENTE 1

Sassuolo 1 cartellino rosso (tot 2 punti) - Lazio 3 cartellini gialli (tot 3 punti) ESITO VINCENTE 2

1X2 Valore Cartellini nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (1X2 VALORE CARTELLINI NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre totalizzerà il maggior valore di cartellini nella fascia di minuti X-Y, in base tradizionali esiti della scommessa 1X2. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2.

Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05

risultato al 05° minuto 1 giallo per il Milan ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 06-10

risultato al 10° minuto nessun cartellino ESITO VINCENTE X

fascia minuti 11-15

risultato al 15° minuto 1 giallo per il Milan e 1 giallo per la Juventus ESITO VINCENTE X

fascia minuti 16-20

risultato al 20° minuto 1 giallo per il Milan e 1 rosso per la Juventus ESITO VINCENTE 2

1X2 Valore Cartellini nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (1X2 VALORE CARTELLINI NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre totalizzerà il maggior valore di cartellini nella fascia di minuti X-Y, in base tradizionali esiti della scommessa 1X2. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10

risultato al 10° minuto 1 giallo per il Milan ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 11-20

risultato al 20° minuto nessun cartellino ESITO VINCENTE X

fascia minuti 21-30

risultato al 30° minuto 1 giallo per il Milan e 1 giallo per la Juventus ESITO VINCENTE X

fascia minuti 31-40

risultato al 40° minuto 1 giallo per il Milan e 1 rosso per la Juventus ESITO VINCENTE 2

1X2 Valore Cartellini nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (1X2 VALORE CARTELLINI NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre totalizzerà il maggior valore di cartellini nella fascia di minuti X-Y, in base tradizionali esiti della scommessa 1X2. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali

cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15 risultato al 15° minuto 1 giallo per il Milan ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 16-30

risultato al 30° minuto nessun cartellino ESITO VINCENTE X

fascia minuti 31-45

risultato al 45° minuto 1 giallo per il Milan e 1 giallo per la Juventus ESITO VINCENTE X

fascia minuti 46-60

risultato al 60° minuto 1 giallo per il Milan e 1 rosso per la Juventus ESITO VINCENTE 2

1X2 Valore Cartellini nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (1X2 VALORE CARTELLINI NEI MIN X-Y)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre totalizzerà il maggior valore di cartellini nella fascia di minuti X-Y, in base tradizionali esiti della scommessa 1X2. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05

risultato al 5° minuto 1 giallo per il Milan ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 06-10

risultato al 10° minuto nessun cartellino ESITO VINCENTE X

fascia minuti 11-15

risultato al 15° minuto 1 giallo per il Milan e 1 giallo per la Juventus ESITO VINCENTE X

fascia minuti 16-20

risultato al 20° minuto 1 giallo per il Milan e 1 rosso per la Juventus ESITO VINCENTE 2

1X2 Valore Cartellini Tempo (1X2 VALORE CARTELLINI TEMPO "n")

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che riceverà il maggior valore di cartellini nel tempo "n" dell'incontro.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 cartellini gialli (tot 3 punti) - Juventus 0 cartellini ESITO VINCENTE 1

risultato 2° tempo: Milan 1 cartellino rosso (tot 2 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO VINCENTE X

Ai calci di Rigore Si/No (AI CALCI DI RIGORE S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati (esito SI), o meno (esito NO), i calci di rigore.

Esempio:

Risultato tempi supplementari

Milan - Juventus 1-0 ESITO VINCENTE NO

Dortmund - Liverpool 0-0 ESITO VINCENTE SI

Ai Rigori e Calcia un Portiere Si/No (AI RIGORI E CALCIA UN PORTIERE S/N)

Si deve pronosticare se si va ai rigori e calcia un portiere (esito SI) o meno (esito NO).

Ai fini dell'esito è necessario che venga calciato il rigore.

Esempio:

Juventus-Villarreal

Risultato finale 0-0; risultato tempi supplementari 0-0; match ai rigori 3-2

Morata A. (Juventus) segna rigore

Moreno G. (Villarreal) segna rigore

Dybala (Juventus) sbaglia rigore

Torres P. (Villarreal) segna rigore

Vlahovic D. (Juventus) segna rigore

Danjuma A. (Villarreal) sbaglia rigore

Szczesny (Juventus - portiere) segna rigore

Lo Celso (Villarreal) sbaglia rigore

Bernardeschi (Juventus) sbaglia rigore

Pedraza A. (Villarreal) sbaglia rigore

ESITO VINCENTE SI

Allenatore Ammonito Squadra X Si/No (ALLENATORE SQUADRA "n" AMMONITO S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra "n" sarà ammonito (esito SI) o meno (esito NO).

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore lo sostituirà (secondo in panchina).

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Allenatore Espulso Squadra X Si/No (ALLENATORE SQUADRA "n" ESPULSO S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra "n" sarà espulso (esito SI) o meno (esito NO).

Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore lo sostituirà (secondo in panchina).

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Almeno un Gol nel Recupero Tempo (ALMENO UN GOL NEL RECUPERO TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se nei minuti di recupero del tempo "n" sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol.

Esempio:

Milan - Juventus: al termine del 1° tempo vengono assegnati 3 minuti di recupero e al 47° viene fatto Gol ESITO VINCENTE SI

Milan - Juventus: al termine del 2° tempo vengono assegnati 5 minuti di recupero e dal 90° al fischio finale non viene fatto nessun Gol ESITO VINCENTE NO

Almeno Un Rigore Sbagliato Si/No (ALMENO UN RIGORE SBAGLIATO S/N RT)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà sbagliato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio di rigore.

L'esito NO comprende anche il "Nessun Rigore".

Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati validi i gol realizzati nella fase dei calci di rigore.

Esempio:

Milan - Juventus

41° minuto rigore per la Juventus: Cristiano Ronaldo batte e non realizza un Gol ESITO VINCENTE SI

Almeno Una Squadra Segna X Gol Consecutivi Si/No (ALMENO UNA SEGNA "n" GOL CONSECUTIVI S/N)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa almeno una squadra segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "n" gol consecutivi.

Esempio:

Napoli-Milan 0-1 Almeno Una Segna 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE NO

Roma-Atalanta 3-2 (1° gol Atalanta; 2° gol Roma; 3° gol Roma; 4° gol Atalanta; 5° gol Roma) Almeno Una Segna 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE SI; Almeno Una Segna 3 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE NO

Angolo assegnato nella fascia di Minuti dell'incontro Si/No (ANGOLO ASSEGNATO NEI MIN. XX.XX - YY.YY)

Si deve pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà assegnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio d'angolo.

Fasce di 1 minuto:

- 00:00-00:59: dal fischio d'inizio al minuto 00:59
- 01:00-1:59: dal minuto 01:00 al minuto 01:59
- 02:00-2:59: dal minuto 02:00 al minuto 02:59
- 03:00-3:59: dal minuto 03:00 al minuto 03:59
- 04:00-4:59: dal minuto 04:00 al minuto 04:59
- 05:00-5:59: dal minuto 05:00 al minuto 05:59

Fasce di 5 minuti:

- 00:00-04:59: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 01:00-05:59: dal minuto 01:00 al minuto 05:59
- 02:00-06:59: dal minuto 02:00 al minuto 06:59
- 03:00-07:59: dal minuto 03:00 al minuto 07:59
- 04:00-08:59: dal minuto 04:00 al minuto 08:59
- 05:00-09:59: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 06:00-10:59: dal minuto 06:00 al minuto 10:59

Esempio:

Milan-Juventus

1° calcio d'angolo assegnato al minuto 3 e 40 secondi e battuto al minuto 4 e 15 secondi

2° calcio d'angolo assegnato al minuto 5 e 05 secondi e battuto al minuto 5 e 45 secondi

Fasce di 1 minuto:

- 00:00-00:59: ESITO VINCENTE NO
- 01:00-1:59: ESITO VINCENTE NO
- 02:00-2:59: ESITO VINCENTE NO
- 03:00-3:59: ESITO VINCENTE SI
- 04:00-4:59: ESITO VINCENTE NO
- 05:00-5:59: ESITO VINCENTE SI

Fasce di 5 minuti:

- 00:00-04:59: ESITO VINCENTE SI
- 01:00-05:59: ESITO VINCENTE SI
- 02:00-06:59: ESITO VINCENTE SI

- 03:00-07:59: ESITO VINCENTE SI
- 04:00-08:59: ESITO VINCENTE SI
- 05:00-09:59: ESITO VINCENTE SI
- 06:00-10:59: ESITO VINCENTE NO

Arbitro consulta Monitor Var Si/No (ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà consultato (esito SI), o meno (esito NO), il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara.

Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review").

Nel caso in cui l'arbitro non faccia ricorso al VAR o si limiti al suo utilizzo tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check") l'esito vincente sarà NO.

Nel caso in cui nella manifestazione oggetto di scommessa non sia prevista la VAR la scommessa andrà a rimborso.

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

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

Autorete Si/No (AUTORETE S/N)

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà segnata (esito SI), o meno (esito NO), un'autorete.

Esempio:

Milan - Juventus

41° minuto autogol di Cristiano Ronaldo (palla in gol nella porta della Juventus) ESITO VINCENTE SI

Away No Bet (AWAY NO BET)

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

In caso di vittoria della squadra in trasferta la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Milan - Atalanta 2-1 ESITO VINCENTE 1

Juventus - Napoli 0-1 RIMBORSO

Monza - Empoli 0-0 ESITO VINCENTE X

Away No Bet Tempo (AWAY NO BET TEMPO "n")

Si deve pronosticare se, al termine di tempo "n", il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) o pareggio (segno X).

In caso di vittoria della squadra in trasferta la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Milan - Atalanta

1° Tempo 0-1 RIMBORSO

2° Tempo 0-0 ESITO VINCENTE X

Batte Corner (BATTE CORNER "n"; PROSSIMO CORNER "n")

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, il corner "n" sarà battuto dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN CORNER).

Esempio:

Lazio - Bologna

1° angolo battuto dalla Lazio: ESITO VINCENTE TEAM 1

2° angolo battuto dal Bologna: ESITO VINCENTE TEAM 2

3° angolo battuto dal Bologna: ESITO VINCENTE TEAM 2

4° angolo battuto da nessuna squadra: ESITO VINCENTE NESSUN CORNER

Calcio di Punizione Battuto nei Minuti XX.XX-YY.YY (CALCIO PUNIZIONE BATTUTO MIN XX.XX-YY.YY)

Si deve pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà battuto (esito SI), o meno

(esito NO), un calcio di punizione.

Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il calcio di punizione viene effettivamente battuto e non quello in cui viene assegnato.

Fasce proposte:

- 00.00 - 00.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 00:59;
 - 00.00 - 01.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 01:59;
 - 00.00 - 02.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 02:59;
 - 00.00 - 03.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 03:59;
 - 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59;
- etc.

Esempio:

Milan-Juventus

1° calcio di punizione battuto al minuto 6 e 40 secondi

00.00 - 00.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 01.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 02.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 03.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 05.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 06.59 ESITO VINCENTE SI

00.00 - 07.59 ESITO VINCENTE SI

Cartellino nei Minuti XX.XX-YY.YY (CARTELLINO NEI MINUTI XX.XX-YY.YY)

Si deve pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà estratto (esito SI), o meno (esito NO), un cartellino (giallo o rosso).

Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il cartellino viene effettivamente estratto e non quello in cui viene commessa la scorrettezza.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce proposte:

- 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59;
 - 00.00 - 09.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 09:59;
 - 00.00 - 14.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59;
 - 00.00 - 19.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59;
 - 00.00 - 24.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59;
 - 00.00 - 29.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59;
- etc.

Esempio:

Milan - Juventus

cartellino al 16° minuto

00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 09.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 14.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 19.59 ESITO VINCENTE SI

00.00 - 24.59 ESITO VINCENTE SI

00.00 - 29.59 ESITO VINCENTE SI

Chi batterà il calcio d'inizio (CALCIO INIZIO)

Si deve pronosticare la squadra che batterà il calcio d'inizio.

Esiti:

1 - Il calcio d'inizio viene battuto dalla squadra di casa;

2 - Il calcio d'inizio viene battuto dalla squadra in trasferta.

Combo Giocatore Assist SI + Giocatore Segna SI (GIOC. X ASSIST SI + GIOC. Y SEGNA SI)

Si deve pronosticare se il giocatore X e il giocatore Y, nella stessa azione di gioco, realizzeranno rispettivamente un assist e un gol.

Se ciò accadrà risulterà vincente l'esito SI. In tutti gli altri casi risulterà vincente l'esito NO. La scommessa è limitata ai soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o entrambi i giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

GIOC. DYBALA ASSIST SI + C. RONALDO SEGNA SI

nella stessa azione di gioco Assist di Dybala e gol di Cristiano Ronaldo: ESITO VINCENTE SI

nella stessa azione di gioco Assist di Dybala e gol di Mandzukic: ESITO VINCENTE NO

prima azione di gioco Assist di Dybala e gol di Mandzukic; seconda azione di gioco assist di

Bernardeschi e gol di Cristiano Ronaldo: ESITO VINCENTE NO

Combo Risultato Esatto/Parziale Finale (RISULTATO ESATTO PARZIALE/FINALE)

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo ed il risultato finale al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) tra quelli proposti nella lista.

Il secondo risultato indicato nella lista è relativo al FINALE partita.

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

Esempio:

Roma – Lazio

risultato 1° tempo 0-1/risultato finale 1-2 ESITO VINCENTE 0-1/1-2.

Corner nei Primi "n" Minuti SI/NO (CORNER PRIMI "n" MINUTI S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verrà effettivamente battuto (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio d'angolo nei primi "n" minuti di gioco.

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue:

Se n = 5, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 4:59 di gioco;

Se n = 10, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 9:59 di gioco;

Se n = 15, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 14:59 di gioco; Etc.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato al 5° minuto: nessun corner battuto ESITO VINCENTE NO

risultato al 10° minuto: nessun corner battuto ESITO VINCENTE NO

risultato al 15° minuto: due corner battuti dalla Juventus ESITO VINCENTE SI

risultato al 20° minuto: due corner battuti dalla Juventus ESITO VINCENTE SI

Differenza Percentuale Possesso Palla Inclusi Tempi Supplementari (DIFF. PERC. POSS. PALLA INC TS)

Si deve pronosticare in quale, tra le fasce proposte, si piegherà la differenza percentuale di possesso palla delle due squadre al termine dell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Per la determinazione dell'esito vincente le fasce percentuali saranno calcolate come indicato.

Per la squadra di CASA:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 4 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 5 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,5 --> 61; 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Per la squadra OSPITE:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 5 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60; 60,5 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 6 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Lazio 47,5% (-->48%) possesso palla - Bologna 52,5 % (-->52%) possesso palla ESITO VINCENTE 0-4

Juventus 68,5 % (-->69%) possesso palla - Atalanta 31,5% (-->31%) possesso palla ESITO VINCENTE 15 O PIU

Doppia Chance + Goal/NoGoal Multiesiti (DOPPIA CHANCE + G/NG)

Occorre pronosticare 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.

Esempio:

- Roma - 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 - Inter 1-0. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + NO GOAL e 12 + NO GOAL.

Doppia Chance + Under/Over Multiesiti (DOPPIA CHANCE + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla "Doppia Chance Multiesiti" e "Under/Over" al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.

Sono previsti 6 esiti:

- 1X + UNDER: 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 + OVER: 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 + UNDER: 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 + OVER: 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 + UNDER: 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 + OVER: 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.

Esempio:

- Roma - Milan 1-1. DC + U/O 2,5 Multiesiti. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + UNDER e X2 + UNDER.
- Juventus - Napoli 1-2. DC + U/O 1,5 Multiesiti. Esiti vincenti alla quota pattuita: 12 + OVER e X2 + OVER.
- Lazio - Inter 3-0. DC + U/O 3,5 Multiesiti. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + UNDER e 12 + UNDER.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE 1X
Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE 1X

Doppia Chance IN + Goal/NoGoal (DC IN + GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 ESITO VINCENTE 1X+NOGOL

risultato 1-0 ESITO VINCENTE 1X+NOGOL

risultato 0-2 ESITO VINCENTE 2+NOGOL

risultato 1-1 ESITO VINCENTE 1X+GOL

risultato 1-2 ESITO VINCENTE 2+GOL

risultato 3-2 ESITO VINCENTE 1X+GOL

Doppia Chance IN + Multigoal X-Y (DC IN + MULTIGOAL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN" e "Multigoal X-Y" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1X+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE

1X+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1X+ALTRO

risultato 1-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1X+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 1X+ALTRO;

MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1X+ALTRO

risultato 0-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 2+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 2+SI;

MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 2+ALTRO

risultato 1-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1X+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 1X+SI;

MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1X+ALTRO

risultato 1-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 2+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 2+SI;

MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 2+SI

risultato 3-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1X+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE

1X+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1X+SI

Doppia Chance IN + Under/Over "n" + Goal/NoGoal (DC IN + U/O "n" + GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN", "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 3-0 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER+NOGOL

risultato 1-3 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE 2+OVER+GOL

Doppia Chance IN + Under/Over (DC IN + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER;

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER

risultato 1-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1X+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER;

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER

risultato 0-2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE

2,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

Doppia Chance IN Finale + Goal/NoGoal Tempo (DC IN FINALE + GOAL/NOGOAL TEMPO "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN Tempi Regolamentari" e "Gol/NoGol Tempo X" relativamente all'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

1° tempo 0-0 ESITO VINCENTE 1X+NOGOL

2° tempo 1-2 ESITO VINCENTE 2+GOL

Napoli-Roma

1° tempo 1-1 ESITO VINCENTE 1X+GOL
2° tempo 0-2 ESITO VINCENTE 2+NOGOL

Doppia Chance IN Tempo (DC IN TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo: 2-0 ESITO VINCENTE 1X

risultato 2° tempo: 1-2 ESITO VINCENTE 2

Doppia Chance IN Tempo + Goal/NoGoal Tempo (DC IN TEMPO "n" + GOAL/NOGOAL TEMPO "x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-2

DC 1X 1° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE 1X+NOGOL

DC 1X 1° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE 1X+GOL

DC 1X 2° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE 2+NOGOL

DC 1X 2° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE 2+GOL

Doppia Chance IN Tempo + Under/Over Tempo (DC IN TEMPO "x" + U/O "n" TEMPO "x";TEMPO"x"(DC IN+U/O "n"))

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN Tempo" e "Under/Over Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-2

DC 1X 1° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1X+UNDER

DC 1X 1° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1X+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1X+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1X+OVER

DC 1X 2° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

DC 1X 2° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 2+OVER

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

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 12

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE X

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE 12

Doppia Chance IN/OUT + Goal/NoGoal (DC IN/OUT + GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 ESITO VINCENTE X+NOGOL

risultato 1-0 ESITO VINCENTE 12+NOGOL

risultato 0-2 ESITO VINCENTE 12+NOGOL

risultato 1-1 ESITO VINCENTE X+GOL

risultato 1-2 ESITO VINCENTE 12+GOL

risultato 3-2 ESITO VINCENTE 12+GOL

Doppia Chance IN/OUT + MULTIGOAL X-Y (DC IN/OUT + MULTIGOAL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT" e

"Multigol X-Y".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X+ALTRO

risultato 1-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 12+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 12+NO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 12+ALTRO

risultato 0-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 12+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 12+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 12+ALTRO

risultato 1-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X+ALTRO

risultato 1-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 12+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 12+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 12+SI

risultato 3-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 12+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 12+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 12+SI

Doppia Chance IN/OUT + Under/Over "n" + Goal/NoGoal (DC IN/OUT + U/O "n" +GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT", "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1-1 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE X+UNDER+NOGOL

risultato 1-3 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE 12+OVER+GOL

Doppia Chance IN/OUT + Under/Over (DC IN/OUT + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+UNDER

risultato 1-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 12+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 12+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 12+UNDER

risultato 0-2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 12+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 12+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 12+UNDER

Doppia Chance IN/OUT Finale + Goal/NoGoal Tempo (DC IN/OUT FINALE + GOAL/NOGOAL TEMPO "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT Tempi Regolamentari" e "Gol/NoGol Tempo X" relativamente all'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

1° tempo 0-0 ESITO VINCENTE X+NOGOL

2° tempo 1-2 ESITO VINCENTE 12+GOL

Napoli-Roma

1° tempo 1-1 ESITO VINCENTE X+GOL

2° tempo 0-2 ESITO VINCENTE 12+NOGOL

Doppia Chance IN/OUT Tempo (DC IN/OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 12) oppure il pareggio (segno X).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo: 0-0 ESITO VINCENTE X

risultato 2° tempo: 1-2 ESITO VINCENTE 12

Doppia Chance IN/OUT Tempo + Goal/NoGoal Tempo (DC IN/OUT TEMPO "n"+GOAL/NOGOAL TEMPO "x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-2

DC 12 1° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE X+NOGOL

DC 12 1° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE X+GOL

DC 12 2° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE 12+NOGOL

DC 12 2° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE 12+GOL

Doppia Chance IN/OUT Tempo + Under/Over Tempo (DC IN/OUT TEMPO "x" + U/O "n" TEMPO "x";TEMPO"x"(DC IN/OUT+U/O "n"))

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT Tempo" e "Under/Over Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-2

DC 12 1° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 1,5

ESITO VINCENTE X+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+UNDER

DC 12 1° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X+OVER; LIMITE 1,5

ESITO VINCENTE X+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X+OVER

DC 12 2° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 12+UNDER; LIMITE 1,5

ESITO VINCENTE 12+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 12+UNDER

DC 12 2° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 12+OVER; LIMITE 1,5

ESITO VINCENTE 12+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 12+OVER

Doppia Chance Multiesiti Tempo (DOPPIA CHANCE TEMPO "n")

La Doppia Chance Tempo X Multiesiti permette di pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili, del solo tempo X oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione, saranno considerate solo le reti realizzate nel solo tempo X.

Sono previsti 3 esiti:

- 1X: il tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio;
- X2: il tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio;
- 12: il 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.

Esempio:

- Roma - Milan 1-1 (1-0).

Esiti vincenti alla quota pattuita tempo 1: 1X e 12.

Esiti vincenti alla quota pattuita tempo 2: X2 e 12.

- Juventus - Napoli 1-2 (1-1).

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X e X2.

Esiti vincenti alla quota pattuita tempo 2: X2 e 12.

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE X2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE X2

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE 1

Doppia Chance OUT + Goal/NoGoal (DC OUT + GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 ESITO VINCENTE X2+NOGOL

risultato 1-0 ESITO VINCENTE 1+NOGOL

risultato 0-2 ESITO VINCENTE X2+NOGOL

risultato 1-1 ESITO VINCENTE X2+GOL

risultato 1-2 ESITO VINCENTE X2+GOL

risultato 3-2 ESITO VINCENTE 1+GOL

Doppia Chance OUT + MULTIGOAL X-Y (DC OUT + MULTIGOAL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT" e "Multigol X-Y".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X2+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X2+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X2+ALTRO

risultato 1-0 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 1+NO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1+ALTRO

risultato 0-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X2+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X2+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X2+ALTRO

risultato 1-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X2+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X2+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X2+ALTRO

risultato 1-2 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE X2+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE X2+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE X2+SI

risultato 3-1 MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE 1+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE 1+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE 1+SI

Doppia Chance OUT + Under/Over "n" + Goal/NoGoal (DC OUT + U/O "n" + GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT", "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 3-0 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER+NOGOL

risultato 1-3 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE X2+OVER+GOL

Doppia Chance OUT + Under/Over (DC OUT + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X2+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X2+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X2+UNDER

risultato 1-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

risultato 0-2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X2+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X2+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X2+UNDER

Doppia Chance OUT Finale + Goal/NoGoal Tempo (DC OUT FINALE + GOAL/NOGOAL TEMPO "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT Tempi Regolamentari" e "Gol/NoGol Tempo X" relativamente all'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

1° tempo 0-1 ESITO VINCENTE X2+NOGOL

2° tempo 2-1 ESITO VINCENTE 1+GOL

Napoli-Roma

1° tempo 1-1 ESITO VINCENTE X2+GOL

2° tempo 2-0 ESITO VINCENTE 1+NOGOL

Doppia Chance OUT Tempo (DC OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2) oppure la vittoria della squadra di casa (segno 1).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo: 0-0 ESITO VINCENTE X2

risultato 2° tempo: 3-2 ESITO VINCENTE 1

Doppia Chance OUT Tempo + Goal/NoGoal Tempo (DC OUT TEMPO "n" + GOAL/NOGOAL TEMPO "x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 2-1

DC X2 1° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE X2+NOGOL

DC X2 1° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE X2+GOL

DC X2 2° tempo + GOL/NOGOL 1° tempo ESITO VINCENTE 1+NOGOL

DC X2 2° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE 1+GOL

Doppia Chance OUT Tempo + Under/Over Tempo (DC OUT T"x" + U/O "n" T"x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT Tempo" e "Under/Over Tempo".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 2-1

DC X2 1° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X2+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X2+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X2+UNDER

DC X2 1° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE X2+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE X2+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE X2+OVER

DC X2 2° tempo + UNDER/OVER 1° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

DC X2 2° tempo + UNDER/OVER 2° tempo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1+OVER

Doppia Chance Tempo + Doppia Chance Finale Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0

1X 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE SI

1X 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO

1X 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI

X2 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE SI

X2 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO

X2 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI

12 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO

12 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO

12 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO

Doppia Chance Tempo + Esito Finale 1X2 Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0

1X 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE SI

1X 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO

1X 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO

X2 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE SI

X2 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO

X2 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO

12 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE NO

12 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO

12 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO

Doppia/Tripla Possibilità'

Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.

L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano.

Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

Scommesse possibili:

1 Or Under Si/No (1 O UNDER ""n"" S/N)

2 Or Under Si/No (2 O UNDER ""n"" S/N)

X Or Under Si/No (X O UNDER ""n"" S/N)

1 Or Over Si/No (1 O OVER ""n"" S/N)

X Or Over Si/No (X O OVER ""n"" S/N)

2 Or Over Si/No (2 O OVER ""n"" S/N)

Doppia Chance 1X Or Over Si/No (DC 1X OR OVER "n" S/N)

Doppia Chance X2 Or Over Si/No (DC X2 OR OVER "n" S/N)

Doppia Chance 12 Or Over Si/No (DC 12 OR OVER "n" S/N)

1 Or Goal Si/No (1 O GOL S/N)

X Or Goal Si/No (X O GOL S/N)

2 Or Goal Si/No (2 O GOL S/N)

1 Or NoGoal Si/No (1 O NOGOL S/N)

X Or NoGoal Si/No (X O NOGOL S/N)

2 Or NoGoal Si/No (2 O NOGOL S/N)

Doppia Chance 1X Or Goal Si/No (DC 1X OR GOL S/N)

Doppia Chance X2 Or Goal Si/No (DC X2 OR GOL S/N)

Doppia Chance 12 Or Goal Si/No (DC 12 OR GOL S/N)

Doppia Chance 1X Or NoGoal Si/No (DC 1X OR NOGOL S/N)

Doppia Chance X2 Or NoGoal Si/No (DC X2 OR NOGOL S/N)

Doppia Chance 12 Or NoGoal Si/No (DC 12 OR NOGOL S/N)

Goal Or Over Si/No (GOL O OVER ""n"" S/N)

NoGoal Or Over Si/No (NOGOL O OVER ""n"" S/N)

Goal Or Under Si/No (GOL O UNDER ""n"" S/N)

NoGoal Or Under Si/No (NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

1 Pr. Tempo Or 1 Finale Si/No (1 TEMPO "n" O ESITO 1 FINALE S/N)

X Pr. Tempo Or 1 Finale Si/No (X TEMPO "n" O ESITO 1 FINALE S/N)

2 Pr. Tempo Or 1 Finale Si/No (2 TEMPO "n" O ESITO 1 FINALE S/N)

1 Pr. Tempo Or X Finale Si/No (1 TEMPO "n" O ESITO X FINALE S/N)

X Pr. Tempo Or X Finale Si/No (X TEMPO "n" O ESITO X FINALE S/N)

2 Pr. Tempo Or X Finale Si/No (2 TEMPO "n" O ESITO X FINALE S/N)

1 Pr. Tempo Or 2 Finale Si/No (1 TEMPO "n" O ESITO 2 FINALE S/N)

X Pr. Tempo Or 2 Finale Si/No (X TEMPO "n" O ESITO 2 FINALE S/N)

2 Pr. Tempo Or 2 Finale Si/No (2 TEMPO "n" O ESITO 2 FINALE S/N)

1 Finale o Goal Tempo Si/No (1 O GOL TEMPO "n" S/N)

X Finale o Goal Tempo Si/No (X O GOL TEMPO "n" S/N)

2 Finale o Goal Tempo Si/No (2 O GOL TEMPO "n" S/N)

1 Finale o NoGoal Tempo Si/No (1 O NOGOL TEMPO "n" S/N)

X Finale o NoGoal Tempo Si/No (X O NOGOL TEMPO "n" S/N)

2 Finale o NoGoal Tempo Si/No (2 O NOGOL TEMPO "n" S/N)

1 Or Goal Or Over Si/No (1 O GOL O OVER ""n"" S/N)

X Or Goal Or Over Si/No (X O GOL O OVER ""n"" S/N)

2 Or Goal Or Over Si/No (2 O GOL O OVER ""n"" S/N)

1 Or Goal Or Under Si/No (1 O GOL O UNDER ""n"" S/N)

X Or Goal Or Under Si/No (X O GOL O UNDER ""n"" S/N)

2 Or Goal Or Under Si/No (2 O GOL O UNDER ""n"" S/N)

1 Or NoGoal Or Under Si/No (1 O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

X Or NoGoal Or Under Si/No (X O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

2 Or NoGoal Or Under Si/No (2 O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

1 Or NoGoal Or Over Si/No (1 O NOGOL O OVER ""n"" S/N)

X Or NoGoal Or Over Si/No (X O NOGOL O OVER ""n"" S/N)

2 Or NoGoal Or Over Si/No (2 O NOGOL O OVER ""n"" S/N)

Goal Tempo 1 Or Goal Tempo 2 Si/No (GOL TEMPO 1 O GOL TEMPO 2 S/N)

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0

1 Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
2 Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
X Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
1 Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI
X Or Over 2.5 ESITO VINCENTE NO
2 Or Over 2.5 ESITO VINCENTE NO
Doppia Chance 1X Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI
Doppia Chance X2 Or Over 2.5 ESITO VINCENTE NO
Doppia Chance 12 Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI
1 Or Goal ESITO VINCENTE SI
X Or Goal ESITO VINCENTE NO
2 Or Goal ESITO VINCENTE NO
1 Or NoGoal ESITO VINCENTE SI
X Or NoGoal ESITO VINCENTE SI
2 Or NoGoal ESITO VINCENTE SI
Doppia Chance 1X Or Goal ESITO VINCENTE SI
Doppia Chance X2 Or Goal ESITO VINCENTE NO
Doppia Chance 12 Or Goal Si/No ESITO VINCENTE SI
Doppia Chance 1X Or NoGoal ESITO VINCENTE SI
Doppia Chance X2 Or NoGoal ESITO VINCENTE SI
Doppia Chance 12 Or NoGoal ESITO VINCENTE SI
Goal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE NO
NoGoal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI
Goal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
NoGoal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
1 Pr. Tempo Or 1 Finale ESITO VINCENTE SI
X Pr. Tempo Or 1 Finale ESITO VINCENTE SI
2 Pr. Tempo Or 1 Finale ESITO VINCENTE SI
1 Pr. Tempo Or X Finale ESITO VINCENTE NO
X Pr. Tempo Or X Finale ESITO VINCENTE SI
2 Pr. Tempo Or X Finale ESITO VINCENTE NO
1 Pr. Tempo Or 2 Finale ESITO VINCENTE NO
X Pr. Tempo Or 2 Finale ESITO VINCENTE SI
2 Pr. Tempo Or 2 Finale ESITO VINCENTE NO
1 Finale o Goal 1° Tempo ESITO VINCENTE SI
1 Finale o Goal 2° Tempo ESITO VINCENTE SI
X Finale o Goal 1° Tempo ESITO VINCENTE NO
X Finale o Goal 2° Tempo ESITO VINCENTE NO
2 Finale o Goal 1° Tempo ESITO VINCENTE NO
2 Finale o Goal 2° Tempo ESITO VINCENTE NO
1 Finale o NoGoal 1° Tempo ESITO VINCENTE SI
1 Finale o NoGoal 2° Tempo ESITO VINCENTE SI
X Finale o NoGoal 1° Tempo ESITO VINCENTE SI
X Finale o NoGoal 2° Tempo ESITO VINCENTE SI
2 Finale o NoGoal 1° Tempo ESITO VINCENTE SI
2 Finale o NoGoal 2° Tempo ESITO VINCENTE SI
1 Or Goal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI
X Or Goal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE NO
2 Or Goal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE NO
1 Or Goal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
X Or Goal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
2 Or Goal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
1 Or NoGoal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
X Or NoGoal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
2 Or NoGoal Or Under 2.5 ESITO VINCENTE SI
1 Or NoGoal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI

X Or NoGoal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI
2 Or NoGoal Or Over 2.5 ESITO VINCENTE SI
Goal Tempo 1 Or Goal Tempo 2 ESITO VINCENTE NO

Draw No Bet (DRAW NO BET)

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

Esempio:

Milan - Atalanta 2-1 ESITO VINCENTE 1

Juventus - Napoli 0-1 ESITO VINCENTE 2

Monza - Empoli 0-0 RIMBORSO

Draw No Bet Tempo (DRAW NO BET TEMPO "n")

Si deve pronosticare se, al termine del tempo "n", si avrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (esito 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Milan - Atalanta

1° Tempo 0-0 RIMBORSO

2° Tempo 2-1 ESITO VINCENTE 1

Entrambe Almeno X Cartellini Si/No (ENTRAMBE ALMENO "n" CARTELLINI S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ad entrambe le squadre saranno mostrati (esito SI), o meno (esito), almeno "x" cartellini.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 2 cartellini gialli + 1 rosso - Juventus 2 cartellini gialli

LIMITE 1 ESITO VINCENTE SI

LIMITE 2 ESITO VINCENTE SI

LIMITE 3 ESITO VINCENTE NO

Entrambe Segnano Almeno X Gol Consecutivi Si/No (TUTTE SEGNANO "n" GOL CONSEC)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa entrambe le squadre segneranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno "n" gol consecutivi.

Esempio:

Napoli-Milan 2-2 (1° gol Napoli; 2° gol Napoli; 3° gol Milan; 4° gol Milan) Entrambe Segnano Almeno 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE SI

Roma-Atalanta 3-2 (1° gol Atalanta; 2° gol Roma; 3° gol Roma; 4° gol Atalanta; 5° gol Roma) Entrambe Segnano Almeno 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE NO

Entrambe Segnano Almeno X Gol Si/No (TUTTE SEGNANO ALMENO "n" GOL)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa entrambe le squadre segneranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno "n" gol a testa.

Esempio:

Napoli-Milan 0-1

Entrambe Segnano Almeno 1 Gol: ESITO VINCENTE NO; Entrambe Segnano Almeno 2 Gol: ESITO VINCENTE NO

Roma-Atalanta 3-2

Entrambe Segnano Almeno 1 Gol: ESITO VINCENTE SI; Entrambe Segnano Almeno 2 Gol: ESITO VINCENTE SI; Entrambe Segnano Almeno 3 Gol: GOL ESITO VINCENTE NO

Entrambe Segnano e Non Pareggiano (ENTRAMBE GOL E NO X FINALE)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno un gol e il match non si concluderà in pareggio.

L'esito SI risulta vincente se entrambe le squadre segnano e l'incontro non finisce in pareggio.

L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni.

Esempio:

Inter- Juventus 1-1 ESITO VINCENTE NO
Napoli-Fiorentina 1-2 ESITO VINCENTE SI
Milan-Atalanta 3-0 ESITO VINCENTE NO

Entrambi gli Allenatori Cartellino Giallo Si/No (ENTRAMBI ALLENATORI CARTELLINO GIALLO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambi gli allenatori saranno ammoniti (esito SI) o meno (esito NO).

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore che lo sostituirà (secondo in panchina).

Esempio:

Milan - Juventus Pioli e Allegri ricevono entrambi un ammonizione ESITO VINCENTE SI

Inter - Roma Inzaghi riceve un ammonizione, De Rossi non riceve alcun cartellino ESITO INVENTE NO

Entrambi gli Allenatori Cartellino Rosso Si/No (ENTRAMBI ALLENATORI CARTELLINO ROSSO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambi gli allenatori saranno espulsi (esito SI) o meno (esito NO).

Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore che lo sostituirà (secondo in panchina).

Esempio:

Milan - Juventus Pioli e Allegri ricevono entrambi un ammonizione ESITO VINCENTE NO

Inter - Roma Inzaghi riceve un ammonizione, De Rossi viene espulso ESITO VINCENTE NO

Napoli - Lazio Mazzarri e Sarri vengono entrambi espulsi ESITO VINCENTE SI

Esito Finale 1X2 + Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No (1X2 + PRIMO MARCATORE ULTRA)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Esito Finale 1x2" e "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse rimangono valide

.L'esito ALTRO comprende: - Nessun Goal (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano il primo goal dell'incontro - Altri risultati non elencati.

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

Esempio 1:

Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna il primo goal dell'incontro. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "X+SI".

Esempio 2:

Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro.

Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo).

Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "ALTRO".

Esito Finale 1X2 + Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Goal Si/No (1X2 + MARCATORE ULTRA)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Goal Si/No" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

Esempio 1:

Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "X+SI".

Esempio 2:

Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo).

Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "X+NO".

Esito Finale X Dopo Vantaggio Squadra (X DOPO VANTAGGIO SQ"n")

Si deve pronosticare se l'incontro di riferimento si concluderà in pareggio e la squadra "n" sarà stata in vantaggio almeno una volta.

Con l'esito "SI" si pronostica che l'incontro si conclude in pareggio e che la squadra X è stata almeno una volta in vantaggio.

Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra X perderà o vincerà l'incontro o l'incontro si concluderà in pareggio senza che la squadra X sia mai stata in vantaggio.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati i soli tempi regolamentari.

Esempio:

Inter- Juventus; primo gol segnato dalla Juventus (0-1), esito finale 1-1.

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO

SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Milan-Atalanta 0-0

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO

SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Napoli-Fiorentina, primo gol Napoli (1-0), secondo gol Fiorentina (1-1), terzo gol Fiorentina (1-2)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO

SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Roma-Lazio, primo gol Roma (1-0), secondo gol Lazio (1-1), terzo gol Lazio (1-2), quarto gol Roma (2-2)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI

SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Espulsione Si/No (ESPULSIONE S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di un giocatore.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali espulsioni dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Napoli - Cagliari

1 espulsione: Ionita (Cagliari) ESITO VINCENTE SI

Milan - Bologna

1 espulsione: Gattuso (allenatore Milan) **ESITO VINCENTE NO**

Espulsione Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (ESPULS. S/N NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10

risultato al 10° minuto nessuna espulsione **ESITO VINCENTE NO**

fascia minuti 11-20

risultato al 20° minuto una espulsione **ESITO VINCENTE SI**

fascia minuti 21-30

risultato al 30° minuto nessuna espulsione **ESITO VINCENTE NO**

fascia minuti 31-40

risultato al 40° minuto due espulsioni **ESITO VINCENTE SI**

Espulsione Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (ESPULS. S/N NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15

risultato al 15° minuto nessuna espulsione **ESITO VINCENTE NO**

fascia minuti 16-30

risultato al 30° minuto una espulsione **ESITO VINCENTE SI**

fascia minuti 31-45

risultato alla fine del 1° tempo nessuna espulsione **ESITO VINCENTE NO**

fascia minuti 46-60

risultato al 60° minuto due espulsioni **ESITO VINCENTE SI**

Espulsione Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (ESPULS. S/N NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59

- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05

risultato al 5° minuto nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 06-10

risultato al 10° minuto una espulsione ESITO VINCENTE SI

fascia minuti 11-15

risultato al 15° minuto nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 16-20

risultato al 20° minuto due espulsioni ESITO VINCENTE SI

Espulsione Squadra Si/No (ESPULSIONE SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un'espulsione per un giocatore che milita nella sola squadra "n".

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali espulsioni dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Napoli - Cagliari: 1 espulsione Ionita (Cagliari)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Milan - Bologna: 1 espulsione Gattuso (allenatore Milan)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Espulsione Squadra Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (ESP. SQ "z" S/N NEI MIN X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore che milita nella squadra "z". Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10

risultato al 10° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 11-20

risultato al 20° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 21-30

risultato al 30° minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

fascia minuti 31-40

risultato al 40° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

fascia minuti 41-50

risultato al 50° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Espulsione Squadra Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (ESP. SQ "z" S/N NEI MIN X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore che milita nella squadra "z". Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15

risultato al 15° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 16-30

risultato al 30° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 31-45

risultato alla fine del 1° tempo minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

fascia minuti 46-60

risultato al 60° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

fascia minuti 61-75

risultato al 75° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Espulsione Squadra Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (ESP. SQ "z" S/N NEI MIN X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore che milita nella squadra "z". Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59

- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05

risultato al 5° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 06-10

risultato al 10° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

fascia minuti 11-15

risultato al 15° minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

fascia minuti 16-20

risultato al 20° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

fascia minuti 21-25

risultato al 25° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Espulsione Squadra Tempo (ESPULSIONE SQ."n" TEMPO"x")

Si deve pronosticare se nel tempo "x", per la sola squadra "n", ci sarà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un'espulsione.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Eventuali espulsioni dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Roma-Atalanta

1° tempo: nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

2° tempo: 90'+4 espulsione De Roon M. (Atalanta) SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Espulsione Tempo Si/No (ESPULSIONE TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore nel tempo oggetto di scommessa.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Eventuali espulsioni dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Roma-Atalanta

1° tempo: nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO

2° tempo: 90'+4 espulsione De Roon M. (Atalanta); 90'+6 espulsione Mkhitarjan H. (Roma) ESITO VINCENTE SI

Fallo Laterale Battuto nei Minuti XX.XX-YY.YY (FALLO LAT. BATTUTO NEI MIN XX.XX-YY.YY)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti oggetto di scommessa, verrà battuta (esito SI), o meno (esito NO), almeno una rimessa laterale.

Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il fallo laterale viene effettivamente battuto e non quello in cui viene assegnato.

Fasce proposte:

- 00.00 - 00.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 00:59;
- 00.00 - 01.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 01:59;
- 00.00 - 02.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 02:59;
- 00.00 - 03.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 03:59;

- 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59;
etc.

Esempio:

Milan-Juventus

1° fallo laterale battuto al minuto 6 e 40 secondi

00.00 - 00.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 01.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 02.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 03.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 05.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 06.59 ESITO VINCENTE SI

00.00 - 07.59 ESITO VINCENTE SI

Gara a Corner (GARA A "n" CORNER)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite di "n" corner, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan-Juventus

1° corner battuto dal Milan

2° corner battuto dalla Juventus

3° corner battuto dal Milan

4° corner battuto dal Milan

5° corner battuto dalla Juventus

6° corner battuto dalla Juventus

7° corner battuto dalla Juventus

Gara a 2 corner: ESITO VINCENTE TEAM 1

Gara a 3 corner: ESITO VINCENTE TEAM 1

Gara a 4 corner: ESITO VINCENTE TEAM 2

Gara a 5 corner: ESITO VINCENTE NESSUNO

Gara a Corner Tempo (GARA A "n" CORNER TEMPO "x")

Si deve pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima il limite di "n" corner relativamente al tempo "x" di gioco.

Esempio:

Milan-Juventus

1° tempo

1° corner battuto dal Milan

2° corner battuto dalla Juventus

3° corner battuto dal Milan

Gara a 2 corner: ESITO VINCENTE TEAM 1

Gara a 3 corner: ESITO VINCENTE NESSUNO

2° tempo

1° corner battuto dal Milan

2° corner battuto dalla Juventus

3° corner battuto dalla Juventus

4° corner battuto dalla Juventus

Gara a 2 corner: ESITO VINCENTE TEAM 2

Gara a 3 corner: ESITO VINCENTE TEAM 2

Gara a 4 corner: ESITO VINCENTE NESSUNO

Giocatore Ammonito e Segna Sì/No (AMMONITO E SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol e sarà ammonito.

L'esito SI risulta vincente se il giocatore segna almeno un gol e riceve almeno un'ammonizione.

L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan - Atalanta, risultato finale 3-0

Kessie (Milan) 1 cartellino giallo + 2 gol segnati ESITO VINCENTE SI

Zapata D. (Atalanta) 1 cartellino giallo + 0 gol segnati ESITO VINCENTE NO

Diaz B. (Milan) nessun cartellino + 1 gol segnato ESITO VINCENTE NO

Giocatore Assist Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. ASSIST S/N INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), un assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Udinese - Inter 0-0

Politano (Inter) non realizza un assist ESITO VINCENTE NO

Milan - Bologna 2-1

Assist di Josè Mauri (Milan) e gol di Borini (Milan)

Josè Mauri (Milan) realizza un assist ESITO VINCENTE SI

Giocatore Assist Tempo Si/No (GIOC. ASSIST TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un assist nel tempo "n" di gioco.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

L'esito NO comprende anche il "NESSUN ASSIST".

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Udinese - Inter 0-0

Politano (Inter) non realizza un assist ESITO VINCENTE NO

risultato 1° tempo: Milan - Bologna 1-1

Assist di Josè Mauri (Milan) e gol di Borini (Milan)

Josè Mauri (Milan) realizza un assist ESITO VINCENTE SI

Giocatore Autogoal Si/No (GIOC. AUTOGOAL S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI) o meno (esito NO) un autogoal, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Lazio 2-0; gol di Hernandez T. (Milan) e autogol di Romagnoli A. (Lazio)
Hernandez T. ESITO VINCENTE NO
Romagnoli A. ESITO VINCENTE SI

Giocatore Cartellino Si/No (GIOC. CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Bologna

Kessie (Milan) 1 cartellino giallo: ESITO VINCENTE SI

Sansone (Bologna) 2 gialli: ESITO VINCENTE SI

Dijks (Bologna) 1 rosso: ESITO VINCENTE SI

Giocatore Cartellino Si/No, Inclusi Tempi Supplementari e Fase ai Calci di Rigore (GIOC. CARTELLINO S/N INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari e fase ai calci di rigore.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Bologna

Kessie (Milan) 1 cartellino giallo: ESITO VINCENTE SI

Sansone (Bologna) 2 gialli: ESITO VINCENTE SI

Dijks (Bologna) 1 rosso: ESITO VINCENTE SI

Giocatore Cartellino Tempo Si/No (GIOC. CARTELLINO TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nel solo tempo "n" dell'incontro oggetto di scommessa.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Lazio-Roma

Cristante B. (Roma) cartellino giallo all'8° minuto

Luis Alberto (Roma) cartellino giallo al 25° minuto

Roger Ibanez (Lazio) cartellino rosso al 32° minuto

Romagnoli (Lazio) entra dalla panchina al 50° minuto e cartellino giallo al 59° minuto

Cristante B. (Roma) cartellino rosso al 72° minuto

Cristante B. CARTELLINO TEMPO 1: ESITO VINCENTE SI

Cristante B. CARTELLINO TEMPO 2: ESITO VINCENTE SI
Luis Alberto CARTELLINO TEMPO 1: ESITO VINCENTE SI
Luis Alberto CARTELLINO TEMPO 2: ESITO VINCENTE NO
Roger Ibanez CARTELLINO TEMPO 1: ESITO VINCENTE SI
Roger Ibanez CARTELLINO TEMPO 2: RIMBORSO
Romagnoli CARTELLINO TEMPO 1: RIMBORSO
Romagnoli CARTELLINO TEMPO 2: ESITO VINCENTE SI

Giocatore Cartellino X Si/No (GIOC. CARTELLINO "x" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato riceverà (esito SI), o meno (esito NO), il cartellino "x" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il triplice 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 di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Lazio 1° cartellino Calabria D. (Milan - giallo); 2° cartellino Romagnoli A. (Lazio - giallo); 3° cartellino Romagnoli A. (Lazio - giallo); 4° cartellino Casale N. (Lazio - rosso)

1° CARTELLINO ESITO VINCENTE: Calabria D. SI; Romagnoli A. NO; Casale N. NO

2° CARTELLINO ESITO VINCENTE: Calabria D. NO; Romagnoli A. SI; Casale N. NO

3° CARTELLINO ESITO VINCENTE: Calabria D. NO; Romagnoli A. SI; Casale N. NO

4° CARTELLINO ESITO VINCENTE: Calabria D. NO; Romagnoli A. NO; Casale N. SI

Giocatore Colpisce Palo/Traversa Inclusi Tempi Supplementari Si/No (GIOC. COLPISCE LEGNI INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa colpirà (esito SI), o meno (esito 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 andrà a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Bologna

Leao R. (Milan) colpisce un palo/traversa ESITO VINCENTE SI

Diaz B. (Milan) non colpisce almeno un palo/traversa ESITO VINCENTE NO

Giocatore Commette Fallo X Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. COMMITTE FALLO "n" S/N INCL EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa commetterà (esito SI), o meno (esito NO), il fallo "n" nell'incontro compressivo di eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Lazio; 1° fallo commesso Hernandez T. (Milan), 2° fallo commesso Romagnoli A. (Lazio)

1° FALLO COMMESSO ESITO VINCENTE: Hernandez T. SI, Romagnoli A. NO

2° FALLO COMMESSO ESITO VINCENTE: Hernandez T. NO, Romagnoli A. SI

Giocatore Doppietta Si + Risultato Esatto (DOPPIETTA SI+RIS ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Per “doppietta” si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON REALIZZA ALMENO DUE GOL
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + 0-2

Esempio:

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Esempio:

Milan - Juventus 5-2; due gol di Cristiano Ronaldo (Juventus)

ESITO VINCENTE: ALTRO

Giocatore Doppietta Si/No (DOPPIETTA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), due o più gol durante i tempi regolamentari dell'incontro. Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol realizzati negli eventuali supplementari e rigori.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

C. Ronaldo DOPPIETTA ESITO VINCENTE SI

Inter - Chievo 2-0; un gol di Politano e uno di Perisic

Politano DOPPIETTA ESITO VINCENTE NO

Perisic DOPPIETTA ESITO VINCENTE NO

Giocatore Doppietta Si/No + 1X2 Risultato Finale (DOPPIETTA S/N + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Giocatore Doppietta Si/No” e “1X2 Risultato Finale” considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

Per “doppietta” si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + 2

Milan - Juventus 1-1; un gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO + X

Giocatore Doppietta Si/No + Gol/NoGol (DOPPIETTA S/N+GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Giocatore Doppietta Si/No” e “Gol/NoGol” considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

Per “doppietta” si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 1-2; due gol di Cristiano Ronaldo (Juventus)

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + GOL

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; un gol di Cristiano Ronaldo
ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO + NOGOL

Giocatore Doppietta Si/No + Under/Over (GIOC. DOPPIETTA S/N + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo (Juventus)

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + OVER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + UNDER

Esempio:

Milan - Juventus 1-1; un gol di Cristiano Ronaldo

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO + OVER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO+ UNDER

Giocatore Doppietta Tempo Si/No (GIOC. DOPPIETTA TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno una "doppietta" nel solo tempo "n" dell'incontro di riferimento.

Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

C. Ronaldo DOPPIETTA TEMPO 1 ESITO VINCENTE SI

risultato 2° tempo 0-0

C. Ronaldo DOPPIETTA TEMPO 2 ESITO VINCENTE NO

Giocatore Effettua Cross X Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. EFFETTUA CROSS "n" S/N INCL EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), il cross "n" nell'incontro compressivo di eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Lazio; 1° cross Hernandez T. (Milan), 2° cross Romagnoli A. (Lazio), 3° cross Bennacer I. (Milan)

1° CROSS ESITO VINCENTE: Hernandez T. SI, Romagnoli A. NO, Bennacer I. NO

2° CROSS ESITO VINCENTE: Hernandez T. NO, Romagnoli A. SI, Bennacer I. NO

3° CROSS ESITO VINCENTE: Hernandez T. NO, Romagnoli A. NO, Bennacer I. SI

Giocatore Entra in Campo e Segna Si/No (ENTRA E SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa subentrerà in campo dalla panchina e segnerà (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'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 subentrerà in campo dalla panchina e non segnerà.

Nel caso in cui il giocatore entri in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, la scommessa

andrà a rimborso.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Napoli-Milan 0-1

67' esce Elmas E. entra Insigne L. (Napoli)

79' esce Ibrahimovic Z. entra Leao R. (Milan)

86' gol di Leao R. (Milan)

INSIGNE L. ENTRA E SEGNA ESITO VINCENTE NO

LEAO R. ENTRA E SEGNA ESITO VINCENTE SI

Giocatore Espulso Si/No (ESPULSO S/N RT)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa sarà espulso (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Esempio:

Napoli - Cagliari: 1 espulsione Ionita (Cagliari)

Ionita ESPULSO ESITO VINCENTE SI

Milan - Bologna : Kessie (Milan) 1 cartellino giallo; Sansone (Bologna) espulsione dalla panchina

Kessie ESPULSO ESITO VINCENTE NO

Sansone ESPULSO ESITO VINCENTE NO

Giocatore Fa Almeno X Assist Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. ALMENO "x" ASSIST S/N INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa farà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Suso (Milan): 2 assist LIMITE 1 ESITO VINCENTE SI; LIMITE 2 ESITO VINCENTE SI; LIMITE 3 ESITO VINCENTE NO

Pjanic (Juventus): 0 assist LIMITE 1 ESITO VINCENTE NO; LIMITE 2 ESITO VINCENTE NO; LIMITE 3 ESITO VINCENTE NO

Giocatore Fa Assist e Segna Si/No (GIOC. FA ASSIST E SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol e un assist nei tempi regolamentari dell'incontro.

Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una o nessuna delle possibilità indicate, le scommesse risulteranno perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B (Milan) realizza un assist e Kessie (Milan) segna un gol
Diaz B. (Milan) segna un gol su rigore
KESSIE ESITO VINCENTE NO
DIAZ B. ESITO VINCENTE SI

Giocatore Fa Assist o Segna Si/No (GIOC. FA ASSIST O SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol o un assist nei tempi regolamentari dell'incontro.

L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza.

L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B (Milan) realizza un assist e Hernandez T. (Milan) segna un gol

Kessie (Milan) segna un gol su rigore

Zapata (Atalanta) non realizza nessuna opzione

KESSIE ESITO VINCENTE SI

DIAZ B. ESITO VINCENTE SI

HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE SI

ZAPATA ESITO VINCENTE NO

Giocatore X o il Suo Sostituto Fa Assist e Segna Si/No (FA ASSIST E SEGNA ULTRA)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, nel complesso, realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal e un assist.

Se il giocatore oggetto di scommessa e chi subentrerà al suo posto dalla panchina, nel complesso, realizzano una o nessuna delle possibilità indicate, risulterà vincente l'esito "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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio 1:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 65' da Giroud O. (Milan).

Kessie non viene sostituito.

Diaz B (Milan) realizza un assist e Kessie (Milan) segna un gol al 13'

Diaz B. (Milan) segna un gol su rigore al 35'

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE NO

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

Esempio 2:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan).

Kessie non viene sostituito.

Diaz B (Milan) realizza un assist e Kessie (Milan) segna un goal al 13'

Giroud O. (Milan) segna un goal su rigore al 35'

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE NO

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

Esempio 3:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan).

Kessie non viene sostituito.

Diaz B (Milan) realizza un assist e Kessie (Milan) segna un goal al 13'

Kessie (Milan) segna un goal su rigore al 35'

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI
DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE NO

Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Cartellino Si/No (PRIMO CARTELLINO ULTRA)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), il primo cartellino dell'incontro di riferimento.

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 riceverà il primo cartellino dell'incontro;
- il giocatore X non riceverà cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceverà il primo cartellino dell'incontro.

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

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non riceveranno il primo cartellino dell'incontro;
- il giocatore X non riceverà il primo cartellino dell'incontro e non viene sostituito;
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha ricevuto il primo cartellino dell'incontro;
- l'incontro termina senza alcun cartellino.

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.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo l'assegnazione del primo cartellino, le scommesse rimangono valide.

In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Esempi:

Sassuolo - Roma Ammonizioni: (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto ricevono il primo cartellino dell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non riceve cartellini e Abraham T. (Roma) riceve il primo cartellino dell'incontro.

In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto ricevono il primo cartellino dell'incontro.

Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo).

Pinamonti A. (Sassuolo) non riceve il primo cartellino dell'incontro, Traore H.J. (Sassuolo) non riceve cartellini. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Giocatore X o il suo Sostituto Segna e Cartellino Si/No (GIOC. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA E CARTELLINO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà almeno un gol e riceverà almeno un cartellino.

L'esito SI risulta vincente se entrambe le possibilità indicate si realizzano.

L'esito NO risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate non si realizza.

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.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Esempio 1: Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 65' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti. Kessie (Milan) non realizza nessuna opzione Diaz B. (Milan) segna un gol su rigore al 35' ed uno su azione al 60'; Giroud (Milan) viene ammonito all'88'; Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89'.

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

Esempio 2: Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti. Kessie (Milan) segna un gol al 13' Giroud O. (Milan) segna un gol su rigore al 35' e viene ammonito all'88' Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89'.

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

Esempio 3: Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti. Kessie (Milan) segna un gol su rigore al 35' ed uno su azione al 60', viene ammonito al 90'; Diaz B. (Milan) e Giroud O. (Milan) non realizzano nessuna opzione Zapata (Atalanta) non realizza nessuna opzione.

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

Giocatore X o il suo Sostituto Segna o Cartellino Si/No (GIOC. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA O CARTELLINO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà almeno un gol o riceverà almeno un cartellino.

L'esito SI risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza.

L'esito NO risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro 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.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Esempio 1: Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 65' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti. Kessie (Milan) non realizza nessuna opzione Diaz B. (Milan) segna un gol su rigore al 35' ed uno su azione al 60' Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89'.

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE NO

Esempio 2: Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti. Kessie (Milan) segna un gol al 13' Giroud O. (Milan) segna un gol su rigore al 35' Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89'.

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

Esempio 3: Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti. Kessie (Milan) segna un gol su rigore al 35' ed uno su azione al 60', viene ammonito al 90'+3'. Diaz B. (Milan) e Giroud O. (Milan) non realizzano nessuna opzione Zapata (Atalanta) non realizza nessuna opzione.

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE SI

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE NO

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO ESITO VINCENTE NO

Giocatore X o il suo Sostituto Segna SI + Risultato Esatto (GIOC. O IL SUO SOST SEGNA SI + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Gol Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

L'esito ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano nell'incontro
- Altri risultati non elencati.

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

A) Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+1-1".

B) Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo).

Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "ALTRO".

Giocatore o il suo Sostituto Segna Si/No + 1X2 Finale (GIOC. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA S/N + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Gol Si/No" ed "Esito Finale 1X2" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

A) Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E.

(Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+X".

B) Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo).

Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "NO+X".

Giocatore o suo Sostituto Primo Marcatore Si + Risultato Esatto (GIOC. O SUO SOST PRIMO MARC SI + RIS ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

L'esito ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano il primo goal dell'incontro

- Altri risultati non elencati

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

A) Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E.

(Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+1-1".

B) Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro. Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A.

(Sassuolo). Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "ALTRO".

Giocatore o suo Sostituto Primo Marcatore Si/No + 1X2 Finale (GIOC. O SUO SOST PRIMO MARCATORE S/N + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" ed "Esito Finale 1x2" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

L'esito ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano il primo goal dell'incontro

- Altri risultati non elencati.

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

A) Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E.

(Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna il primo goal dell'incontro. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+X".

B) Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro. Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo). Berardi D.

(Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "ALTRO".

Giocatore o suo Sostituto Under/Over Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI IN PORTA ULTRA INC TS)

Si deve pronosticare se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore al limite "n" prefissato.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over.

L'esito UNDER si verifica se:

- il giocatore X effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento "n" e non viene sostituito;

- il giocatore X viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento "n";

- il giocatore X entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento "n";

- il giocatore X entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento "n".

L'esito OVER si verifica se:

- il giocatore X effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento "n" e non viene sostituito;

- il giocatore X viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento "n";

- sia il giocatore X che il suo sostituto effettuano un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento "n";

- il giocatore X entra dalla panchina, effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento "n" e non viene sostituito;

- il giocatore X entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento "n".

Se il giocatore X non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso.

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

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.

Ai fini della refertazione 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:

Per indice Y = 6,5

- U/O 6,5 TIRI IN PORTA ESCLUSO PALI E TRAVERSE GIOCATORE X E SOSTITUTO INCL. T.S.

Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore a 6,5 l'esito vincente è UNDER.

Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è superiore a 6,5 l'esito vincente è OVER.

Giocatore Primo Assist Sì/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOCO. PRIMO ASSIST S/N INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SÌ), o meno (esito NO) il primo assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio."

L'esito "NO" comprende anche il Nessun Assist.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entri in campo dopo che è stato realizzato il primo assist risulterà vincente l'esito "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Bologna 2-1

50° minuto assist di Josè Mauri (Milan) e gol di Borini (Milan)

73° minuto assist di Kessie (Milan) e gol di Hernandez T. (Milan)

JOSE' MAURI ESITO VINCENTE SÌ

KESSIE ESITO VINCENTE NO

Giocatore Primo Cartellino Sì/No (PRIMO CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, riceverà (esito SÌ) o meno (esito NO) il primo cartellino dell'incontro, relativamente ai tempi regolamentari.

L'esito "NO" comprende anche la voce "Nessun Cartellino".

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo l'assegnazione del primo cartellino, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Giocatore Realizza Almeno X Tiri in Porta in Entrambi i Tempi Si/No (GIOC. "x" TIRI PORTA NEI 2 TEMPI)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "x" tiri in porta in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Leao R.: 1° tempo 2 tiri in porta/2° tempo 3 tiri in porta

limite uguale o inferiore a 2 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 3 ESITO VINCENTE NO

Kean M.: 1° tempo 3 tiri in porta/2° tempo 4 tiri in porta

limite uguale o inferiore a 3 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 4 ESITO VINCENTE NO

Giocatore Realizza Almeno X Tiri Totali in Entrambi i Tempi Si/No (GIOC. "x" TIRI TOT NEI 2 TEMPI)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "x" tiri totali in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento.

Per tiro si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Leao R.: 1° tempo 2 tiri totali/2° tempo 3 tiri totali

limite uguale o inferiore a 2 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 3 ESITO VINCENTE NO

Kean M.: 1° tempo 3 tiri totali /2° tempo 4 tiri totali

limite uguale o inferiore a 3 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 4 ESITO VINCENTE NO

Giocatore Realizza Esattamente una Tripletta Perfetta Si/No (TRIPLETTA PERFETTA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), una "tripletta perfetta" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Con il termine "tripletta perfetta" si intende che il giocatore realizzerà esattamente tre gol nelle seguenti modalità: un gol con il piede destro, un gol con il piede sinistro e uno con la testa.

Nel caso in cui il giocatore realizzi più di tre gol la scommessa risulterà perdente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-3; 1° gol di testa di Kean M.; 2° gol con piede sinistro di Kean M.; 3° gol con piede destro di Kean M.

KEAN M. TRIPLETTA PERFETTA ESITO VINCENTE SI

Roma-Atalanta 4-2 (1° gol con piede destro Pellegrini LO. (Roma); 2° gol di testa Pasalic M. (Atalanta);

3° gol di destro Pasalic M. (Atalanta); 4° gol con piede sinistro Pellegrini L.O. (Roma); 5° gol di testa Pellegrini L.O. (Roma); 6° gol di testa Pellegrini L.O. (Roma)).

PELLEGRINI L.O. TRIPLETTA PERFETTA ESITO VINCENTE NO

PASALIC M. TRIPLETTA PERFETTA ESITO VINCENTE NO

Giocatore Realizza Tiro in Porta X Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. TIRO IN PORTA "n" S/N INCL. EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il tiro in porta "n" nell'incontro compressivo di eventuali tempi supplementari.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Lazio; 1° tiro in porta Bennacer I. (Milan), 2° tiro in porta Romagnoli A. (Lazio); 3° tiro in porta Messias J. (Milan)

1° TIRO IN PORTA ESITO VINCENTE: Bennacer I. SI; Romagnoli A. NO; Messias J. NO

2° TIRO IN PORTA ESITO VINCENTE: Bennacer I. NO; Romagnoli A. SI; Messias J. NO

3° TIRO IN PORTA ESITO VINCENTE: Bennacer I. SI; Romagnoli A. NO; Messias J. SI

Giocatore Realizza Tiro X Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. REALIZZA TIRO "n" S/N INCL. EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il tiro "n" nell'incontro compressivo di eventuali tempi supplementari.

Per tiro si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Lazio; 1° tiro Hernandez T. (Milan), 2° tiro Romagnoli A. (Lazio); 3° tiro Hernandez T. (Milan); 4° tiro Messias J. (Milan)

1° TIRO ESITO VINCENTE: Hernandez T. SI; Romagnoli A. NO; Messias J. NO

2° TIRO ESITO VINCENTE: Hernandez T. NO; Romagnoli A. SI; Messias J. NO

3° TIRO ESITO VINCENTE: Hernandez T. SI; Romagnoli A. NO; Messias J. NO

4° TIRO ESITO VINCENTE: Hernandez T. NO; Romagnoli A. NO; Messias J. SI

Giocatore Riceve Cartellino o Commette Almeno X Falli Si/No (GIOC. CARTELLINO O COMMITTE ALMENO "n" FALLI)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il GIOCATORE X indicato riceverà almeno un cartellino o commetterà almeno Y FALLI (ESITO SI) o meno (ESITO NO).

"Riceve cartellino" include sia le ammonizioni, che le espulsioni.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro del GIOCATORE X, le scommesse andranno a rimborso.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati

dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento

Esempio:

Inter - Milan. Giocatore X= Barella e Falli=2.

Se Barella riceve un cartellino, l'esito vincente è SI.

Se Barella non riceve un cartellino ma commette 2 falli, l'esito vincente è SI.

Se Barella non riceve un cartellino e commette solo 1 fallo, l'esito vincente è NO.

Giocatore Sbaglia Rigore Si/No (SBAGLIA RIGORE RT S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa sbaglierà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un rigore assegnato nei tempi regolamentari dell'incontro.

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.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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

Esempio:

Milan - Juventus

41° minuto rigore per la Juventus: Morata A. batte e non realizza un Gol MORATA A. ESITO VINCENTE SI

66° minuto rigore per la Juventus: Kean M. batte e realizza un gol KEAN M. ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna Almeno un Gol Con Tiro Si/No (SEGNA GOL CON TIRO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol con un tiro nei tempi regolamentari dell'incontro.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol; segna direttamente da calcio d'angolo,

segna su rigore o calcio di punizione diretta oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del tiro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol con tiro di Morata A. e un gol di testa di Kean M.

Morata A. SEGNA GOL CON TIRO: ESITO VINCENTE SI

Kean M. SEGNA GOL CON TIRO: ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna Almeno un Gol e Riceve Almeno un Cartellino Si/No (GIOC. SEGNA E CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno un gol e riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO).

L'esito SI risulta vincente se il giocatore segna almeno un gol e riceve almeno un cartellino.

L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Atalanta, risultato finale 3-0

Hernandez T. (Milan) segna un gol Diaz B (Milan) segna un gol su rigore Diaz B. (Milan) riceve un cartellino giallo Giroud O. (Milan) segna un gol Hernandez T. (Milan) riceve un cartellino rosso

DIAZ B. ESITO VINCENTE SI

HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE SI

GIROUD O. ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna Almeno un Gol o Riceve Almeno un Cartellino Si/No (GIOC. SEGNA O CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

L'esito "SI" risulta vincente se una sola delle possibilità indicate si realizza o anche nel caso in cui

entrambe le condizioni vengano realizzate.

L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Bologna 1-0

Leao R. (Milan) un gol e un cartellino giallo ESITO VINCENTE SI

Thiaw M. (Milan) 1 cartellino giallo ESITO VINCENTE SI

Florenzi A. (Bologna) 2 gialli ESITO VINCENTE SI

Calabria D. (Bologna) 1 rosso ESITO VINCENTE SI

Dominguez (Milan) nessun gol o cartellino ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna con Piede Destro Si/No (SEGNA CON PIEDE DX S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede destro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede destro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Cristiano Ronaldo e un Gol di testa di Mandzukic

Cristiano Ronaldo SEGNA CON PIEDE DESTRO: ESITO VINCENTE SI

Mandzukic SEGNA CON PIEDE DESTRO: ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna con Piede Sinistro Si/No (SEGNA CON PIEDE SX S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede sinistro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede sinistro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol di piede sinistro di Cristiano Ronaldo e un Gol di testa di Mandzukic

Cristiano Ronaldo SEGNA CON PIEDE SINISTRO: ESITO VINCENTE SI

Mandzukic SEGNA CON PIEDE SINISTRO: ESITO VINCENTE NO

Giocatore X o il suo Sostituto Segna o Colpisca Palo/Traversa Si/No (GIOC. O SOSTITUTO SEGNA O COLPISCE LEGNI)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un gol oppure colpisce almeno un palo/traversa.

L'esito "SI" si verifica se si realizza una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un gol
- il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X segna almeno un gol e colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un gol
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un gol e colpisce almeno un palo/traversa

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi almeno un gol
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa.
- Il giocatore X segna e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa
- Il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa e chi subentra al suo posto realizza almeno un gol.

L'esito "NO" contempla le seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono un palo/traversa
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito
- il giocatore X entra dalla panchina non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa andrà a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)) e (75' El Shaarawy (Roma) colpisce il palo).

Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/ traversa.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e Abraham T. (Roma) segna. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo).

Pinamonti A. (Sassuolo) segna Traore H.J. (Sassuolo) non segna. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 3: Zalewski N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Zalewski N. (Roma) viene sostituito al 60' da El Shaarawy (Roma).

Zalewski N. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa mentre El Shaarawy (Roma) colpisce il palo. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 4: Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma).

Zaniolo N. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e Belotti A. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Esempio 5: Karsdorp R. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Karsdorp R. (Roma) entra al 73' in sostituzione di Matic N. (Roma).

Matic N. (Roma) colpisce il palo/traversa Karsdorp R. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Giocatore X o il Suo Sostituto Segna o Riceve Cartellino Si/No (SEGNA O CARTELLINO ULTRA)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino.

L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza.

L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro 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. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Esempio 1:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 65' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti.

Kessie (Milan) non realizza nessuna opzione

Diaz B. (Milan) segna un goal su rigore al 35' ed uno su azione al 60'

Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89'

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

Esempio 2:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti.

Kessie (Milan) segna un goal al 13'

Giroud O. (Milan) segna un goal su rigore al 35'

Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89'

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

Esempio 3:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan). Kessie e Zapata non vengono sostituiti.

Kessie (Milan) segna un goal su rigore al 35' ed uno su azione al 60', viene ammonito al 90'+3'

Diaz B. (Milan) e Giroud O. (Milan) non realizzano nessuna opzione

Zapata (Atalanta) non realizza nessuna opzione

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL O RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna di Testa Si/No (SEGNA DI TESTA S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà di testa (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del colpo di testa.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Cristiano Ronaldo e un Gol di testa di Mandzukic

Cristiano Ronaldo SEGNA DI TESTA: ESITO VINCENTE NO

Mandzukic SEGNA DI TESTA: ESITO VINCENTE SI

Giocatore Segna Esattamente X Gol Si/No (SEGNA ESATTAMENTE "n"GOL)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), esattamente "n" gol, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-3; 2 gol di Cristiano Ronaldo e un gol di Mandzukic

Cristiano Ronaldo SEGNA ESATTAMENTE 1 GOL ESITO VINCENTE SI

Cristiano Ronaldo SEGNA ESATTAMENTE 2 GOL ESITO VINCENTE SI

Mandzukic SEGNA ESATTAMENTE 1 GOL ESITO VINCENTE SI

Mandzukic SEGNA ESATTAMENTE 2 GOL ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna Gol da Fuori Area Si/No (GIOC. SEGNA DA FUORI AREA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol da fuori area (esito SI) o meno (esito NO) nei tempi regolamentari dell'incontro.

Il gol dovrà essere siglato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa).

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Morata A. e un Gol da fuori area di Kean M.

Morata A. SEGNA DA FUORI AREA: ESITO VINCENTE NO

Kean M. SEGNA DA FUORI AREA: ESITO VINCENTE SI

Giocatore Segna in Entrambi i Tempi Si/No (SEGNA NEI DUE TEMPI S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol in entrambi i tempi di gioco.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo e realizzi almeno un gol, in uno solo dei tempi di gioco, l'esito vincente sarà NO.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Udinese - Spal 3-2

Gol: Samir (6° minuto); Okaka (31° + 53° minuto); Petagna (57° minuto); Valoti (59° minuto)

Samir: ESITO VINCENTE NO

Okaka: ESITO VINCENTE SI

Petagna: ESITO VINCENTE NO

Valoti: ESITO VINCENTE NO

Giocatore Segna o Fa Almeno X Tiri in Porta Si/No (GIOC. SEGNA O FA ALMENO "n" TIRI IN PORTA)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il GIOCATORE X indicato segnerà almeno un gol o effettuerà almeno Y tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO).

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 verranno considerati come tiri in porta. Sarà esito SI, se si verificherà almeno una delle due condizioni. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del GIOCATORE X, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

Inter - Milan

Giocatore X= Lautaro M. e Tiri in Porta = 3.

Se Lautaro M. segna, l'esito vincente è SI.

Se Lautaro M. non segna ma effettua 3 tiri in porta, l'esito vincente è SI.

Se Lautaro M. non segna ma realizza 2 tiri in porta, l'esito vincente è NO.

Giocatore Segna su Punizione Diretta Si/No (GIOC. SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA S/N TR)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su punizione diretta (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del gol su punizione diretta.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Cristiano Ronaldo e un Gol su punizione diretta di Mandzukic

Cristiano Ronaldo SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA: ESITO VINCENTE

Mandzukic SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA: ESITO VINCENTE SI

Giocatore Segna su Rigore Si/No (GIOC. SEGNA SU RIGORE S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su rigore (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del gol su rigore.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Cristiano Ronaldo e un Gol su rigore di Mandzukic

Cristiano Ronaldo SEGNA SU RIGORE: ESITO VINCENTE NO

Mandzukic SEGNA SU RIGORE: ESITO VINCENTE SI

Giocatore Tripletta Si/No (GIOC. TRIPLETTA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), tre o più gol durante i tempi regolamentari dell'incontro. Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol realizzati negli eventuali supplementari e rigori.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-3; tre gol di Cristiano Ronaldo

C. Ronaldo TRIPLETTA ESITO VINCENTE SI

Inter - Chievo 2-0; un gol di Politano e uno di Perisic

Politano TRIPLETTA ESITO VINCENTE NO

Perisic TRIPLETTA ESITO VINCENTE NO

Giocatore Under/Over Assist Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. U/O "n" ASSIST INC TS)

Si deve pronosticare se il numero totale di assist effettuati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Si definisce "Assist" l'ultimo passaggio o tiro-cross che permette al giocatore che riceve la palla di segnare un gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B (Milan) realizza un assist e Hernandez T. (Milan) segna un gol

Kessie (Milan) segna un gol su rigore

Zapata (Atalanta) non realizza nessuna opzione

DIAZ B. LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; DIAZ B. LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Cross Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. UNDER/OVER "n" CROSS INCL. EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i cross effettuati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un

periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Lazio; 3 cross Hernandez T. (Milan), 4 cross Romagnoli A. (Lazio)

Hernandez T.: limite uguale o inferiore a 2 ESITO VINCENTE OVER, limite uguale o superiore a 3 ESITO VINCENTE UNDER

Romagnoli A.: limite uguale o inferiore a 3 ESITO VINCENTE OVER, limite uguale o superiore a 4 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (GIOC.U/O "n" FALLI COMMESSI INC TS)

Si deve pronosticare se i falli commessi dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Calabria (Milan) 2 falli commessi

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Alex Sandro (Juventus) 3 falli commessi

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Falli Subiti Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. U/O "n" FALLI SUBITI INC TS)

Si deve pronosticare se i falli subiti dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Inter-Sampdoria

M. Škriniar (Inter) 1 Fallo subito

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER

A. Sabiri (Sampdoria) 4 falli subiti

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Fuorigioco Inclusi Tempi Supplementari (GIOC.U/O "n" FUORIGIOCO INC TS)

Si deve pronosticare se il numero totale di volte in cui il giocatore oggetto di scommessa si troverà in fuorigioco, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Suso (Milan) 1 fuorigioco

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER

Dybala (Juventus) 0 fuorigioco

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Passaggi Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. U/O "n" PASSAGGI INC TS)

Si deve pronosticare se i passaggi effettuati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Suso (Milan) 35 passaggi

LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 35,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 40,5 ESITO VINCENTE UNDER

Pjanić (Juventus) 40 passaggi

LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 35,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 40,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Passaggi Riusciti Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. U/O "n" PASS. RIUSCITI INCL EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i "passaggi riusciti" effettuati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Lazio; Calabria D. (Milan) 19 passaggi riusciti, Marcos Antonio (Lazio) 68 passaggi riusciti

Calabria D.: limite uguale o inferiore a 18 ESITO VINCENTE OVER, limite uguale o superiore a 19 ESITO VINCENTE UNDER

Marcos Antonio: limite uguale o inferiore a 67 ESITO VINCENTE OVER, limite uguale o superiore a 68 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. U/O "n" TIRI IN PORTA INC TS)

Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare

che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro). I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal.

I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Suso (Milan) 2 tiri in porta

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Cristiano Ronaldo (Juventus) 3 tiri in porta

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore Under/Over Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (GIOC. U/O "n" TIRI TOTALI INC TS)

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Juventus

Suso (Milan) 5 tiri totali

LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE UNDER

Cristiano Ronaldo (Juventus) 6 tiri totali

LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore X Marcatore + Giocatore Y Riceve Almeno un Cartellino SI/No (GIOC. X MARCATORE + GIOC. Y CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un gol e il giocatore Y riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X segnerà almeno un gol 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 gol 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 triplice 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 andrà a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Bologna 1-1;

gol di Sansone (Bologna) e gol di Pobega (Milan)

Florenzi (Milan) 1 cartellino giallo; Posch (Bologna) 2 gialli; Dominguez (Bologna) 1 rosso; Leao (Milan) nessun cartellino.

SANSONE MARCATORE + POSCH RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE SI

SANSONE MARCATORE + DOMINGUEZ RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE SI

POBEGA MARCATORE + LEAO RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE NO

POBEGA MARCATORE + FLORENZI RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE SI

Giocatore X o il Suo Sostituto Riceve un Cartellino SI/No (CARTELLINO ULTRA)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), 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;
- 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.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

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.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Giocatore X o il Suo Sostituto Riceve un Cartellino Sì/No Inclusi Tempi Supplementari e Fase ai Calci di Rigore (CARTELLINO ULTRA INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un cartellino (giallo o rosso) nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari e fase ai calci di rigore.

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;
- 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.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

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.

Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Goal Sì/No (MARCATORE ULTRA)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal.

Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore oggetto "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;
- 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.
- 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.

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.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Giocatore X o il Suo Sostituto Assist Si/No (ASSIST ULTRA)

Si deve pronosticare se il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore oggetto "X" e il suo diretto sostituto dalla panchina.

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 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.
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già realizzato assist, e il giocatore X non realizza 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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma) assist di Belotti), (85' Pinamonti A. (Sassuolo) e assist di Berardi).

Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzano almeno un assist nell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) e Abraham T. (Roma) non realizzano assist nell'incontro. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Esempio 2: Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzano almeno un assist nell'incontro.

Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo).

Berardi D. (Sassuolo) realizza un assist nell'incontro, Traore H.J. (Sassuolo) non realizza assist. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 3: Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto realizzano almeno un assist nell'incontro.

Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma).

Zaniolo (Roma) non realizza assist nell'incontro, Belotti (Roma) realizza un assist. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Giocatore X o il Suo Sostituto Segna e Riceve Cartellino Si/No (SEGNA E CARTELLINO ULTRA)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà almeno un goal e riceverà almeno un cartellino.

L'esito SI risulta vincente se entrambe le possibilità indicate si realizzano.

L'esito NO risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate non si realizza.

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. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA

(https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio 1:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 65' da Giroud O. (Milan).

Kessie e Zapata non vengono sostituiti.

Kessie (Milan) non realizza nessuna opzione

Diaz B. (Milan) segna un goal su rigore al 35' ed uno su azione al 60';

Giroud (Milan) viene ammonito all'88';

Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89';

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

Esempio 2:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan).

Kessie e Zapata non vengono sostituiti.

Kessie (Milan) segna un goal al 13'

Giroud O. (Milan) segna un goal su rigore al 35' e viene ammonito all'88'

Zapata (Atalanta) viene ammonito all'89';

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

Esempio 3:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B. (Milan) viene sostituito al 25' da Giroud O. (Milan).

Kessie e Zapata non vengono sostituiti.

Kessie (Milan) segna un gol su rigore al 35' ed uno su azione al 60', viene ammonito al 90';

Diaz B. (Milan) e Giroud O. (Milan) non realizzano nessuna opzione

Zapata (Atalanta) non realizza nessuna opzione

DIAZ B. O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

ZAPATA O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE NO

KESSIE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA ALMENO UN GOAL E RICEVE ALMENO UN CARTELLINO
ESITO VINCENTE SI

Giocatore X o il suo Sostituto Segna o Colpisca Palo/Traversa Si/No (MARCATORE ULTRA PLUS)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal oppure colpisce almeno un palo/traversa.

L'esito "SI" si verifica se si realizza 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 un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un goal
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza 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 segna e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa
- Il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa e chi subentra al suo posto realizza almeno un goal.

L'esito "NO" contempla le seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono un palo/traversa
 - il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito
 - il giocatore X entra dalla panchina non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito.
- In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa andrà a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)) e (75' El Shaarawy (Roma) colpisce il palo).

Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/ traversa.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e Abraham T. (Roma) segna. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo).

Pinamonti A. (Sassuolo) segna Traore H.J. (Sassuolo) non segna. In questo caso l'esito vincente è "SI". Esempio 3: Zalewski N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Zalewski N. (Roma) viene sostituito al 60' da El Shaarawy (Roma).

Zalewski N. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa mentre El Shaarawy (Roma) colpisce il palo. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 4: Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma).

Zaniolo N. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e Belotti A. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Esempio 5: Karsdorp R. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa.

Karsdorp R. (Roma) entra al 73' in sostituzione di Matic N. (Roma).

Matic N. (Roma) colpisce il palo/traversa Karsdorp R. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Giocatore X o Suo Sostituto Segna o Colpisce Palo/Traversa o Goal Annullato Inclusi Tempi Supplementari (O SOST GOL O ANNULLATO O LEGNI INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal oppure colpisce almeno un palo/traversa oppure gli viene annullato almeno un goal nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

L'esito "SI" si verifica se si realizza una o più delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un goal;
- il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa;
- al giocatore X viene annullato almeno un goal;
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa, non gli viene annullato alcun goal, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un goal;
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa e non gli viene annullato alcun goal, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa;
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa e non gli viene annullato alcun goal, ma a chi subentra al suo posto dalla panchina viene annullato almeno un goal.

L'esito "NO" contempla le seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano, non colpiscono un palo/traversa e non gli viene annullato alcun goal;
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa, non gli viene annullato alcun goal e non viene sostituito;
- il giocatore X entra dalla panchina non segna, non colpisce un palo/traversa, non gli viene annullato alcun goal e non viene sostituito.

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 goal annullato s'intende un goal inizialmente convalidato che a seguito di revisione, viene annullato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)) e (75' El Shaarawy (Roma) colpisce il palo).

Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/ traversa o goal annullato. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non segna, non colpisce un palo/traversa e non gli viene annullato alcun goal e Abraham T. (Roma) segna. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa o goal annullato. Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo). Pinamonti A. (Sassuolo) segna Traore H.J. (Sassuolo) non segna. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 3: Zalewski N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa o goal annullato. Zalewski N. (Roma) viene sostituito al 60' da El Shaarawy (Roma). Zalewski N. (Roma) non segna , non colpisce un palo/traversa e non gli viene annullato alcun goal mentre El Shaarawy (Roma) colpisce il palo. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 4: Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa o goal annullato. Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma). Zaniolo N. (Roma) non segna, non colpisce un palo/traversa e non gli viene annullato alcun goal mentre a Belotti A. (Roma) viene annullato un goal nei minuti di recupero del secondo tempo. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 5: Karsdorp R. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa o goal annullato. Karsdorp R. (Roma) entra al 73' in sostituzione di Matic N. (Roma). Matic N. (Roma) colpisce il palo/traversa Karsdorp R. (Roma) non segna, non colpisce un palo/traversa, non gli viene annullato alcun goal e non viene sostituito. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Giocatore X Primo Marcatore + Giocatore Y Primo Cartellino Si/No (GIOC. X PR. MARCATORE + GIOC. Y PR. CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà il primo gol e il giocatore Y riceverà il primo cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X segnerà il primo gol 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 gol dell'incontro e il giocatore Y non riceverà il primo cartellino dell'incontro;
- il giocatore X segnerà il primo gol dell'incontro e il giocatore Y non riceverà il primo cartellino dell'incontro;
- il giocatore X non segnerà il primo gol dell'incontro e il giocatore Y riceverà il primo cartellino dell'incontro.

L'esito "NO" include anche:

- il primo gol dell'incontro sarà un'autorete;
- l'incontro terminerà 0-0;
- nell'incontro non ci saranno cartellini.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol o l'assegnazione del primo cartellino, le scommesse rimangono valide.

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 andrà a quota 1,00.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Bologna 1-1

GOL: 1° gol di Sansone (Bologna); 2° gol di Pobega (Milan).

CARTELLINI: 1° cartellino Florenzi (Milan) cartellino giallo; 2° e 3° cartellino Posch (Bologna) 2 gialli; 4° cartellino Dominguez (Bologna) 1 rosso; Leao (Milan) nessun cartellino.

SANSONE PRIMO MARCATORE + POSCH RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO
SANSONE PRIMO MARCATORE + DOMINGUEZ RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO

POBEGA PRIMO MARCATORE + LEAO RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO

POBEGA PRIMO MARCATORE + FLORENZI RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO

SANSONE PRIMO MARCATORE + FLORENZI RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE SI

Giocatore X o il suo Sostituto Segna o Colpisce Palo/Traversa Sì/No, Inclusi Tempi Supplementari (MARCATORE ULTRA PLUS INC TS)

Si deve pronosticare se il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal oppure colpisce almeno un palo/traversa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

L'esito "SI" si verifica se si realizza 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 un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un goal;
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa;
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza 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 segna e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa;
- Il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa e chi subentra al suo posto realizza almeno un goal.

L'esito "NO" contempla le seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono un palo/traversa;
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito;
- il giocatore X entra dalla panchina non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa andrà a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA

(https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)) e (75' El Shaarawy (Roma) colpisce il palo).

Esempio 1:

Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/ traversa. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e Abraham T. (Roma) segna. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 2:

Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo). Pinamonti A. (Sassuolo) segna Traore H.J. (Sassuolo) non segna. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 3:

Zalewski N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Zalewski N. (Roma) viene sostituito al 60' da El Shaarawy (Roma). Zalewski N. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa mentre El Shaarawy (Roma) colpisce il palo. In questo caso l'esito vincente è "SI".

Esempio 4:

Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma). Zaniolo N. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e Belotti A. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Esempio 5:

Karsdorp R. (Roma) o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Karsdorp R. (Roma) entra al 73' in sostituzione di Matic N. (Roma). Matic N. (Roma) colpisce il palo/traversa Karsdorp R. (Roma) non segna e non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Giocatore X Segna Fa Assist e Riceve un Cartellino Si/No (GIOC. FA ASSIST SEGNA E CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol e un assist e riceverà un almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro.

Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una, due o nessuna delle possibilità indicate, le scommesse risulteranno perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Atalanta, risultato finale 3-0

Diaz B (Milan) realizza un assist e Hernandez T. (Milan) segna un gol

Diaz B (Milan) segna un gol su rigore

Diaz B. (Milan) riceve un cartellino giallo

Hernandez T. (Milan) realizza un assist e Giroud O. (Milan) segna un gol

Hernandez T. (Milan) riceve un cartellino rosso

DIAZ B. ESITO VINCENTE SI

HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE SI

GIROUD O. ESITO VINCENTE NO

Giocatore X Segna o Riceve un Cartellino o Fa un Assist Si/No (GIOC. SEGNA O CARTELLINO O FA ASSIST S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà/riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol o un assist o un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza.

L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan - Atalanta, risultato finale 2-0

Diaz B (Milan) realizza un assist e Hernandez T. (Milan) segna un gol

Kessie (Milan) riceve un cartellino giallo

Zapata (Atalanta) non realizza nessuna opzione

KESSIE ESITO VINCENTE SI
DIAZ B. ESITO VINCENTE SI
HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE SI
ZAPATA ESITO VINCENTE NO

Gol da Corner Si/No (GOL DA CORNER S/N)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa verrà segnato almeno un gol direttamente da calcio d'angolo (esito SI), o meno (esito NO).

I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato il calcio d'angolo.

Esempio:

Roma-Inter

Calhanoglu (Inter) gol direttamente da calcio d'angolo ESITO VINCENTE SI

Gol da Fuori Area Si/No (GOL DA FUORI AREA S/N)

Se deve pronosticare se nei tempi regolari dell'incontro oggetto di scommessa sarà realizzato almeno un goal da fuori area di rigore (esito SI) o meno (esito NO).

La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione, ma anche in base alla registrazione video del match oggetto di scommessa.

Gol da Oltre Metà Campo Si/No (GOL DA OLTRE META CAMPO SN)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà fatto un gol calciando la palla dalla propria metà campo (compresa la riga di metà campo) (esito SI), o meno (esito NO).

Esempio:

Andorra-Liechtenstein

Risultato finale 2-1

Jordi Alaez (Andorra) rigore segnato

Rubio J. (Andorra) gol da metà campo

Meier L. (Liechtenstein) gol di testa

ESITO VINCENTE SI

Gol di Testa Si/No (GOL DI TESTA S/N)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa sarà realizzato almeno un goal di testa (esito SI), o meno (esito NO).

Il gol deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Cristiano Ronaldo e un Gol di testa di Mandzukic ESITO VINCENTE SI

Gol Dopo il Minuto X Si/No (GOL DOPO MINUTO "x" S/N)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa sarà realizzato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol dopo il minuto "x" di gioco.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati i tempi regolamentari, compresi eventuali minuti di recupero .

Esempio:

Milan-Juventus

Gol dopo il minuto 90 Si/No

93° minuto gol Tonali S. (Milan) ESITO VINCENTE SI

Gol nella fascia di Minuti dell'incontro Si/No (GOL NEI MIN. XX.XX - YY.YY)

Si deve pronosticare se sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol nella fascia di minuti "xx.xx - yy.yy" di gioco dell'incontro.

Fasce proposte:

- 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59;
- 00.00 - 09.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 09:59;
- 00.00 - 14.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59;
- 00.00 - 19.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59;
- 00.00 - 24.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59;
- 00.00 - 29.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59;

Esempio:

Milan - Juventus

gol al 13° minuto

fascia 00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO
fascia 00.00 - 09.59 ESITO VINCENTE NO
fascia 00.00 - 14.59 ESITO VINCENTE SI
fascia 00.00 - 19.59 ESITO VINCENTE SI
fascia 00.00 - 24.59 ESITO VINCENTE SI
fascia 00.00 - 29.59 ESITO VINCENTE SI

Gol nella fascia di Minuti dell'incontro Si/No (Range 15 Minuti) (GOL NEI MIN. XX.XX - YY.YY)

Si deve pronosticare se sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol nella fascia di minuti "xx.xx - yy.yy" di gioco dell'incontro.

Fasce:

- 00:00-14:59: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 15:00-29:59: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 30:00-44:59: dal minuto 30:00 al fischio di fine del 1° tempo
- 45:00-59:59: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 60:00-74:59: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 75:00-89:59: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan-Juventus 2-0 (gol al 17° e 53° minuto)

- 00:00-14:59 ESITO VINCENTE NO
- 15:00-29:59 ESITO VINCENTE SI
- 30:00-44:59 ESITO VINCENTE NO
- 45:00-59:59 ESITO VINCENTE SI
- 60:00-74:59 ESITO VINCENTE NO
- 75:00-89:59 ESITO VINCENTE NO

Gol Squadra nei Minuti (FASCIA MIN GOL "n" SQUADRA "x"; GOL "n" SQUADRA "x" NEI MINUTI)

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il gol "n" dell'incontro, relativamente alla squadra "x".

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus 3-1

1° gol segnato dal Milan all'8° minuto SQUADRA 1 GOL 1 ESITO VINCENTE 0-10

2° gol segnato dalla Juventus al 14° minuto SQUADRA 2 GOL 1 ESITO VINCENTE 11-20

3° gol segnato dal Milan al 54° minuto SQUADRA 1 GOL 2 ESITO VINCENTE 51-60

4° gol segnato dal Milan al 58° minuto SQUADRA 1 GOL 3 ESITO VINCENTE 51-60

5° gol non realizzato SQUADRA 1 GOL 4 ESITO VINCENTE NO GOL; SQUADRA 1 GOL 2 ESITO VINCENTE NO GOL

Gol/NoGol (GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete

NOGOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE NOGOL

Chievo - Bologna 0-0 ESITO VINCENTE NOGOL

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE GOL

Goal/NoGoal + Pari/Dispari (GOAL/NOGOAL + PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Gol/NoGol" e "Pari/Dispari"

relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus 1-2

ESITO VINCENTE GOL+DISPARI

Napoli-Roma 0-2

ESITO VINCENTE NOGOL+PARI

Gol/NoGol Tempo (GOL/NOGOL TEMPO "n")

Si deve pronosticare se, nel corso del tempo "n" dell'incontro, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete

NOGOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo: 0-2 ESITO VINCENTE NOGOL

risultato 2° tempo: 1-1 ESITO VINCENTE GOL

Gol/NoGol Tempo + Gol/NoGol Tempo (G/NG TEMPO "n"+G/NG TEMPO "x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Gol/NoGol Tempo N" e "Gol/NoGol Tempo X".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-2

GOL/NOGOL 1° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE NOGOL+GOL

risultato 1° tempo 1-1 / risultato finale 1-2

GOL/NOGOL 1° tempo + GOL/NOGOL 2° tempo ESITO VINCENTE GOL+NOGOL

Gol/NoGol Tempo + Multigol Y-Z Incontro (GOL/NOGOL TEMPO "x"+MULTIGOL "y-z" MATCH)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Gol/NoGol Tempo X" e "Multigol Y-Z Tempi Regolamentari" dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0: MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE NOGOL+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE NOGOL+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE NOGOL+ALTRO

risultato 1-0: MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE NOGOL+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE NOGOL+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE NOGOL+ALTRO

risultato 0-2: MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE NOGOL+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE NOGOL+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE NOGOL+ALTRO

risultato 1-1: MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE GOL+SI; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE GOL+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE GOL+ALTRO

risultato 1-2: MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE GOL+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE GOL+SI; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE GOL+SI

risultato 3-1: MULTIGOL 1-2 ESITO VINCENTE GOL+ALTRO; MULTIGOL 2-3 ESITO VINCENTE GOL+ALTRO; MULTIGOL 3-4 ESITO VINCENTE GOL+SI

Handicap Asiatico Intero (X-Y) Live (HANDICAP ASIATICO INTERO (X:Y))

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro prendendo in considerazione solo i gol segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante.

L'Handicap rappresenta il numero di gol di vantaggio (valore positivo) o il numero di gol di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2.

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

Esempi (prendendo in considerazione solo i gol segnati dal momento dell'accettazione della giocata).

Handicap X = 0

- se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1;

- se l'incontro termina in parità si applica la restituzione in vincita della giocata;

- se la squadra ospitante perde l'esito vincente è 2.

Handicap X = - 1

-se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 2 goal di scarto l'esito vincente è 1;

- se la squadra ospitante vince l'incontro con 1 goal di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata;
- in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2.

Esempio:

Milan - Juventus risultato al momento dell'accettazione 0-2. Dopo aver effettuato la puntata, il Milan segnerà una rete e l'incontro terminerà sul 1-2. Il risultato da considerare per stabilire l'esito vincente è 1-0.

Handicap 0 applicato alla squadra ospitante > 1-0: ESITO VINCENTE 1

Handicap 1 applicato alla squadra ospitante > 2-0: ESITO VINCENTE 1

Handicap -1 applicato alla squadra ospitante > 0-0: RESTITUZIONE IN VINCITA

Handicap 2 applicato alla squadra ospitante > 3-0: ESITO VINCENTE 1

Handicap -2 applicato alla squadra ospitante > (-1)-0: ESITO VINCENTE 2

Handicap Asiatico Intero (0-0) Pre-Match (HANDICAP ASIATICO INTERO (0:0))

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro prendendo in considerazione solo i gol segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante.

L'Handicap rappresenta il numero di gol di vantaggio (valore positivo) o il numero di gol di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2.

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

Esempi (prendendo in considerazione solo i gol segnati dal momento dell'accettazione della giocata).

Handicap X = 0

- se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1;
- se l'incontro termina in parità si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se la squadra ospitante perde l'esito vincente è 2.

Handicap X = - 1

- se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 2 goal di scarto l'esito vincente è 1;
- se la squadra ospitante vince l'incontro con 1 goal di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata;
- in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 1-2. Le scommesse Pre-Match sono piazzate prima dell'inizio dell'incontro, quindi sul risultato al momento dell'accettazione di 0-0. Il risultato da considerare per stabilire l'esito vincente è 1-2.

Handicap 0 applicato alla squadra ospitante > 1-2: ESITO VINCENTE 2

Handicap 1 applicato alla squadra ospitante > 2-2: RESTITUZIONE IN VINCITA

Handicap -1 applicato alla squadra ospitante > 0-2: ESITO VINCENTE 2

Handicap 2 applicato alla squadra ospitante > 3-2: ESITO VINCENTE 1

Handicap -2 applicato alla squadra ospitante > (-1)-2: ESITO VINCENTE 2

Handicap Asiatico Decimale (X-Y) Live (HANDICAP ASIATICO DECIMALE (X:Y))

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro prendendo in considerazione solo i gol segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante.

L'Handicap rappresenta il numero di gol di vantaggio (valore positivo) o il numero di gol di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2.

Esempio (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata).

Handicap X = 0.5

- se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1;
- se l'incontro termina in parità l'esito vincente è 1;
- se la squadra ospitante perde l'incontro l'esito vincente è 2.

Esempio:

Milan - Juventus risultato al momento dell'accettazione 0-2. Dopo aver effettuato la puntata, il Milan segnerà una rete e l'incontro terminerà sul 1-2. Il risultato da considerare per stabilire l'esito vincente è 1-0.

Handicap 0.5 applicato alla squadra ospitante > 1,5-0: ESITO VINCENTE 1

Handicap -0.5 applicato alla squadra ospitante > 0,5-0: ESITO VINCENTE 1

Handicap 1.5 applicato alla squadra ospitante > 2,5-0: ESITO VINCENTE 1

Handicap -1.5 applicato alla squadra ospitante > (-0,5)-0: ESITO VINCENTE 2

Handicap 2.5 applicato alla squadra ospitante > 3,5-0: ESITO VINCENTE 1

Handicap -2.5 applicato alla squadra ospitante > (-1,5)-0: ESITO VINCENTE 2

Handicap Asiatico Decimale (X-Y) Pre-Match (HANDICAP ASIATICO DECIMALE (0:0))

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro prendendo in considerazione solo i gol segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante.

L'Handicap rappresenta il numero di gol di vantaggio (valore positivo) o il numero di gol di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2.

Esempio (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata).

Handicap X = 0.5

- se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1;

-se l'incontro termina in parità l'esito vincente è 1;

- se la squadra ospitante perde l'incontro l'esito vincente è 2.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 1-2. Le scommesse Pre-Match sono piazzate prima dell'inizio dell'incontro, quindi sul risultato al momento dell'accettazione di 0-0. Il risultato da considerare per stabilire l'esito vincente è 1-2.

Handicap 0.5 applicato alla squadra ospitante > 1,5-2: ESITO VINCENTE 2

Handicap -0.5 applicato alla squadra ospitante > 0,5-2: ESITO VINCENTE 2

Handicap 1.5 applicato alla squadra ospitante > 2,5-2: ESITO VINCENTE 1

Handicap -1.5 applicato alla squadra ospitante > (-0,5)-2: ESITO VINCENTE 2

Handicap 2.5 applicato alla squadra ospitante > 3,5-2: ESITO VINCENTE 1

Handicap -2.5 applicato alla squadra ospitante > (-1,5)-2: ESITO VINCENTE 2

Home No Bet (HOME NO BET)

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

In caso di vittoria della squadra di casa la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Milan - Atalanta 2-1 RIMBORSO

Juventus - Napoli 0-1 ESITO VINCENTE 2

Monza - Empoli 0-0 ESITO VINCENTE X

Home No Bet Tempo (HOME NO BET TEMPO "n")

Si deve pronosticare se, al termine del tempo "n", il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta (segno 2) o pareggio (segno X).

In caso di vittoria della squadra di casa la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Milan - Atalanta

1° Tempo 1-0 RIMBORSO

2° Tempo 0-0 ESITO VINCENTE X

Man of the Match (MAN OF THE MATCH)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa verrà proclamato (esito SI), o meno (esito NO), "man of the match" della competizione di riferimento.

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

Marcatore Gol X + 1X2 Finale (GIOC. MARCATORE SEGNA GOL "n" + 1X2 FINALE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Gol X Si/No" e "Risultato Finale" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Lazio 2-0; 1° gol Bennacer I., 2° gol Hernandez T.

1° GOL ESITO VINCENTE Bennacer I. MARCATORE SI + 2

2° GOL ESITO VINCENTE Hernandez T. MARCATORE SI + 2

Marcatore Gol X Si/No (GIOC. MARCATOE GOL "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il gol "n", considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Empoli - Salernitana 2-1; 1° gol di Cambiaghi N. (Empoli), 2° gol di Caputo F. (Empoli), 3° gol di Piatek K. (Salernitana)

1° GOL ESITO VINCENTE: Cambiaghi N. MARCATORE SI; Caputo F. MARCATORE NO; Piatek K. MARCATORE NO

2° GOL ESITO VINCENTE: Cambiaghi N. MARCATORE NO; Caputo F. MARCATORE SI; Piatek K. MARCATORE NO

3° GOL ESITO VINCENTE: Cambiaghi N. MARCATORE NO; Caputo F. MARCATORE NO; Piatek K. MARCATORE SI

Marcatore nei Minuti X-Y Si/No (MARCATORE 0-15 S/N; MARCATORE 16-30 S/N; MARCATORE 31-FPT S/N; MARCATORE 46-60 S/N; MARCATORE 61-75 S/N; MARCATORE 76-FIN S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una rete nella fascia di minuti X-Y dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nella fascia di minuti oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento della fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Juventus - Atalanta; gol di Illicic (Atalanta) al 33° minuto, Mandzukic (Juventus) entra dalla panchina al 75° minuto e all'80° minuto segna un gol

ILICIC fascia minuti inizio-15 ESITO VINCENTE NO

ILICIC fascia minuti 16-30 ESITO VINCENTE NO

ILICIC fascia minuti 31-45 ESITO VINCENTE SI

ILICIC fascia minuti 46-60 ESITO VINCENTE NO

ILICIC fascia minuti 61-75 ESITO VINCENTE NO

ILICIC fascia minuti 76-Fine ESITO VINCENTE NO

MANDZUKIC fascia minuti inizio-15 ESITO VINCENTE NO

MANDZUKIC fascia minuti 16-30 ESITO VINCENTE NO

MANDZUKIC fascia minuti 31-45 ESITO VINCENTE NO

MANDZUKIC fascia minuti 46-60 ESITO VINCENTE NO

MANDZUKIC fascia minuti 61-75 ESITO VINCENTE NO

MANDZUKIC fascia minuti 76-Fine ESITO VINCENTE SI

Marcatore SI + 1X2 Finale + Gol/NoGol (MARC. SI + 1X2 + GG/NG)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Gol/NoGol" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol di Cristiano Ronaldo (Juventus), gol di Kessie (Milan), gol Hernandez T. (Milan)

ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 1 + GOL; KESSIE SI + 1 + GOL; HERNANDEZ T. SI + 1 + GOL.

Marcatore SI + 1X2 Finale + Gol/NoGol + Under/Over (MARC SI+1X2+G/NG+U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale", "Gol/NoGol" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol di Cristiano Ronaldo (Juventus), gol di Kessie (Milan), gol Hernandez T. (Milan)

LIMITE 2,5 ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 1 + GOL + OVER; KESSIE SI + 1 + GOL + OVER; HERNANDEZ T. SI + 1 + GOL + OVER

LIMITE 3,5 ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 1 + GOL + UNDER; KESSIE SI + 1 + GOL + UNDER; HERNANDEZ T. SI + 1 + GOL + UNDER

Marcatore SI + 1X2 Finale + Under/Over (MARCATORE SI + 1X2 + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol di Cristiano Ronaldo (Juventus), gol di Kessie (Milan), gol Hernandez T. (Milan)

LIMITE 2,5 ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 1 + OVER; KESSIE SI + 1 + OVER; HERNANDEZ T. SI + 1 + OVER

LIMITE 3,5 ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 1 + UNDER; KESSIE SI + 1 + UNDER; HERNANDEZ T. SI + 1 + UNDER

Marcatore SI + 1X2 Finale 4 Esiti (GIOC. MARCATORE SI + 1X2 FINALE 4 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Finale" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Atalanta - Juventus 0-2; due gol di Vlahovic D.

ESITO VINCENTE: Vlahovic D. MARCATORE SI + 2

Empoli - Salernitana 2-1; 1° gol di Cambiaghi N. (Empoli), 2° gol di Caputo F. (Empoli), 3° gol di Piatek K. (Salernitana)

ESITO VINCENTE: Cambiaghi N. MARCATORE SI + 1

ESITO VINCENTE: Caputo F. MARCATORE SI + 1

ESITO VINCENTE: Piatek K. MARCATORE SI + 1

Napoli - Verona 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Marcatore SI + 1X2 Handicap (MARC. SI + 1X2 HAND "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "1X2 Handicap" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 1-0, gol di Kessie

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 0-0 ESITO VINCENTE: KESSIE SI + X

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 2 gol: risultato finale (-1)-0 ESITO VINCENTE: KESSIE SI + 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 2-0 ESITO VINCENTE: KESSIE SI + 1

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 1-(-1) ESITO VINCENTE: KESSIE SI + 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 1-1 ESITO VINCENTE: KESSIE SI + X

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 2 gol: risultato finale 1-2 ESITO VINCENTE: KESSIE SI + 2

Marcatore Si + Parziale/Finale (MARC SI+PARZIALE/FINALE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Parziale/Finale" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 3-3

risultato 1° tempo 0-2; gol di Cristiano Ronaldo e Dybala

risultato 2° tempo 3-1; due gol di Kessie (Milan), un gol Hernandez T. (Milan), un gol Dybala (Juventus)

ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 2/X; DYBALA ESITO SI + 2/X; KESSIE SI + 2/X;

HERNANDEZ T. SI + 2/X.

Marcatore Si + Risultato Esatto (MARC. SI + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + 0-2

Esempio:

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Esempio:

Milan - Juventus 5-1; un gol di Cristiano Ronaldo (Juventus)
ESITO VINCENTE: ALTRO

Marcatore SI + Risultato Multiplo (MARC. SI+RIS. MULTIPLO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto Multiplo" considerando i soli i tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol di Cristiano Ronaldo (Juventus), gol di Kessie (Milan), gol Hernandez T. (Milan)

ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 1-0/2-0/2-1; KESSIE SI + 1-0/2-0/2-1; HERNANDEZ T. SI + 1-0/2-0/2-1

Marcatore SI Gol X + Risultato Esatto (GIOC. MARC. SI GOL "x" + RISULTATO ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse " Marcatore Gol X Si/No " e "Risultato Esatto" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Empoli - Salernitana 2-1; 1°gol di Cambiaghi N. (Empoli), 2° gol di Caputo F. (Empoli), 3° gol di Piatek K. (Salernitana)

1° GOL ESITO VINCENTE: Cambiaghi N. MARCATORE SI + 2-1

2° GOL ESITO VINCENTE: Caputo F. MARCATORE SI + 2-1

3° GOL ESITO VINCENTE: Piatek K. MARCATORE SI + 2-1

Napoli - Verona 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Marcatore SI Tempo X + Risultato Esatto Tempo X (MARC. SI TEMPO 1+RIS. ESATTO TEMPO 1; MARC. SI TEMPO 2+RIS. ESATTO TEMPO 2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No Tempo X" e "Risultato Esatto Tempo X" considerando il solo tempo oggetto di scommessa.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-2; gol di Cristiano Ronaldo e Dybala

ESITI VINCENTI: CRISTIANO RONALDO SI + 0-2; DYBALA SI + 0-2

risultato 2° tempo 3-1; due gol di Kessie (Milan), un gol Hernandez T. (Milan), un gol Dybala (Juventus)

ESITI VINCENTI: KESSIE SI + ALTRO; HERNANDEZ T. + ALTRO; DYBALA SI + ALTRO

Marcatore Si/No (MARCATORE SI/NO)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO),

considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; gol di Cristiano Ronaldo e gol di Mandzukic

Cristiano Ronaldo ESITO VINCENTE SI

Mandzukic ESITO VINCENTE SI

Alex Sandro ESITO VINCENTE NO

Marcatore Si/No + 1X2 Risultato Finale (MARCATORE S/N + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Finale" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + 2

Milan - Juventus 1-0

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO + X

Marcatore Si/No + Doppia Chance IN (MARCATORE S/N + DC IN)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance IN" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + 2

Milan - Juventus 1-0

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO + 1X

Marcatore Si/No + Doppia Chance IN/OUT (MARCATORE S/N + DC IN/OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance IN/OUT" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + 12

Milan - Juventus 1-1; gol di Dybala (Juventus)

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO + X

Marcatore Si/No + Doppia Chance OUT (MARCATORE S/N + DC OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance OUT" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + X2

Milan - Juventus 1-0

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO + 1

Marcatore Si/No + Gol/NoGol (MARC. S/N + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Gol/NoGol" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 1-2; due gol di Cristiano Ronaldo (Juventus)

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + GOL

Milan - Juventus 1-0

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO + NOGOL

Marcatore Si/No + Under/Over (MARCATORE S/N + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo (Juventus)

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + OVER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE SI + UNDER

Esempio:

Milan - Juventus 1-0;

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO + OVER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo MARCATORE NO+ UNDER

Marcatore Si/No Inclusi Tempi Supplementari (MARCATORE SI/NO INC EV. TS)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Eventuali reti segnate dopo il termine dei tempi supplementari non saranno ritenute validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Juventus

Tempi regolamentari 1-1: 1° goal Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° goal Kessie (Milan)

Tempi supplementari 1-0 goal Suso (Milan)

Cristiano Ronaldo ESITO VINCENTE SI

Kessie ESITO VINCENTE SI

Suso ESITO VINCENTE SI

Mandzukic ESITO VINCENTE NO

Alex Sandro ESITO VINCENTE NO

Marcatore Tempo 1 Si/No + 1X2 Tempo 1 (MARCATORE S/N TEMPO 1 + 1X2 TEMPO 1)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Tempo 1 Si/No" e "1X2 Tempo 1" dell'incontro oggetto di scommessa.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol di Cristiano Ronaldo (Juventus) al 33° minuto, Kessie (Milan) entra dalla panchina al 52° e segna al 74° minuto, gol di Hernandez T. (Milan) all'80° minuto

Cristiano Ronaldo MARCATORE 1° TEMPO + 1X2 TEMPO 1: ESITO VINCENTE SEGNA + 1

Kessie MARCATORE 1° TEMPO + 1X2 TEMPO 1: RIMBORSO

Hernandez T. MARCATORE 1° TEMPO + 1X2 TEMPO 1: ESITO VINCENTE NON SEGNA + 1

Marcatore Tempo Si/No (MARCATORE TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), nel corso del solo tempo "n" della partita indicata.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Juventus - Atalanta; gol di Ilicic (Atalanta) al 33° minuto, Mandzukic (Juventus) entra dalla panchina al 75° minuto e all'80° minuto segna un gol

Ilicic MARCATORE 1° TEMPO: ESITO VINCENTE SI

Ilicic MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE NO

Mandzukic MARCATORE 1° TEMPO: RIMBORSO

Mandzukic MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE SI

Margine di Vittoria 10 esiti (MARGINE VITTORIA 10)

Si deve pronosticare, al termine dei tempi regolamentari, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo tra i 10 esiti predefiniti.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE SQ2 2 GOL

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE PAREGGIO CON GOL

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE SQ1 1 GOL

Margine di Vittoria 4 esiti (MARGINE VITTORIA 4)

Si deve pronosticare, al termine dei tempi regolamentari, il margine in valore assoluto tra i gol segnati dalle due squadre nel corso dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE 0

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE 1

Margine di Vittoria 7 Esiti (MARGINE VITTORIA 7)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE SQ2 2 GOL

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE PAREGGIO

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO SQ1 1 GOL

Margine di Vittoria Rigori (MARGINE VITTORIA RIGORI)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nella fase ai calci di rigore.

Esempio:

Italia - Francia 5-3

1° Rigore Italia: segnato
1° Rigore Francia: segnato
2° Rigore Italia: segnato
2° Rigore Francia: fuori
3° Rigore Italia: segnato
3° Rigore Francia: segnato
4° Rigore Italia: segnato
4° Rigore Francia: segnato
5° Rigore Italia: segnato
ESITO VINCENTE SQ1 2 GOL

Margine di Vittoria Tempo 6 Esiti (MARGINE DI VITTORIA TEMPO "n" 6 ESITI)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, nel solo tempo "n" oggetto di scommessa. Esempio:

Milan - Juventus 0-2 (0-1) MARGINE DI VITTORIA TEMPO 1 ESITO VINCENTE SQ2 1 GOL

Chievo - Bologna 2-2 (1-0) MARGINE DI VITTORIA ESITO VINCENTE SQ1 1 GOL

Empoli - Atalanta 3-2 (1-1) MARGINE DI VITTORIA ESITO VINCENTE PAREGGIO CON GOL

Metodo Gol (METODO DEL GOL "n")

Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il gol "n" dell'incontro.

Esiti possibili:

- PUNIZIONE DIRETTA
- RIGORE
- AUTOGOL
- COLPO DI TESTA
- TIRO
- NESSUN GOL

Punizione diretta: il gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (escluso il calcio di punizione indiretta o di seconda). I tiri deviati contano, a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. I Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.

Rigore: il gol deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, "ribattuta" non inclusa.

Autogol: il gol deve essere siglato tramite autorete.

Colpo di Testa: il gol deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).

Tiro: tutti gli altri tipi di gol non inclusi sopra.

Nessun Gol: nel caso in cui il risultato sia 0-0 alla fine del secondo tempo, compresi i minuti di recupero eventuali. Tempi Supplementari esclusi.

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

Esempio:

Milan - Juventus 3-1

1° gol colpo di testa: ESITO VINCENTE COLPO DI TESTA

2° gol rigore: ESITO VINCENTE RIGORE

3° gol punizione diretta: ESITO VINCENTE PUNIZIONE DIRETTA

4° gol tiro: ESITO VINCENTE TIRO

5° gol nessun gol: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Metodo Vittoria 4 Esiti (Tempi Supplementari Esclusi; Fase ai calci di rigore Inclusi) (MET. VITTORIA TS ESCLUSI)

Si deve pronosticare il metodo in cui si realizzerà la vittoria, scegliendo tra le possibilità indicate.

SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari;

SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari;

SQ A AI RIGORI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori;

SQ B AI RIGORI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori.

NB: Nel caso in cui la manifestazione preveda i tempi supplementari, la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Coppa di Francia

Montpellier-PSG
Risultato tempi regolamentari 2-2
Risultato ai calci di rigore 5-6
ESITO VINCENTE SQ. B AI RIGORI

Minuti di Recupero Tempo 4 Esiti (MINUTI DI RECUPERO TEMPO "n" 4 ESITI)

Si deve pronosticare i minuti di recupero che saranno concessi (ovvero indicati sulla lavagna) nel tempo "n".

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue: 0 = 0.00 – 0.59 1 = 1.00 – 1.59 2 = 2.00 – 2.59 3 o più = 3.00 - ∞

Esempio:

Fiorentina-Verona

1° Tempo minuti di recupero mostrati sulla lavagna 3 ESITO VINCENTE 3 O PIU

2° Tempo minuti di recupero mostrati sulla lavagna 2 ESITO VINCENTE 2

Minuti di Recupero Tempo 6 Esiti (MINUTI RECUPERO TEMPO "n" 6 ESITI)

Si deve pronosticare i minuti di recupero che saranno concessi (ovvero indicati sulla lavagna) nel tempo "n".

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati

come segue: 0 -1 = 0.00 – 1.59 2 = 2.00 – 2.59 3 = 3.00 – 3.59 4 = 4.00 – 4.59 5 = 5.00 – 5.59 6 O PIU = 6 - ∞

Esempio:

Fiorentina-Verona

1° Tempo minuti di recupero mostrati sulla lavagna 3 ESITO VINCENTE 3

2° Tempo minuti di recupero mostrati sulla lavagna 2 ESITO VINCENTE 2

Minuto Gol Squadra (MINUTO GOL "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il gol "n" dell'incontro per la sola squadra "x".

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus 3-1

1° gol segnato dal Milan all'8° minuto: SQUADRA 1 GOL 1 ESITO VINCENTE 0-15

2° gol segnato dalla Juventus al 17° minuto: SQUADRA 2 GOL 1 ESITO VINCENTE 16-30

3° gol segnato dal Milan al 70° minuto: SQUADRA 1 GOL 2 ESITO VINCENTE 61-75

4° gol segnato dal Milan al 74° minuto: SQUADRA 1 GOL 3 ESITO VINCENTE 61-75

triplice fischio, fine del match: SQUADRA 1 GOL 4 ESITO VINCENTE NESSUN GOL; SQUADRA 2 GOL 2 ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Minuto Prossimo Gol Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI)

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol dell'incontro.

Esiti possibili:

- Inizio -10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80, dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale
- Nessun Gol, Risultato finale 0-0

Esempio:

Milan - Juventus 3-1

1° gol segnato dal Milan all'8° minuto: ESITO VINCENTE 0-10

2° gol segnato dalla Juventus al 17° minuto: ESITO VINCENTE 11-20

3° gol segnato dal Milan al 70° minuto: ESITO VINCENTE 71-80

4° gol segnato dal Milan al 74° minuto: ESITO VINCENTE 71-80

5° gol non realizzato: ESITO VINCENTE NO GOL

Minuto Prossimo Gol Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (MINUTO GOL "n")

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol dell'incontro.

Esiti possibili:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale
- No Gol, Risultato 0-0.

Esempio:

Milan - Juventus 3-1

1° gol segnato dal Milan all'8° minuto: ESITO VINCENTE 0-15

2° gol segnato dalla Juventus al 17° minuto: ESITO VINCENTE 16-30

3° gol segnato dal Milan al 70° minuto: ESITO VINCENTE 61-75

4° gol segnato dal Milan al 74° minuto: ESITO VINCENTE 61-75

5° gol non realizzato: ESITO VINCENTE NO GOL

Minuto Ultimo Gol (MINUTO ULTIMO GOL)

Si deve pronosticare in quale delle sette fasce di minuti indicate verrà segnato l'ultimo gol dell'incontro.

Esiti possibili:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale
- No Gol, Risultato 0-0.

Esempio:

Milan - Juventus ultimo gol al 58° minuto: ESITO VINCENTE 46-60

Chievo - Udinese ultimo gol al 7° minuto: ESITO VINCENTE 0-15

Fiorentina - Lazio 0-0: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Modalità della Vittoria (MODALITA VITTORIA)

Si deve pronosticare la modalità in cui si realizzerà la vittoria, scegliendo tra le possibilità indicate:

SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: *la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari ;*

SQ A TEMPI SUPPLEMENTARI: *la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi supplementari ;*

SQ A AI RIGORI: *la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori;*

SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: *la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari ;*

SQ B TEMPI SUPPLEMENTARI: *la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi supplementari ;*

SQ B AI RIGORI: *la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori.*

*Nel caso in cui l'incontro preveda andata e ritorno, per vittoria si intende il passaggio turno.

NB: Nel caso in cui la manifestazione non preveda una delle fasi proposte la scommessa andrà a rimborso .

Modalità Passaggio del Turno (MODALITA PASSAGGIO TURNO)

Si deve pronosticare la modalità in cui si realizzerà il passaggio del turno alla fase successiva della manifestazione oggetto di scommessa, scegliendo tra le possibilità indicate:

SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: *la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari* ;

SQ A TEMPI SUPPLEMENTARI: *la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi supplementari* ;

SQ A AI RIGORI: *la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori*;

SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: *la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari* ;

SQ B TEMPI SUPPLEMENTARI: *la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi supplementari* ;

SQ B AI RIGORI: *la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori*.

NB: Nel caso in cui la manifestazione non preveda una delle fasi proposte la scommessa andrà a rimborso .

Multigol Range X-Y Partita (MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro sarà compreso nel range indicato nella descrizione della scommessa (esito SI) o meno (esito No).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0

RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE NO; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

risultato 1-0

RANGE 1-2 ESITO VINCENTE SI; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE NO; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

risultato 0-2

RANGE 1-2 ESITO VINCENTE SI; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE SI; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

risultato 1-1

RANGE 1-2 ESITO VINCENTE SI; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE SI; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

risultato 1-2

RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE SI; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE SI

risultato 3-1

RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE NO; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE SI

Multigol Range X-Y Squadra (MULTIGOL X-Y SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dalla sola squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro sarà compreso nel range indicato nella descrizione della scommessa (esito SI) o meno (esito No).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 0-0

Squadra 1: RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE NO; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE NO; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

risultato 3-1

Squadra 1: RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE SI; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: RANGE 1-2 ESITO VINCENTE SI; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE NO; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

Multigol Range X-Y Tempo (MULTIGOL X-Y TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati da entrambe le squadre nel solo tempo "n" dell'incontro sarà compreso nel range indicato nella descrizione della scommessa (esito SI) o meno (esito No).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0/finale 2-1

1° tempo: RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE NO; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE NO

2° tempo: RANGE 1-2 ESITO VINCENTE NO; RANGE 2-3 ESITO VINCENTE SI; RANGE 3-4 ESITO VINCENTE SI

Numero Esatto Corner (NR ESATTO CORNER)

Si deve pronosticare il totale dei calci d'angolo che saranno battuti da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra le possibilità indicate.

Esempio:

Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti ESITO VINCENTE 0-8

Chievo 5 angoli battuti - Juventus 6 angoli battuti ESITO VINCENTE 9-11

Numero Esatto Corner Tempo (NUMERO ESATTO CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare il totale dei calci d'angolo che saranno battuti da entrambe le squadre nel solo tempo "n", scegliendo tra le possibilità indicate.

Esempio:

1° tempo

Milan 0 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti ESITO VINCENTE 0-4

2° tempo

Milan 2 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti ESITO VINCENTE 5-6

Over Squadra A + Over Squadra B Si/No (OV "n" SQ"x"+OV "n" SQ"z")

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti delle scommesse Under/Over Squadra "x" e Under/Over Squadra "z".

Esempio:

Milan - Juventus; risultato finale 2-1

OV 0,5 SQ1 + OV 0,5 SQ2 ESITO VINCENTE SI

OV 1,5 SQ1 + OV 1,5 SQ2 ESITO VINCENTE NO

OV 2,5 SQ1 + OV 2,5 SQ2 ESITO VINCENTE NO

Over Squadra A + Under Squadra B Si/No (OV "n" SQ"x"+UN "n" SQ"z")

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti delle scommesse Under/Over Squadra "x" e Under/Over Squadra "z".

Esempio:

Milan - Juventus; risultato finale 2-1

OV 0,5 SQ1 + UN 0,5 SQ2 ESITO VINCENTE NO

OV 1,5 SQ1 + UN 1,5 SQ2 ESITO VINCENTE SI

OV 2,5 SQ1 + UN 2,5 SQ2 ESITO VINCENTE NO

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE PARI

Chievo - Bologna 0-0 ESITO VINCENTE PARI

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Corner (PARI/DISPARI CORNER)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti ESITO VINCENTE DISPARI

Chievo 5 angoli battuti - Udinese 7 angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Corner Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (P/D CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di X-Y saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59

- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

fascia minuti 11-20 un angolo battuto ESITO VINCENTE DISPARI

fascia minuti 21-30 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

fascia minuti 31-40 due angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Corner Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (P/D CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di X-Y saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

fascia minuti 16-30 un angolo battuto ESITO VINCENTE DISPARI

fascia minuti 31-fine del 1° tempo zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

fascia minuti 46-60 due angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Corner Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (P/D CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di X-Y sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato come numero PARI.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

fascia minuti 06-10 un angolo battuto ESITO VINCENTE DISPARI

fascia minuti 11-15 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI
fascia minuti 16-20 due angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Corner Squadra (P/D CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti dalla squadra oggetto di scommessa, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti
SQUADRA 1 ESITO VINCENTE PARI
SQUADRA 2 ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Corner Tempo (P/D CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nel tempo "n" dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 angolo battuto - Juventus 2 angoli battuti ESITO VINCENTE DISPARI
risultato 2° tempo: Milan 1 angolo battuto - Juventus 3 angoli battuti ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (PARI/DISPARI FALLI COMMESSI INC TS)

Si deve pronosticare se i falli commessi da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 10 falli commessi - Juventus 12 falli commessi
ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Falli Commessi Tempo (PARI/DISPARI FALLI COMMESSI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i falli commessi da entrambe le squadre nel tempo "n" dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 9 falli commessi - Juventus 5 falli commessi ESITO VINCENTE PARI
risultato 2° tempo: Milan 7 falli commessi - Juventus 4 falli commessi ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Fuorigioco Inclusi Tempi Supplementari (PARI/DISPARI FUORIGIOCO INC TS)

Si deve pronosticare se i fuorigioco realizzati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 1 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco
ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Fuorigioco Tempo (PARI/DISPARI FUORIGIOCO TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i fuorigioco realizzati da entrambe le squadre nel tempo "n" dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 0 fuorigioco - Juventus 0 fuorigioco ESITO VINCENTE PARI
risultato 2° tempo: Milan 0 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (PARI/DISPARI LEGNI INC TS)

Si deve pronosticare se il numero di pali e traverse colpiti/e da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan 2 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa
ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Pali/ Traverse Tempo(PARI/DISPARI LEGNI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i pali e/o traverse colpiti/e da entrambe le squadre nel tempo "n", saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan 1 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa ESITO VINCENTE PARI

Chievo 1 palo/traversa - Udinese 0 pali/traverse ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Parate Inclusi Tempi Supplementari (PARI/DISPARI PARATE INC TS)

Si deve pronosticare se il numero di parate (realizzate da entrambi i portieri e/o altro giocatore) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 5 parate - Juventus 3 parate ESITO VINCENTE PARI

Villarreal 2 parate - Manchester Utd 5 parate ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Parate Tempo (PARI/DISPARI PARATE TEMPO "n")

Si deve pronosticare se le parate realizzate da entrambi i portieri e/o altro giocatore nel tempo "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 parate - Juventus 2 parate ESITO VINCENTE DISPARI

risultato 2° tempo: Milan 2 parate - Juventus 0 parate ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Rigori Segnati (P/D RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare se i calci di rigore realizzati da entrambe le squadre, nella serie finale, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

fase calci di rigore: Milan 5 rigori realizzati - Juventus 3 rigori realizzati ESITO VINCENTE PARI

fase calci di rigore: Liverpool 5 rigori realizzati - Dortmund 4 rigori realizzati ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Rigori Segnati Squadra (P/D RIGORI SEGNATI SQ "n")

Si deve pronosticare se i calci di rigore realizzati dalla squadra "n", nella serie finale, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

fase calci di rigore: Milan 5 rigori realizzati - Juventus 4 rigori realizzati

Squadra 1: ESITO VINCENTE DISPARI

Squadra 2: ESITO VINCENTE PARI

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

Si deve pronosticare se i gol segnati dalla squadra "n", nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE PARI

Squadra 1: ESITO VINCENTE PARI

Squadra 2: ESITO VINCENTE PARI

Empoli - Atalanta 3-2 ESITO VINCENTE DISPARI

Squadra 1: ESITO VINCENTE DISPARI

Squadra 2: ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Tempo (PARI/DISPARI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, nel tempo "n" dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-1/risultato finale 2-1

1° tempo: ESITO VINCENTE DISPARI

2° tempo: ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Squadra Tempo (PARI/DISPARI SQUADRA "x" TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i gol segnati dalla sola squadra oggetto di scommessa, nel tempo "n" dell'incontro, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-1/risultato finale 2-1

Squadra 1 Tempo 1: ESITO VINCENTE PARI

Squadra 1 Tempo 2: ESITO VINCENTE PARI

Squadra 2 Tempo 1: ESITO VINCENTE DISPARI

Squadra 2 Tempo 2: ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (PARI/DISPARI TIRI IN PORTA INC TS)

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta realizzati da entrambe le squadre, nell'incontro oggetto di scommessa comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

fine T.S.: Milan 3 tiri in porta - Juventus 5 tiri in porta

ESITO VINCENTE PARI fine

T.S.: Napoli 2 tiri in porta - Atalanta 3 tiri in porta

ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Tiri in Porta Tempo (PARI/DISPARI TIRI IN PORTA TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta realizzati da entrambe le squadre nel tempo "n" sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 0 tiri totali - Juventus 3 tiri totali

ESITO VINCENTE DISPARI

risultato 2° tempo: Milan 2 tiri totali - Juventus 4 tiri totali

ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (PARI/DISPARI TIRI TOTALI INC TS)

Si deve pronosticare se i "tiri totali" realizzati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Tempi regolamentari: Milan 13 tiri totali - Juventus 6 tiri totali

ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Tiri Totali Tempo (PARI/DISPARI TIRI TOTALI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati da entrambe le squadre nel tempo "n", saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 tiri totali - Juventus 5 tiri totali ESITO VINCENTE PARI

risultato 2° tempo: Milan 2 tiri totali - Juventus 7 tiri totali ESITO VINCENTE DISPARI

Pari/Dispari Valore Cartellini (PARI/DISPARI VAL CARTELLINI)

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nell'incontro, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un numero PARI.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Vengono presi in considerazione i soli tempi regolamentari dell'incontro (90 minuti più ev. recupero) e, al fine della determinazione del punteggio, non vengono conteggiati eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, seduti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli (3 punti) + 1 rosso (2 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (2 punti) ESITO VINCENTE DISPARI

Chievo 1 cartellino giallo (1 punto) - Udinese 1 cartellino giallo (1 punto) ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Valore Squadra (PARI/DISPARI VALORE CARTELLINI SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini mostrati alla squadra oggetto di scommessa, nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un numero PARI.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Vengono presi in considerazione i soli tempi regolamentari

dell'incontro (90 minuti più ev. recupero) e, al fine della determinazione del punteggio, non vengono conteggiati eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, seduti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli (3 punti) + 1 rosso (2 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (2 punti) ESITO VINCENTE DISPARI

Chievo 1 cartellino giallo (1 punto) - Udinese 1 cartellino giallo (1 punto) ESITO VINCENTE PARI

Pari/Dispari Valore Cartellini Tempo (PARI/DISPARI VALORE CARTELLINI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel tempo "n", sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un PARI.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Viene preso in considerazione il solo tempo oggetto di scommessa (45 minuti più ev. recupero) e, al fine della determinazione del punteggio, non vengono conteggiati eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, seduti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 cartellini gialli (3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (2 punti) ESITO VINCENTE DISPARI

risultato 2° tempo: Milan 1 cartellino rosso (2 punti) - Juventus 0 cartellini ESITO VINCENTE PARI

Parziale/Finale + Gol/Nogol (PARZIALE/FINALE + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Gol/Nogol" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 1-0 / finale 1-1 ESITO VINCENTE 1/X + GOL

Napoli - Lazio

risultato 1° tempo 0-1 / finale 0-1 ESITO VINCENTE 2/2 + NOGOL

Parziale/Finale + Somma Gol 36 esiti (PARZIALE/FINALE + SOMMA GOL 36 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Somma Gol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 1-0/risultato finale 1-2

ESITO VINCENTE 1/2+3 GOL

Napoli-Roma

risultato 1° tempo 0-0/risultato finale 1-1

ESITO VINCENTE X/X+2 GOL

Parziale/Finale + Under/Over (PARZIALE/FINALE + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 1-0 / finale 1-1

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1/X + UNDER

Parziale/Finale + Under/Over Tempo (PARZIALE/FINALE + U/O "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale Tempi Regolamentari" e "Under/Over Tempo X" dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 1-0 / finale 1-1

1° TEMPO LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER; 1° TEMPO LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1/X + UNDER

2° TEMPO LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER; 2° TEMPO LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1/X + UNDER

Passaggio Turno (PASSAGGIO TURNO)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre si qualificherà al turno successivo della manifestazione di riferimento.

Esempio:

Qualificazione ai quarti di Champions League

Milan - Juventus risultato andata 0-1

Juventus - Milan risultato andata 0-2

ESITO VINCENTE PASSAGGIO TURNO: MILAN

Portiere Para Almeno un Rigore Si/No (PORTIERE PARA RIGORE SI/NO)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa, sarà parato (esito SI), o meno (esito NO), da un portiere almeno un calcio rigore.

L'esito SI sarà vincente: - In caso di rigore non realizzato, ove l'intervento del portiere risulta decisivo ad evitare il gol.

L'esito NO sarà vincente: - In caso di non attribuzione di calci di rigore; - In caso di rigore realizzato; - In caso di rigore non realizzato, ove non vi è alcun intervento del portiere (tiro fuori, tiro sul palo).

Prima Sostituzione nel Match 4 Esiti (PRIMA SOSTITUZIONE NEL MATCH 4 ESITI)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, la prima sostituzione avverrà nel primo tempo (TEMPO 1), nel secondo tempo (TEMPO 2), durante l'intervallo (BREAK) oppure non ci sarà alcuna sostituzione (NESSUNA SOSTITUZIONE).

Esempio:

Inter - Lecce

1° sostituzione al 57°minuto (Lecce: esce Maleh Y. entra Blin A.) ESITO VINCENTE TEMPO 2

Sassuolo - Cremonese

1° sostituzione al 35°minuto (Cremonese: esce Chiriches V. entra Lochoshvili L.) ESITO VINCENTE TEMPO 1

Primo Assist (PRIMO ASSIST)

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli indicati in lista, che realizzerà per primo un assist nei tempi regolamentari dell'incontro.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN ASSIST.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus

Suso (Milan): 1 assist

Pjanic (Juventus): 0 assist

Primo Assist ESITO VINCENTE SUSO

Primo Cartellino (PRIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare il giocatore che riceverà per primo un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN CARTELLINO.

In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Primo Cartellino Tempo (PR. CARTELLINO TEMPO "n"; 1X2 PR. CARTELLINO TEMPO "n")

Si deve pronosticare a quale delle due squadre sarà mostrato il primo cartellino nel tempo "n" dell'incontro.

Nell'esito X è compreso anche il NESSUN CARTELLINO nel tempo oggetto di scommessa.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Esempio:

risultato 1° tempo Milan - Juventus: 1° cartellino Milan ESITO VINCENTE 1

risultato 2° tempo Milan - Juventus: nessun cartellino ESITO VINCENTE NESSUNO/X

Primo Corner (PRIMO CORNER)

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il primo calcio d'angolo relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus: 1° angolo per il Milan ESITO VINCENTE 1

Bologna - Atalanta: 1° angolo per l'Atalanta ESITO VICENTE 2

Primo e Ultimo Marcatore SI/No (PRIMO E ULTIMO MARC S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo e ultimo gol nei tempi regolamentari della partita.

L'esito "SI" risulta vincente se si realizzano tutte le possibilità indicate.

L'esito "NO" risulta vincente se una o entrambe le possibilità indicate non si realizzano, il primo o l'ultimo gol sono un'Autorete, l'incontro si conclude con Nessun Gol (0-0).

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 3-3

risultato 1° tempo 0-2; gol 1 Dybala, gol 2 Cristiano Ronaldo

risultato 2° tempo 3-1; gol 3 e 4 di Kessie (Milan), gol 5 Hernandez T. (Milan), gol 6 Dybala (Juventus)

CRISTIANO RONALDO ESITO VINCENTE NO

DYBALA ESITO VINCENTE SI

KESSIE ESITO VINCENTE NO

HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE NO

Primo Evento nei Minuti XX.XX-YY.YY (PRIMO EVENTO NEI MINUTI XX.XX-YY.YY)

Si deve pronosticare l'evento/l'esito, fra quelli proposti in lista, che si verificherà per primo nella fascia di minuti oggetto di scommessa.

Ai fini della determinazione dell'evento/esito vincente sarà considerato il minutaggio in cui, almeno una delle voci proposte, viene battuta. Non saranno considerati validi i minuti in cui viene assegnata.

L'esito "NESSUN EVENTO" risulterà vincente nel caso in cui non si manifesti alcun evento tra quelli presenti in lista nella fascia di minuti di riferimento.

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-90 Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale supplementari
- Inizio-95: dal fischio d'inizio al minuto 94:59
- 96-100: dal minuto 95:00 al minuti 99:59
- 101-105: dal minuto 100:00 al minuto 104:59
- 106-110: dal minuto 105:00 al minuto 109:59
- 111-115: dal minuto 110:00 al minuto 114:59
- 116-Fine: dal minuto 115:00 al triplice fischio finale

Primo Evento nei Primi Minuti (PRIMO EVENTO PRIMI "n" MIN.)

Si deve pronosticare quale sarà il primo evento/esito che si verificherà nei primi "x" minuti oggetto di scommessa.

Nell'esito "NESSUN EVENTO" sono comprese anche tutte le voci non presenti in lista.

L'esito "GOL" comprende anche eventuali autogol.

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue:

Se n = 5, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 4:59 di gioco;

Se n = 10, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 9:59 di gioco;

Se n = 15, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 14:59 di gioco; Etc.

Esempio:

Milan - Juventus

14° minuto fallo laterale

Primi 5 minuti: ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO

Primi 10 minuti: ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO

Primi 15 minuti: ESITO VINCENTE FALLO LATERALE

Primi 20 minuti: ESITO VINCENTE FALLO LATERALE

Primo Marcatore (PRIMO MARCATORE)

Si deve pronosticare il calciatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà per primo nei tempi regolamentari della partita.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2: 1° gol Cristiano Ronaldo; 2° gol Mandzukic

Primo Marcatore ESITO VINCENTE CRISTIANO RONALDO

Chievo - Fiorentina 0-0

Primo Marcatore ESITO VINCENTE ALTRO

Primo Marcatore + 1X2 Risultato Finale (PRIMO MARCATORE + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Risultato Finale" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo PRIMO MARCATORE + 2

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Primo Marcatore + Doppia Chance IN (PR. MARCATORE + DC IN)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN" combinandolo con la scommessa "Primo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 1-0; gol di Piatek

ESITO VINCENTE: Piatek PRIMO MARCATORE + 1X

Milan - Juventus 0-0
ESITO VINCENTE: ALTRO

Primo Marcatore + Doppia Chance IN/OUT (PR. MARCATORE + DC IN/OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN/OUT" combinandolo con la scommessa "Primo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 1-0; gol di Piatek

ESITO VINCENTE: Piatek PRIMO MARCATORE + 12

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Primo Marcatore + Doppia Chance OUT (PR. MARCATORE + DC OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance OUT" combinandolo con la scommessa "Primo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo PRIMO MARCATORE + X2

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Primo Marcatore + Gol/NoGol (PRIMO MARCATORE + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Gol/NoGol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo PRIMO MARCATORE + NOGOL

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Primo Marcatore + Risultato Esatto (PRIMO MARCATORE + RISULTATO ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Risultato Esatto" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Altri risultati non elencati
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo PRIMO MARCATORE + 0-1

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Primo Marcatore + Under/Over (PRIMO MARCATORE + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Possibili combinazioni: UNDER + PR. MARCATORE; OVER + PR. MARCATORE; ALTRO.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; gol di Cristiano Ronaldo

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo PRIMO MARCATORE + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo PRIMO MARCATORE + UNDER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo PRIMO MARCATORE + UNDER

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Primo Marcatore Giocatore X Sì/No + Fascia Minuti Primo Gol + Metodo del Primo Gol Calcio Piazzato Sì/No (PR. MARC.+GOL1 MIN+ GOL1 CALCIO PIAZZ)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Sì/No", "Fascia Minuti Primo Gol" e "Metodo Primo Gol Calcio Piazzato Sì/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Con l'esito "CALCIO PIAZZATO" si intende che il gol dovrà essere realizzato direttamente da calcio di punizione.

Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente i calci di punizione indiretta; i gol realizzati da calcio di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, sarà considerato vincente l'esito ALTRO.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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

La voce ALTRO comprende: il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo gol;

il primo gol non è realizzato con calcio piazzato; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non

presente nella lista.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Fasce:

- Inizio-30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- 31-60: dal minuto 30:00 al minuto 59:59
- 61-Fine: dal minuto 60:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-0

Gol 1 Kessie (Milan), 53° minuto, calcio di punizione Gol 2 Hernandez T. (Milan), 64° minuto, tiro

ESITO VINCENTE: KESSIE + 31-60 + CALCIO PIAZZATO SI

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo Marcatore Giocatore X Si/No + Fascia Minuti Primo Gol + Metodo del Primo Gol Punizione Diretta Si/No (GIOC. PR. MARC.+GOL1 MIN+ GOL1 PUN. DIRETTA)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Gol" e "Metodo Primo Gol Punizione Diretta Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Con l'esito "PUNIZIONE DIRETTA" si intende che il gol dovrà essere realizzato direttamente da calcio di punizione. Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente i calci di punizione indiretta e i goal realizzati da calcio di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- il Nessun Gol (0-0);
- il primo gol è un'Autorete;
- il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo gol;
- il primo gol non è realizzato con punizione diretta;
- altri risultati non elencati;
- qualsiasi calciatore non presente nella lista.

Fasce proposte:

0-30 dal fischio d'inizio al minuto 29:59;

31-60 dal minuto 30:00 al minuto 59:59;

61-F.T.R dal minuto 60:00 al triplice fischio finale.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato finale 2-0: Goal 1 Kessie (Milan), 53° minuto, calcio di punizione Gol 2 Hernandez T. (Milan), 64° minuto, tiro

ESITO VINCENTE: KESSIE + 31-60 + PUNIZIONE DIRETTA.

Primo Marcatore Giocatore X Si/No + Fascia Minuti Primo Gol + Metodo del Primo Gol Testa Si/No (PR. MARC.+ GOL 1 MINUTO + GOL 1 TESTA)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Gol" e "Metodo Primo Gol Testa Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Con l'esito "COLPO DI TESTA" si intende che il gol deve essere segnato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, sarà considerato vincente l'esito ALTRO.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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

La voce ALTRO comprende: il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo gol;

il primo gol non è realizzato di testa; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista.

Fasce:

- Inizio-30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- 31-60: dal minuto 30:00 al minuto 59:59
- 61-Fine: dal minuto 60:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol 1 Cristiano Ronaldo (Juventus), 17° minuto, testa Gol 2 Kessie (Milan), 53° minuto, rigore Gol 3 Hernandez T. (Milan), 64° minuto, tiro

ESITO VINCENTE: PR. MARC. CRISTIANO RONALDO SI + 0-30 + TESTA SI

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo Marcatore Giocatore X Si/No + Fascia Minuti Primo Gol + Metodo del Primo Gol Tiro Si/No (PR. MARC. + GOL 1 MINUTO + GOL 1 TIRO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Gol" e "Metodo Primo Gol Tiro Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente i gol realizzati direttamente da calcio d'angolo, su rigore o calcio di punizione diretta.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, sarà considerato vincente l'esito ALTRO.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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

La voce ALTRO comprende: il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo gol;

il primo gol non è realizzato con tiro; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Fasce:

- Inizio-30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- 31-60: dal minuto 30:00 al minuto 59:59
- 61-Fine: dal minuto 60:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 1-0

Gol 1 Hernandez T. (Milan), 64° minuto, tiro

ESITO VINCENTE SI: HERNANDEZ T. + 61-F.T.R. + TIRO

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo Marcatore Si/No (PRIMO MARCATORE S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo gol nell'incontro di riferimento.

L'esito "NO" comprende anche il Nessun Gol.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse rimangono valide.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; gol di Cristiano Ronaldo

Cristiano Ronaldo PRIMO MARCATORE: ESITO VINCENTE SI

Mandzukic PRIMO MARCATORE: ESITO VINCENTE NO

Primo Marcatore Si/No + Risultato Multiplo (PRIMO MARCATORE+RISULTATO MULTIPLO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto Multiplo" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol 1 Cristiano Ronaldo (Juventus), gol 2 Kessie (Milan), gol 3 Hernandez T. (Milan)

ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO SI + 1-0/2-0/2-1

Primo Marcatore Si/No + 1X2 Finale + Gol/NoGol (PR. MARC. + 1X2 + GG/NG)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Gol/NoGol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol 1 Cristiano Ronaldo (Juventus), gol 2 Kessie (Milan), gol 3 Hernandez T. (Milan)

ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO + 1 + GOL

Primo Marcatore Si/No + 1X2 Finale + Gol/NoGol + Under/Over (PR MARC+1X2+G/NG+U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale", "Gol/NoGol" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol 1 Cristiano Ronaldo (Juventus), gol 2 Kessie (Milan), gol 3 Hernandez T. (Milan)

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO + 1 + GOL + OVER

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO + 1 + GOL + UNDER

Primo Marcatore Si/No + 1X2 Finale + Under/Over (PRIMO MARCATORE + 1X2 + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol 1 Cristiano Ronaldo (Juventus), gol 2 Kessie (Milan), gol 3 Hernandez T. (Milan)

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO + 1 + OVER
LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO + 1 + UNDER

Primo Marcatore Si/No + 1X2 Handicap (PR. MARC. + 1X2 HAND "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "1X2 Handicap" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 1-0, gol di Kessie

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 0-0 ESITO VINCENTE: KESSIE + X

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 2 gol: risultato finale (-1)-0 ESITO VINCENTE: KESSIE + 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 2-0 ESITO VINCENTE: KESSIE + 1

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 1-(-1) ESITO VINCENTE: KESSIE + 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 1-1 ESITO VINCENTE: KESSIE + X

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 2 gol: risultato finale 1-2 ESITO VINCENTE: KESSIE + 2

Primo Marcatore Si/No + Minuto Primo Gol (PR MARC. + MINUTO GOL 1)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "Minuto Primo Gol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Gol 1 Cristiano Ronaldo (Juventus), 17° minuto

Gol 2 Kessie (Milan), 53° minuto

Gol 3 Hernandez T. (Milan), 64° minuto

ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO + 16 - 30

Primo Marcatore Si/No + Parziale/Finale (PRIMO MARCATORE+PARZIALE/FINALE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "Parziale/Finale" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 3-3

risultato 1° tempo 0-2; gol 1 di Cristiano Ronaldo, gol 2 Dybala

risultato 2° tempo 3-1; gol 3 e 4 di Kessie (Milan), gol 5 Hernandez T. (Milan), gol 6 Dybala (Juventus)

ESITO VINCENTE: CRISTIANO RONALDO + 2/X

Primo Marcatore Squadra (PRIMO MARCATORE SQUADRA "n")

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà il primo gol per la squadra "n", relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2: 1° gol Cristiano Ronaldo; 2° gol Mandzukic

Squadra 1 Primo Marcatore: ESITO VINCENTE ALTRO

Squadra 2 Primo Marcatore: ESITO VINCENTE CRISTIANO RONALDO

Primo Marcatore Squadra Si/No (PRIMO MARCATORE SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo goal per la squadra "n" nei tempi regolamentari nell'incontro.

L'esito NO comprende anche il "NESSUN GOAL" e che Il primo goal è un'Autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; goal di Cristiano Ronaldo

Suso PRIMO MARCATORE SQUADRA 1: ESITO VINCENTE NO

Piatek PRIMO MARCATORE SQUADRA 1: ESITO VINCENTE NO

Cristiano Ronaldo PRIMO MARCATORE SQUADRA 2: ESITO VINCENTE SI

Mandzukic PRIMO MARCATORE SQUADRA 2: ESITO VINCENTE NO

Primo Marcatore Tempo Si/No (PRIMO MARCATORE TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo goal nel tempo "n".

L'esito NO comprende anche il "NESSUN GOAL" e che Il primo goal è un'Autorete.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal nel tempo di riferimento, sarà considerato vincente l'esito NO.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Goal di Cristiano Ronaldo (Juventus) al 33° minuto, Kessie (Milan) entra dalla panchina al 52° e segna al 74° minuto, goal di Hernandez T. (Milan) all'80° minut

Cristiano Ronaldo PRIMO MARCATORE 1° TEMPO: ESITO VINCENTE SI

Cristiano Ronaldo PRIMO MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE NO

Kessie PRIMO MARCATORE 1° TEMPO: RIMBORSO

Kessie PRIMO MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE SI

Hernandez T. PRIMO MARCATORE 1° TEMPO: ESITO VINCENTE NO
Hernandez T. PRIMO MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE NO

Primo o Ultimo Marcatore SI/No (PRIMO O ULTIMO MARC S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo o ultimo gol nei tempi regolamentari della partita.

L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza.

L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano, il primo e l'ultimo gol sono un'Autorete, l'incontro si conclude con Nessun Gol (0-0).

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 3-3

risultato 1° tempo 0-2; gol 1 Cristiano Ronaldo, gol 2 Dybala

risultato 2° tempo 3-1; gol 3 e 4 di Kessie (Milan), gol 5 Hernandez T. (Milan), gol 6 Dybala (Juventus)

CRISTIANO RONALDO ESITO VINCENTE SI

DYBALA ESITO VINCENTE SI

KESSIE ESITO VINCENTE NO

HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE NO

Prossimo Marcatore (PROSSIMO MARCATORE GOL "n")

Si deve pronosticare il calciatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà il gol "n" di riferimento nei tempi regolamentari della partita.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce NESSUNO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 2-2: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan); 4° gol Mandzukic (Juventus)

1° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE CRISTIANO RONALDO

2° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE KESSIE

3° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE SUSO

4° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE MANDZUKIC

5° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE NESSUNO

Prossimo Marcatore Extra Time (PROSSIMO MARCATORE ET)

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il prossimo gol limitatamente ai soli tempi supplementari dell'incontro.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce NESSUNO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus tempi supplementari 2-2: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan); 4° gol Mandzukic (Juventus)

1° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE CRISTIANO RONALDO

2° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE KESSIE

3° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE SUSO

4° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE MANDZUKIC

5° Gol Marcatore: ESITO VINCENTE NESSUNO

Rete Inviolata Squadra Si/No (RETI INVIOLATE SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se la sola squadra "n" al termine dei tempi regolamentari dell'incontro avrà la propria rete inviolata (esito SI), o meno (esito NO).

Per rete inviolata si intende nessun gol subito.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2

SQUADRA 1: ESITO VINCENTE NO

SQUADRA 2: ESITO VINCENTE SI

Rete Inviolata Squadra Tempo Si/No (RETI INVIOL. SQ"n" TEMPO"x")

Si deve pronosticare se, nell'incontro la sola squadra "n" nel solo tempo "x" avrà la propria rete inviolata (esito SI), o meno (esito NO).

Per rete inviolata si intende nessun gol subito.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0/risultato finale 0-2

TEMPO 1: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

TEMPO 1: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Ribaltone Si/No (RIBALTONE S/N)

Si deve pronosticare se una delle due squadre andrà a vincere l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No).

Con l'esito "Si" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio vincerà l'incontro effettuando il ribaltone.

Con l'esito "No" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari).

L'esito "No" comprende anche l'eventuale risultato 0 - 0.

Esempio:

Champions League Juventus – Real Madrid 03/06/2017

Esito "Si" 12° minuto: Juventus – Real Madrid 0 – 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 2 - 1

Esito "No": 15° minuto: Juventus – Real Madrid 0 – 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 1 - 2 Juventus – Real Madrid 1 - 1 Juventus – Real Madrid 2 - 2, ecc.

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

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

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

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

Ribaltone Squadra Si/No (RIBALTONE SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se la squadra "X" vincerà l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No).

Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra X effettuerà il ribaltone, vincendo l'incontro dopo essere stata in svantaggio.

Con l'esito "No" si pronostica che la squadra X perderà o pareggerà l'incontro o lo vincerà senza essere andata in svantaggio.

Esempio:

Juventus – Real Madrid Ribaltone Juventus Si/No

Esito "Si": 12° minuto Juventus – Real Madrid 0 - 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 2 - 1

Esito "No": 15° minuto: Juventus – Real Madrid 0 - 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 1 - 2 o 1 - 1 o 2 - 2 o 3 - 3, ecc.

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

Rigore Segnato Si/No (RIGORE "n" SEGNATO T.R. S/NT)

Si deve pronosticare se il rigore "n", nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO).

L'esito "NO" comprende anche il "Nessun Rigore".

Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati validi i gol realizzati nella fase dei calci di rigore.

Esempio:

Milan - Juventus

1 rigore battuto dal Milan e finalizzato in gol ESITO VINCENTE SI

Udinese - Spal

1 rigore battuto dalla Spal e NON finalizzato in gol ESITO VINCENTE NO

Rigore Si/No (RIGORE S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà concesso (esito SI), o meno (esito NO), un calcio di rigore ad almeno una delle due squadre.

Esempio:

Milan - Juventus: 1 rigore concesso al Milan ESITO VINCENTE SI

Udinese - Spal: 1 rigore concesso alla Spal e NON finalizzato in gol ESITO VINCENTE SI

Napoli - Inter: nessun rigore concesso ESITO VINCENTE NO

Rigore Si/No + Espulsione Si/No (RIGORE S/N+ESPULSIONE S/N)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Rigore Si/No" ed "Espulsione Si/No" limitatamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali espulsioni dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan - Juventus

1 rigore e 0 espulsioni ESITO VINCENTE SI/NO

1 rigore e 2 espulsioni ESITO VINCENTE SI/SI

0 rigori e 0 espulsioni ESITO VINCENTE NO/NO

Rigore Squadra Si/No (RIGORE SQUADRA "n" S/N RT)

Si deve pronosticare se alla squadra "n", nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà concesso (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio di rigore.

Esempio:

Milan - Juventus: 1 rigore concesso al Milan

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Udinese - Spal: 1 rigore concesso alla Spal e NON finalizzato in gol

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Napoli - Inter: nessun rigore concesso

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Rigori ad Oltranza, Fase ai Calci di Rigore (RIGORI AD OLTRANZA)

Si deve pronosticare se nella fase finale dei calci di rigore dell'incontro oggetto di scommessa, si procederà (esito SI) o meno (esito NO) ai rigori ad oltranza.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Si, No.

Esempio:

Champions League

Manchester City - Real Madrid RIGORI 5 - 6

1° rigore Man. City segnato; 1° rigore Real Madrid sbagliato

2° rigore Man. City segnato; 2° rigore Real Madrid segnato

3° rigore Man. City sbagliato; 3° rigore Real Madrid segnato

4° rigore Man. City segnato; 4° rigore Real Madrid segnato

5° rigore Man. City segnato; 5° rigore Real Madrid segnato

6° rigore Man. City segnato; 6° rigore Real Madrid segnato

7° rigore Man. City sbagliato; 7° rigore Real Madrid segnato

ESITO VINCENTE SI

Rimessa dal Fondo Battuta nei Minuti XX.XX-YY.YY (RIMESSA FONDO BATTUTA MIN. XX.XX-YY.YY)

Si deve pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà battuta (esito SI), o meno (esito NO), una rimessa dal fondo.

Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui la rimessa dal fondo viene effettivamente battuta e non quello in cui viene assegnata.

Fasce proposte:

- 00.00 - 00.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 00:59;
- 00.00 - 01.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 01:59;
- 00.00 - 02.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 02:59;
- 00.00 - 03.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 03:59;
- 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59;

etc.

Esempio:

Milan-Juventus

1° rimessa dal fondo battuta al minto 6 e 40 secondi

00.00 - 00.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 01.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 02.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 03.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 05.59 ESITO VINCENTE NO

00.00 - 06.59 ESITO VINCENTE SI

00.00 - 07.59 ESITO VINCENTE SI

Risultato Esatto + Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No (RIS ESATTO + PRIMO MARCATORE ULTRA)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Risultato Esatto" e "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, le scommesse rimangono valide.

L'esito ALTRO comprende: - Nessun Goal (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano il primo goal dell'incontro - Altri risultati non elencati

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

Esempio 1:

Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "1-1+SI".

Esempio 2:

Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro.

Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito da Sauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "ALTRO".

Risultato Esatto + Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Goal Si/No (RIS ESATTO + MARCATORE ULTRA)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Risultato Esatto" e "Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Goal Si/No" considerando i soli tempi regolamentari dell'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.

L'esito ALTRO comprende: - Nessun Goal (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano nell'incontro - Altri risultati non elencati.

Esempi:

Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)).

Esempio 1:

Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma).

Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "1-1+SI".

Esempio 2:

Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro.

Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo).

Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1.

ESITO VINCENTE "ALTRO".

Risultato Esatto 26 Esiti (RISULTATO ESATTO 26 ESITI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 0-2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE 2-2

Udinese - Roma 5-4 ESITO VINCENTE ALTRO

Risultato Esatto 50 Esiti (RISULTATO ESATTO 50 ESITI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 0-2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE 2-2

Udinese - Roma 5-4 ESITO VINCENTE 5-4

Risultato Esatto Conseguito Nell'Incontro (Anytime) Si/No (RIS. ESATTO X-Y ANYTIME)

Si deve pronosticare se il risultato esatto X-Y verrà conseguito nell'arco dell'incontro (ESITO SI) o meno (ESITO NO).

Ai fini della scommessa saranno considerati solo i tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero.

Esempio:

Milan - Juventus 3-1

1° gol segnato dal Milan all'8° minuto: ESITO VINCENTE 1-0 SI

2° gol segnato dalla Juventus al 17° minuto: ESITO VINCENTE 1-1 SI

3° gol segnato dal Milan al 70° minuto: ESITO VINCENTE 2-1 SI

4° gol segnato dal Milan al 74° minuto: ESITO VINCENTE 3-1 SI

triplice fischio, fine del match.

Risultato esatto Tempi Supplementari 10 Esiti (RISULTATO ESATTO TS 10 ESITI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato dei soli tempi supplementari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Chelsea Tempi Supplementari 0-2 ESITO VINCENTE 0-2

Italia - Spagna Tempi Supplementari 2-2 ESITO VINCENTE 2-2

Risultato Esatto Fase Calci di Rigore (RISULTATO ESATTO FASE RIGORI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato della sola fase finale dei calci di rigore dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Italia - Francia

1° Rigore Italia: segnato

1° Rigore Francia: segnato

2° Rigore Italia: segnato

2° Rigore Francia: fuori

3° Rigore Italia: segnato

3° Rigore Francia: segnato

4° Rigore Italia: segnato

4° Rigore Francia: segnato

5° Rigore Italia: segnato

ESITO VINCENTE 5-3

Risultato Esatto Multi Esiti A (RIS. ESATTO MULTI ESITI A)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 1-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1

ESITO VINCENTE 2-2 / 3-3 / 4-4: La partita di riferimento terminerà 2-2 o 3-3 o 4-4

ESITO VINCENTE 1-0 / 2-0 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0 o 2-1

ESITO VINCENTE 0-1 / 0-2 / 1-2: La partita di riferimento terminerà 0-1 o 0-2 o 1-2

ESITO VINCENTE 3-0 / 3-1 / 3-2: La partita di riferimento terminerà 3-0 o 3-1 o 3-2

ESITO VINCENTE 0-3 / 1-3 / 2-3: La partita di riferimento terminerà 0-3 o 1-3 o 2-3

ESITO VINCENTE 4-1 / 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-1 o 4-2 o 4-3

ESITO VINCENTE 1-4 / 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 1-4 o 2-4 o 3-4

ESITO VINCENTE 4-0 / 0-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 0-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multi Esiti B (RIS. ESATTO MULTI ESITI B)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 1-0: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-0

ESITO VINCENTE 2-0 / 3-0: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 3-0

ESITO VINCENTE 1-1 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-1

ESITO VINCENTE 3-1 / 3-2 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2 o 2-2

ESITO VINCENTE 4-0 / 4-1: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1

ESITO VINCENTE 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-2 o 4-3

ESITO VINCENTE 0-1 / 0-2: La partita di riferimento terminerà 0-1 o 0-2

ESITO VINCENTE 1-2 / 0-3: La partita di riferimento terminerà 1-2 o 0-3

ESITO VINCENTE 1-3 / 2-3: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3

ESITO VINCENTE 0-4 / 1-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4

ESITO VINCENTE 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 2-4 o 3-4

ESITO VINCENTE 3-3 / 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multi Esiti C (RIS. ESATTO MULTI ESITI C)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 0-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 0-1

ESITO VINCENTE 0-2 / 0-3: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 0-3

ESITO VINCENTE 1-1 / 1-2: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 1-2

ESITO VINCENTE 1-3 / 2-3 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3 o 2-2

ESITO VINCENTE 0-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 3-4

ESITO VINCENTE 1-4 / 2-4: La partita di riferimento terminerà 1-4 o 2-4

ESITO VINCENTE 1-0 / 2-0: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0

ESITO VINCENTE 3-0 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 3-0 o 2-1

ESITO VINCENTE 3-1 / 3-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2

ESITO VINCENTE 4-0 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-3

ESITO VINCENTE 4-1 / 4-2: La partita di riferimento terminerà 4-1 o 4-2

ESITO VINCENTE 3-3 / 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multi Esiti D (RIS. ESATTO MULTI ESITI D)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1 o 1-0 o 0-1

ESITO VINCENTE 2-0 / 2-1 / 3-0 / 3-1: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 2-1 o 3-0 o 3-1
ESITO VINCENTE 0-2 / 1-2 / 0-3 / 1-3: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 1-2 o 0-3 o 1-3
ESITO VINCENTE 2-2 / 2-3 / 3-2 / 3-3: La partita di riferimento terminerà 2-2 o 3-2 o 2-3 o 3-3
ESITO VINCENTE 4-0 / 4-1 / 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1 o 4-2 o 4-3
ESITO VINCENTE 0-4 / 1-4 / 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4 o 2-4 o 3-4
ESITO VINCENTE 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multi Esiti E (RIS. ESATTO MULTI ESITI E)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 1-0 / 0-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-0 o 0-1
ESITO VINCENTE 2-0 / 3-0 / 4-0: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 3-0 o 4-0
ESITO VINCENTE 0-2 / 0-3 / 0-4: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 0-3 o 0-4
ESITO VINCENTE 1-1 / 2-1 / 1-2 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-1 o 1-2 o 2-2
ESITO VINCENTE 3-1 / 3-2 / 4-1 / 4-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2 o 4-1 o 4-2
ESITO VINCENTE 1-3 / 2-3 / 1-4 / 2-4: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3 o 1-4 o 2-4
ESITO VINCENTE ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-3 o 3-4 o 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multiplo (RISULTATO ESATTO MULTIPLO)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti presenti nella lista.

Esempio:

ESITO VINCENTE 1-0/2-0/3-0: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0 o 3-0
ESITO VINCENTE 0-1/0-2/0-3: La partita di riferimento terminerà 0-1; 0-2 o 0-3
ESITO VINCENTE 4-0/5-0/6-0: La partita di riferimento terminerà 4-0; 5-0 o 6-0
ESITO VINCENTE 0-4/0-5/0-6: La partita di riferimento terminerà 0-4; 0-5 o 0-6
ESITO VINCENTE 2-1/3-1/4-1: La partita di riferimento terminerà 2-1; 3-1 o 4-1
ESITO VINCENTE 1-2/1-3/1-4: La partita di riferimento terminerà 1-2; 1-3 o 1-4
ESITO VINCENTE 3-2/4-2/4-3/5-1: La partita di riferimento terminerà 3-2; 4-2; 4-3 o 5-1
ESITO VINCENTE 2-3/2-4/3-4/1-5: La partita di riferimento terminerà 2-3; 2-4; 3-4 o 1-5
ESITO VINCENTE 1 - ALTRO (squadra 1 vince con altro risultato): La partita di riferimento terminerà 5-2 o 5-3 o 5-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)
ESITO VINCENTE 2 - ALTRO (squadra 2 vince con altro risultato): La partita di riferimento terminerà 2-5 o 3-5 o 4-5 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)
ESITO VINCENTE X (pareggio) : La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1 o 2-2 o Altri pareggi

Risultato Esatto Tempo 10 Esiti (RISULTATO ESATTO TEMPO "n")

Si deve pronosticare l'esatto risultato del tempo "n" dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-1/risultato finale 1-2

1° tempo: ESITO VINCENTE 0-1

2° tempo: ESITO VINCENTE 1-1

Risultato Parziale/Finale (PARZIALE/FINALE)

Si deve indicare la combinazione del risultato del primo tempo con il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra i seguenti esiti:

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-1/risultato finale 1-2 ESITO VINCENTE 2/2

Chievo - Bologna

risultato 1° tempo 1-1/risultato finale 4-2 ESITO VINCENTE X/1

Segna Gol (SEGNA GOL "n")

Si deve pronosticare se il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Esempio:

Milan - Juventus 2-2: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan); 4°

gol Mandzukic (Juventus)
Gol 1: ESITO VINCENTE TEAM 2
Gol 2: ESITO VINCENTE TEAM 1
Gol 3: ESITO VINCENTE TEAM 1
Gol 4: ESITO VINCENTE TEAM 2
Gol 5: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Gol Tempi Supplementari (SEGNA GOL "n" TS)

Si deve pronosticare, limitatamente ai tempi supplementari, se il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato tempi supplementari 2-2: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan); 4° gol Mandzukic (Juventus)

Gol 1: ESITO VINCENTE TEAM 2
Gol 2: ESITO VINCENTE TEAM 1
Gol 3: ESITO VINCENTE TEAM 1
Gol 4: ESITO VINCENTE TEAM 2
Gol 5: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Gol Fase Calci di Rigore (SEGNA GOL "n" CALCI RIGORE)

Si deve pronosticare se nella fase ai calci di rigore il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Gol inclusi Tempi Supplementari (SEGNA GOL "n" INC TS)

Si deve pronosticare se il gol "n" dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Esempio:

Milan - Juventus

risultato incluso 1° tempo supplementare 2-2: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan); 4° gol Mandzukic (Juventus)

Gol 1: ESITO VINCENTE TEAM 2
Gol 2: ESITO VINCENTE TEAM 1
Gol 3: ESITO VINCENTE TEAM 1
Gol 4: ESITO VINCENTE TEAM 2
Gol 5: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Gol nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se il gol "n", nella fascia di minuti X-Y, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10 nessun gol segnato ESITO VINCENTE NESSUN GOL

fascia minuti 11-20 gol 1 segnato dal Milan ESITO VINCENTE TEAM 1; gol 2 segnato dalla Juventus ESITO VINCENTE TEAM 2; gol 3 non è segnato da nessuna squadra ESITO VINCENTE NESSUN GOL

fascia minuti 21-30 gol 1 segnato dalla Juventus ESITO VINCENTE TEAM 2; gol 2 non è segnato da nessuna squadra ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Gol nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se il gol "n", nella fascia di minuti X-Y, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15 nessun gol segnato ESITO VINCENTE NESSUN GOL

fascia minuti 16-30 gol 1 segnato dal Milan ESITO VINCENTE TEAM 1; gol 2 segnato dalla Juventus ESITO VINCENTE TEAM 2; gol 3 non è segnato da nessuna squadra ESITO VINCENTE NESSUN GOL

fascia minuti 31-fine del 1° tempo gol 1 segnato dalla Juventus ESITO VINCENTE TEAM 2; gol 2 non è segnato da nessuna squadra ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Gol nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se il gol "n", nella fascia di minuti X-Y, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05 nessun gol segnato ESITO VINCENTE NESSUN GOL

fascia minuti 06-10 gol 1 segnato dal Milan ESITO VINCENTE TEAM 1; gol 2 segnato dalla Juventus ESITO VINCENTE TEAM 2; gol 3 non è segnato da nessuna squadra ESITO VINCENTE NESSUN GOL

fascia minuti 11-15 gol 1 segnato dalla Juventus ESITO VINCENTE TEAM 2; gol 2 non è segnato da nessuna squadra ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Gol Squadra Si/No (SEGNA GOL SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se la sola squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Segna Gol Tempo (SEGNA GOL "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se nel tempo "x" il gol "n", sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Esempio:

Milan - Juventus 2-2

risultato 1° tempo 2-1: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan)

Gol 1: ESITO VINCENTE TEAM 2

Gol 2: ESITO VINCENTE TEAM 1

Gol 3: ESITO VINCENTE TEAM 1

Gol 4: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

risultato 2° tempo 0-1: 1° gol Mandzukic (Juventus)

Gol 1: ESITO VINCENTE TEAM 2

Gol 2: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Rigore Si/No, Fase Calci di Rigore (SEGNA RIGORE "n" S/N)

Si deve pronosticare se, nella fase ai calci di rigore, il rigore "n" verrà segnato (esito SI), o meno (esito NO). Nel caso in cui il rigore di riferimento non venga calciato, la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Italia - Francia

Rigore 1 Italia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 2 Francia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 3 Italia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 4 Francia: fuori ESITO VINCENTE NO

Rigore 5 Italia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 6 Francia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 7 Italia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 8 Francia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 9 Italia: segnato ESITO VINCENTE SI

Rigore 10 Francia: non calciato RIMBORSO

Segna Ultimo Gol (SEGNA ULTIMO GOL)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'ultimo gol sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Esempio:

Milan - Juventus 2-2: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan); 4° gol Mandzukic (Juventus) ESITO VINCENTE TEAM 2

Chievo - Bologna 0-0: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna Ultimo Gol Tempo (SEGNA ULTIMO GOL TEMPO "n")

Si deve pronosticare se, nel tempo "n" dell'incontro, l'ultimo gol sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Esempio:

Milan - Juventus 2-2

risultato 1° tempo 2-1: 1° gol Cristiano Ronaldo (Juventus); 2° gol Kessie (Milan); 3° gol Suso (Milan)

ESITO VINCENTE TEAM 1

risultato 2° tempo 0-1: 1° gol Mandzukic (Juventus) ESITO VINCENTE TEAM 2

Chievo - Bologna 0-0

risultato 1° tempo: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

risultato 2° tempo: ESITO VINCENTE NESSUN GOL

Segna/Sbaglia Ultimo Rigore, Fase ai Calci di Rigore (SEGNA/SBAGLIA ULT RIGORE)

Si deve pronosticare se l'ultimo rigore, della fase finale dei calci di rigore dell'incontro oggetto di scommessa, sarà segnato (esito SEGNATO) o sbagliato (esito SBAGLIATO).

Esempio:

Champions League

Manchester City - Real Madrid RIGORI 3 - 4

1° rigore Man. City segnato; 1° rigore Real Madrid sbagliato

2° rigore Man. City sbagliato; 2° rigore Real Madrid segnato

3° rigore Man. City sbagliato; 3° rigore Real Madrid segnato

4° rigore Man. City segnato; 4° rigore Real Madrid segnato

5° rigore Man. City segnato; 5° rigore Real Madrid segnato

ESITO VINCENTE SEGNATO

Segnano Entrambe nei Due Tempi Si/No (SEGNANO TUTTE NEI 2 TEMPI)

Si deve pronosticare se nei due tempi regolamentari di gioco entrambe le squadre segneranno (esito SI), o meno (esito NO).

Esempio:

Udinese - Spal

risultato 1° tempo 3-0/risultato finale 3-2 ESITO VINCENTE NO

Parma - Sampdoria

risultato 1° tempo 1-2/risultato finale 3-3 ESITO VINCENTE SI

Somma Gol 7 Esiti (SOMMA GOL 7 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol che vengono segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE 4

Udinese - Roma 1-0 ESITO VINCENTE 1

Somma Gol 8 Esiti (SOMMA GOL 8 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol che vengono segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE 4

Udinese - Roma 1-0 ESITO VINCENTE 1

Somma Gol Asiatica Composta (SOMMA GOL ASIATICA "x.5" / "x.0" COMPOSTA)

Questa tipologia di scommessa si compone delle tipologie di scommessa U/O X AH (indice intero) e U/O (indice decimale).

Il giocatore deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore agli indici di riferimento.

Gli indici sono applicati alle tipologie di scommesse che la compongono.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over.

Sono previste diverse tipologie di vincita in funzione degli esiti delle scommesse a quota fissa che la compongono.

Esempio:

indici di scommessa 0,50/1 con esito pronosticato "Under".

La scommessa si compone delle tipologie di scommessa "U/O 1 AH" e "U/O 0,50".

Se al termine dell'incontro il risultato maturato è 0 – 0, saranno vincenti sia la scommessa "U/O 1 AH" sia la scommessa "U/O 0,50".

Somma Gol Asiatica Intera (SOMMA GOL ASIATICA "x.0" INTERA)

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio:

Nel caso di Indice X = 2

- se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 1 o inferiore l'esito vincente è Under;

- se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 2 si applica la restituzione in vincita della giocata;

- se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 3 o superiore l'esito vincente è Over.

Somma Gol Finale 6 Esiti (SOMMA GOL FINALE 6 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol che vengono segnati da entrambe le squadre durante i tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 2

Chievo - Bologna 2-2 ESITO VINCENTE 4

Udinese - Roma 1-0 ESITO VINCENTE 1

Somma Gol Squadra 4 Esiti (SOMMA GOL SQUADRA "n")

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus risultato 0-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 0

SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Empoli - Atalanta 4-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 3 O PIU

SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Somma Gol Squadra Tempo 3 Esiti (SOMMA GOL SQ"n" TEMPO"x" 3ES)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla squadra "n" nel tempo "x" dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 1-2

risultato 1° tempo: Milan - Juventus 0-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 0; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2 O PIU

risultato 2° tempo: Milan - Juventus 1-0

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 1; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 0

Somma Gol Squadra Tempo 4 Esiti (SOMMA GOL SQ"n" TEMPO"x" 4ESITI; SOMMA GOL SQ"n" TEMPO"x" 4ES)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla squadra "n" nel tempo "x" dell'incontro.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan - Juventus 0-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 0; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

risultato 1° tempo: Empoli - Atalanta 4-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 3 O PIU; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Somma Gol Tempo 4 Esiti (SOMMA GOL TEMPO "n" 4 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati da entrambe le squadre al termine del tempo "n".

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 2-3

risultato 1° tempo: Empoli - Atalanta 2-2 ESITO VINCENTE 4-6

Somma Gol Tempo 5 Esiti (SOMMA GOL TEMPO "n" 5 ESITI)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati da entrambe le squadre nel tempo "n".

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE 2

risultato 1° tempo: Empoli - Atalanta 2-2 ESITO VINCENTE 4 O PIU

Sostituto Segna un Gol Si/No (SOSTITUTO SEGNA UN GOL S/N)

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), un gol da un calciatore subentrato (sostituto).

Esempio:

Milan - Sampdoria

38° minuto sostituzione: esce Piatek (Milan) ed entra Cutrone (Milan)

50° minuto gol di Cutrone: ESITO VINCENTE SI

Sostituzione Tempo Si/No (SOSTITUZIONE TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se nel tempo oggetto di scommessa ci sarà (esito SI), o meno (esito NO) almeno una sostituzione.

Esempio:

Milan - Sampdoria

1° tempo

38° minuto sostituzione: esce Piatek (Milan) ed entra Cutrone (Milan) ESITO VINCENTE SI

2° tempo

Nessuna sostituzione ESITO VINCENTE NO

Squadra "N" Vince con "Y" Gol di Scarto o X Finale Si/No (SQ"n" VINCE SCARTO"y" O X FIN)

Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa nei tempi regolamentari dell'incontro.

L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano.
Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

Esempio:

Roma-Atalanta 3-2

Squadra 1 Vince con 1 Gol di Scarto o X Finale: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2 Vince con 1 Gol di Scarto o X Finale: ESITO VINCENTE NO

Napoli-Milan 2-2

Squadra 1 Vince con 1 Gol di Scarto o X Finale: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2 Vince con 1 Gol di Scarto o X Finale: ESITO VINCENTE SI

Squadra "N" Vince con "Y" o "Z" Gol di Scarto Si/No (SQUADRA "n" VINCE CON SCARTO "y" O "z" GOL)

Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa nei tempi regolamentari dell'incontro.

L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano.

Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

Esempio:

Roma-Atalanta 3-2

Squadra 1 Vince con 1 o 2 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2 Vince con 1 o 2 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE NO

Napoli-Milan 2-5

Squadra 1 Vince con 1 o 2 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2 Vince con 2 o 3 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE SI

Squadra 1 o Squadra 2 Segna Esattamente X Gol Si/No (SQ 1 O SQ 2 SEGNA ESATTAMENTE %1 GOL S/N)

Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano.

Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

Esempio:

Napoli-Milan 0-2

Segna esattamente 1 gol ESITO VINCENTE NO

Segna esattamente 2 gol ESITO VINCENTE SI

Segna esattamente 3 gol ESITO VINCENTE NO

Squadra che Batte Ultimo Rigore, Fase ai Calci di Rigore (SQ CHE BATTE ULT RIGORE)

Si deve pronosticare la squadra che batterà l'ultimo rigore della fase finale dei calci di rigore dell'incontro oggetto di scommessa.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1,2.

Esempio:

Champions League

Manchester City - Real Madrid RIGORI 3 - 4

1° rigore Man. City segnato; 1° rigore Real Madrid sbagliato

2° rigore Man. City sbagliato; 2° rigore Real Madrid segnato

3° rigore Man. City sbagliato; 3° rigore Real Madrid segnato

4° rigore Man. City segnato; 4° rigore Real Madrid segnato

5° rigore Man. City segnato; 5° rigore Real Madrid segnato

ESITO VINCENTE 2

Squadra che va in Vantaggio (SQUADRA CHE VA IN VANTAGGIO)

Si deve pronosticare il numero di squadre che andranno in vantaggio nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Per questa tipologia di scommessa sono previsti 3 esiti: NESSUNA, SOLO UNA, ENTRAMBE.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2 (0-1) ESITO VINCENTE SOLO UNA

Udinese - Lazio 0-0 (0-0) ESITO VINCENTE NESSUNA
Roma - Fiorentina 1-2 (1-0) ESITO VINCENTE ENTRAMBE

Squadra Prossimo Evento nei Minuti X-Y (SQUADRA "n" PROSSIMO EVENTO MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'evento, fra quelli proposti in lista, che si verificherà per primo nella fascia di minuti "X-Y" per la squadra "n".

Ai fini della determinazione dell'evento/esito vincente sarà considerato il minutaggio in cui, almeno una delle voci proposte, viene battuta. Non saranno considerati validi i minuti in cui viene assegnata. L'esito "NESSUN EVENTO IN LISTA" risulterà vincente nel caso in cui non si manifesti alcun evento tra quelli presenti in lista nella fascia di minuti di riferimento.

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-90 Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale supplementari
- Inizio-95: dal fischio d'inizio al minuto 94:59
- 96-100: dal minuto 95:00 al minuti 99:59
- 101-105: dal minuto 100:00 al minuto 104:59
- 106-110: dal minuto 105:00 al minuto 109:59
- 111-115: dal minuto 110:00 al minuto 114:59
- 116-Fine: dal minuto 115:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Lazio, 13° minuto rimessa laterale del Milan, 21° minuti rimessa dal fondo Lazio, 23° gol del Milan, 24° angolo battuto Milan.

FASCIA 0-5: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO LISTA; SQUADRA 2 NESSUN EVENTO LISTA

FASCIA 6-10: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO LISTA; SQUADRA 2 NESSUN EVENTO LISTA

FASCIA 11-15: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE RIMESSA LATERALE; SQUADRA 2 NESSUN EVENTO LISTA

FASCIA 16-20: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO LISTA; SQUADRA 2 NESSUN EVENTO LISTA

FASCIA 21-25: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE GOL O AUTOGOL; SQUADRA 2 RIMESSA DAL FONDO

Squadra Sbaglia Almeno un Rigore Sì/No (SQUADRA "n" SBAGLIA UN RIGORE RT S/N)

Si deve pronosticare se la squadra "n", nei tempi regolamentari dell'incontro, sbaglierà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio di rigore.

L'esito NO comprende anche il "NESSUN RIGORE ASSEGNATO".

Esempio:

Milan - Juventus

1 rigore battuto dal Milan NON finalizzato in gol

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI

SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Squadra Segna Almeno un Gol Tempo Si/No (SQUADRA "n" SEGNA TEMPO "x")

Si deve pronosticare se la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol nel tempo "x".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 1-0/risultato finale 1-2

1° Tempo: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

2° Tempo: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Squadra Segna Almeno X Gol Consecutivi Si/No (SQ "n" SEGNA "x" GOL CONSECUT)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "x" gol consecutivi.

Esempio:

Napoli-Milan 0-1

Squadra 1 Segna Almeno 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2 Segna Almeno 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE NO

Roma-Atalanta 3-2 (1° gol Atalanta; 2° gol Roma; 3° gol Roma; 4° gol Atalanta; 5° gol Roma)

Squadra 1 Segna Almeno 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2 Segna Almeno 2 Gol Consecutivi: ESITO VINCENTE NO

Squadra Segna nei Due Tempi Si/No (SQUADRA "n" SEGNA NEI 2 TEMPI)

Si deve pronosticare se la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol in entrambi i tempi di gioco.

Esempio:

Udinese - Spal

risultato 1° tempo 3-0/risultato finale 3-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Parma - Sampdoria

risultato 1° tempo 1-2/risultato finale 3-3

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Squadra Segna Rigore Si/No (SQUADRA "n" SEGNA RIGORE RT S/N)

Si deve pronosticare se la squadra "n", nei tempi regolamentari dell'incontro, segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio di rigore.

L'esito NO comprende anche il "Nessun Rigore".

Esempio:

Milan - Juventus

1 rigore battuto dal Milan e finalizzato in gol

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Udinese - Spal

1 rigore battuto dalla Spal e NON finalizzato in gol

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Squadra Vince Almeno un Tempo Si/No (SQ "n" VINCE ALMENO UN TEMPO)

Si deve pronosticare se la squadra "n", al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno uno dei tempi di gioco.

Esempio:

Udinese - Spal

risultato 1° tempo 3-0/risultato finale 3-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Parma - Sampdoria

risultato 1° tempo 1-2/risultato finale 3-4

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Squadra Vince Entrambi i Tempi Si/No (SQUADRA VINCE TUTTI TEMPI)

Si deve pronosticare se una delle due squadre vincerà (esito SI), o meno (esito NO), entrambi i tempi dell'incontro.

Esempio:

Udinese - Spal

risultato 1° tempo 3-0/risultato finale 3-2 ESITO VINCENTE NO

Parma - Sampdoria
risultato 1° tempo 1-2/risultato finale 2-4 ESITO VINCENTE SI

Squadra Vince i Due Tempi Si/No (SQUADRA "n" VINCE I 2 TEMPI; SQ. "n" VINCE TUTTI I TEMPI)

Si deve pronosticare se la squadra "n", al termine al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vincerà (esito SI), o meno (esito NO), entrambi i tempi di gioco.

Esempio:

Udinese - Spal

risultato 1° tempo 3-0/risultato finale 3-2

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

Parma - Sampdoria

risultato 1° tempo 1-2/risultato finale 2-4

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Squadre che Segnano (SQUADRE CHE SEGNANO 4ESITI)

Si deve pronosticare chi segnerà nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esiti possibili: SOLO CASA; SOLO OSPITE; ENTRAMBE; NESSUNA.

Esempio:

Milan - Juventus 2-2 ESITO VINCENTE ENTRAMBE

Chievo - Bologna 0-0 ESITO VINCENTE NESSUNA

Lazio - Fiorentina 0-1 ESITO VINCENTE SOLO OSPITE

Squadre che Segnano 3 Esiti (SQUADRE CHE SEGNANO 3ESITI)

Si deve pronosticare se nell'incontro oggetto di scommessa segnerà una sola squadra (esito UNA), segneranno entrambe le squadre (esito ENTRAMBE) o si concluderà con nessun gol (esito NESSUNA).

Esempio:

Milan - Juventus 2-2 ESITO VINCENTE ENTRAMBE

Chievo - Bologna 0-0 ESITO VINCENTE NESSUNA

Lazio - Fiorentina 0-1 ESITO VINCENTE UNA

Squadre che Segnano Tempo (SQUADRE CHE SEGNANO TEMPO "n")

Si deve pronosticare chi segnerà nel tempo "n" dell'incontro di riferimento.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 ESITO VINCENTE NESSUNO

risultato 2° tempo 1-0 ESITO VINCENTE SOLO TEAM 1

Squadra Segna Rigore Si/NO (Fase calci di rigore) (SQUADRA "n" SEGNA RIGORE ""x")

Si deve pronosticare se la squadra "n", nella fase dei calci di rigore dell'incontro, segnerà (esito SI), o meno (esito NO) il rigore "x".

Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Fase ai calci di rigore: Real Madrid 5 rigori realizzati - Atl. Madrid 3 rigori realizzati

1° Rigore Real Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ1 SEGNA RIGORE 1 SI

1° Rigore Atl. Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ2 SEGNA RIGORE 1 SI

2° Rigore Real Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ1 SEGNA RIGORE 2 SI

2° Rigore Atl. Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ2 SEGNA RIGORE 2 SI

3° Rigore Real Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ1 SEGNA RIGORE 3 SI

3° Rigore Atl. Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ2 SEGNA RIGORE 3 SI

4° Rigore Real Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ1 SEGNA RIGORE 4 SI

4° Rigore Atl. Madrid: Sbagliato --> ESITO VINCENTE SQ2 SEGNA RIGORE 4 NO

5° Rigore Real Madrid: Segnato --> ESITO VINCENTE SQ1 SEGNA RIGORE 5 SI

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

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

Juventus - Milan 1-2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 gol: risultato 0,5-2 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1,5 gol: risultato finale 2,5-2 > ESITO VINCENTE 1
al Milan è stato assegnato un vantaggio di 0,5 gol: risultato finale 1-2,5 > ESITO VINCENTE 2
al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1,5 gol: risultato finale 1-0,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Contrasti Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" CONTRASTI INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà più contrasti nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Atalanta 21 contrasti - Milan 27 contrasti

all'Atalanta è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 contrasti: risultato finale 20,5-27 > ESITO VINCENTE 2

all'Atalanta è stato assegnato un vantaggio di 6,5 contrasti: risultato finale 27,5-27 > ESITO VINCENTE 1

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 0,5 contrasti: risultato finale 21-27,5 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 6,5 contrasti: risultato finale 21-20,5 > ESITO VINCENTE 1

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

Si deve pronosticare la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Esempio:

Milan 2 calci d'angoli battuti - Juventus 5 calci d'angoli battuti

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 angoli battuti: risultato finale 1,5-5 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 3,5 angoli battuti: risultato finale 5,5-5 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 0,5 angoli battuti: risultato finale 2-5,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 3,5 angoli battuti: risultato finale 2-1,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Corner Tempo (T/T HAND "n" CORNER TEMPO "x")

Si deve pronosticare la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nel tempo "x" dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Esempio:

1° tempo Milan 2 calci d'angoli battuti - Juventus 5 calci d'angoli battuti

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 angoli battuti: risultato finale 1,5-5 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 3,5 angoli battuti: risultato finale 5,5-5 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 0,5 angoli battuti: risultato finale 2-5,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 3,5 angoli battuti: risultato finale 2-1,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" FALLI COMMESSI INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre commetterà più falli nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 10 falli commessi - Juventus 12 falli commessi

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 falli commessi: risultato finale 9,5-12 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 2,5 falli commessi: risultato finale 12,5-12 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 0,5 falli commessi: risultato finale 10-12,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 2,5 falli commessi: risultato finale 10-9,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Fuorigioco Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" FUORIGIOCO INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre andrà più volte in fuorigioco nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Tempi regolamentari: Milan 1 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 fuorigioco: risultato finale 0,5-1 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 0,5 fuorigioco: risultato finale 1,5-1 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 0,5 fuorigioco: risultato finale 1-1,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 fuorigioco: risultato finale 1-0,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" LEGNI INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre colpirà più pali e traverse nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan 2 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1,5 pali/traverse: risultato finale 0,5-1 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 0,5 pali/traverse: risultato finale 2,5-1 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1,5 pali/traverse: risultato finale 2-2,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 pali/traverse: risultato finale 2-0,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Parate Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" PARATE INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre effettuerà più parate (realizzate dal portiere e/o altro giocatore) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 5 parate - Juventus 2 parate

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 3,5 parate: risultato finale 1,5-2 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 0,5 parate: risultato finale 5,5-2 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 3,5 parate: risultato finale 5-5,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 parate: risultato finale 5-1,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Possesso Palla Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" POSSESSO PALLA INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà la più alta percentuale di possesso palla nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Per la determinazione dell'esito vincente le fasce percentuali saranno calcolate come indicato.

Per la squadra di CASA:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 4 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 5 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,5 --> 61; 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Per la squadra OSPITE:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 5 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60; 60,5 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 6 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Lazio 47,5% (-->48%) possesso palla - Bologna 52,5 % (-->52%) possesso palla
alla Lazio è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 percentuale: risultato finale 47,5-52 > ESITO
VINCENTE 2

alla Lazio è stato assegnato un vantaggio di 4,5 percentuale: risultato finale 52,5-52 > ESITO
VINCENTE 1

al Bologna è stato assegnato un vantaggio di 0,5 percentuale: risultato finale 48-52,5 > ESITO
VINCENTE 2

al Bologna è stato assegnato uno svantaggio di 4,5 percentuale: risultato finale 48-47,5 > ESITO
VINCENTE 1

T/T Handicap Rimesse Lateralì Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" RIMESSE LATERALI INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà più rimesse laterali nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Chelsea 23 rimesse laterali - Real Madrid 29 rimesse laterali

al Chelsea è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 rimesse laterali: risultato finale 22,5-29 > ESITO
VINCENTE 2

al Chelsea è stato assegnato un vantaggio di 6,5 rimesse laterali: risultato finale 29,5-29 > ESITO
VINCENTE 1

al Real Madrid è stato assegnato un vantaggio di 0,5 rimesse laterali: risultato finale 23-29,5 > ESITO
VINCENTE 2

al Real Madrid è stato assegnato uno svantaggio di 6,5 rimesse laterali: risultato finale 23-22,5 >
ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Tempo (T/T HANDICAP "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare chi si aggiudicherà il tempo "x", tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

Esempio:

Juventus - Milan

Risultato 1° tempo 1-2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 gol: risultato 0,5-2 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 1,5 gol: risultato finale 2,5-2 > ESITO VINCENTE 1

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 0,5 gol: risultato finale 1-2,5 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 1,5 gol: risultato finale 1-0,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" TIRI IN PORTA INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà più tiri in porta nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che:

a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse

stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro).

I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal.

I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 2 tiri in porta - Juventus 8 tiri in porta

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 tiri in porta: risultato finale 1,5-8 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 6,5 tiri in porta: risultato finale 8,5-8 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 0,5 tiri in porta: risultato finale 2-8,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 6,5 tiri in porta: risultato finale 2-1,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (T/T HANDICAP "n" TIRI TOTALI INC TS)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà più "tiri totali" nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 13 tiri totali - Juventus 7 tiri totali

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 6,5 tiri totali: risultato finale 6,5-7 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 0,5 tiri totali: risultato finale 13,5-7 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 6,5 tiri totali: risultato finale 13-13,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 tiri totali: risultato finale 13-6,5 > ESITO VINCENTE 1

T/T Handicap Valore Cartellini (T/T HAND "n" VAL CARTELLINI)

Si deve pronosticare a quale delle due squadre verrà mostrato il maggior numero di cartellini nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Vengono presi in considerazione i soli tempi regolamentari dell'incontro (90 minuti più ev. recupero) e, al fine della determinazione del punteggio, non vengono conteggiati eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, seduti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

al Milan è stato assegnato uno svantaggio di 3,5 punti: risultato finale 1,5-2 > ESITO VINCENTE 2

al Milan è stato assegnato un vantaggio di 1,5 punti: risultato finale 6,5-2 > ESITO VINCENTE 1

alla Juventus è stato assegnato un vantaggio di 3,5 punti: risultato finale 5-5,5 > ESITO VINCENTE 2

alla Juventus è stato assegnato uno svantaggio di 1,5 punti: risultato finale 5-0,5 > ESITO VINCENTE 1

Tempi Supplementari Si/No (TEMPI SUPPLEMENTARI S/N)

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

Esempio:

Milan - Juventus, finale Coppa Italia

risultato tempi regolamentari: 0-0 ESITO VINCENTE SI

Tempo con più Corner (TEMPO CON PIU CORNER)

Si deve pronosticare in quale tempo verrà battuto il maggior numero di angoli.

Esiti possibili:

1 - il numero di corner battuti nel 1° tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel 2° tempo;

X - stesso numero di corner battuti nel 1° e nel 2° tempo;

2 - il numero di corner battuti nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo.

Esempio:

Milan - Juventus

Angoli battuti 1° tempo: 2-2

Angoli battuti 2° tempo: 4-2

ESITO VINCENTE 2

Fiorentina-Lecce

Angoli battuti 1° tempo: 0-3

Angoli battuti 2° tempo: 1-0

ESITO VINCENTE 1

Tempo con più Gol (TEMPO CON PIU GOL)

In base al sistema 1X2, si deve confrontare il numero di gol segnati nei due tempi dell'incontro.

Esiti possibili:

1 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel 2° tempo;

X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo;

2 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-1 / finale 2-1 ESITO VINCENTE 2

Sassuolo - Lazio

risultato 1° tempo 0-1 / finale 1-1 ESITO VINCENTE X

Genoa - Napoli

risultato 1° tempo 1-1 / finale 1-2 ESITO VINCENTE 1

Tempo con più Gol Squadra (TEMPO PIU GOL SQUADRA "n"; TEMPO CON PIU GOL SQ."n")

In base al sistema 1X2, si deve confrontare il numero di gol segnati dalla squadra "n" nei due tempi dell'incontro.

1 - il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa nel 1° tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel 2° tempo;

X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo dalla squadra oggetto di scommessa;

2 - il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-1 / finale 2-1

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 2; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 1

Sassuolo - Lazio

risultato 1° tempo 0-1 / finale 0-1

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE X; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 1

Testa a Testa (TESTA A TESTA)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre passerà alla fase successiva.

Esempio:

Qualificazione ai quarti di Champions League

Milan - Juventus risultato andata 0-1

Juventus - Milan risultato andata 0-2

ESITO VINCENTE: MILAN

Totale Corner 3 Esiti (TOTALE CORNER 3 ESITI)

Si deve pronosticare il totale dei calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti ESITO VINCENTE 9-11

Bologna 1 calcio d'angolo battuto - Atalanta 4 calci d'angolo battuti ESITO VINCENTE 0-8

Totale Corner 5 Esiti (TOTALE CORNER 5 ESITI)

Si deve pronosticare il totale dei calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan 2 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti ESITO VINCENTE 6-8

Bologna 1 calcio d'angolo battuto - Atalanta 4 calci d'angolo battuti ESITO VINCENTE 5 O MENO

Totale Corner Squadra 4 Esiti (TOTALE CORNER SQ"n" 4 ESITI; TOT CORNER SQUADRA"n" 4ESITI)

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro scegliendo tra le tra le possibilità indicate.

Esempio:

Milan 2 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 0-2; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 5-6

Bologna 1 calcio d'angolo battuto - Atalanta 4 calci d'angolo battuti

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 0-2; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 3-4

Totale Corner Squadra Tempo 4 Esiti (TOTALE CORNER SQ"n" TEMPO"x"; NR CORNER SQ"n" TEMPO"x" 4ESITI)

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "n" nel tempo "x".

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 2 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 2; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 4 O PIU

risultato 1° tempo: Bologna 1 calcio d'angolo battuto - Atalanta 3 calci d'angolo battuti

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 0-1; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 3

Totale Corner Tempo 3 Esiti (TOT CORNER TEMPO "x" 3ESITI)

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti da entrambe le squadre nel tempo "x" dell'incontro scegliendo tra le possibilità indicate.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 2 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti ESITO VINCENTE 7 O PIU

risultato 1° tempo: Bologna 1 calcio d'angolo battuto - Atalanta 3 calci d'angolo battuti ESITO VINCENTE 0-4

Totale Rigori Segnati (TOTALE RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare il numero di rigori segnati nella fase ai calci di rigore.

Esempio:

Italia - Francia

1° Rigore Italia: segnato

1° Rigore Francia: segnato

2° Rigore Italia: segnato

2° Rigore Francia: fuori

3° Rigore Italia: segnato

3° Rigore Francia: segnato

4° Rigore Italia: segnato

4° Rigore Francia: segnato

5° Rigore Italia: segnato

ESITO VINCENTE 9

Totale Rigori Segnati, Fase ai Calci di Rigore (TOT RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare il numero totale dei rigori segnati da entrambe le squadre nella fase ai calci di rigore dell'incontro oggetto di scommessa.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 10 esiti: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 O PIU.

Esempio:

Champions League Manchester City - Real Madrid RIGORI 3 - 4

1° rigore Man. City segnato; 1° rigore Real Madrid sbagliato

2° rigore Man. City sbagliato; 2° rigore Real Madrid segnato

3° rigore Man. City sbagliato; 3° rigore Real Madrid segnato

4° rigore Man. City segnato; 4° rigore Real Madrid segnato

5° rigore Man. City segnato; 5° rigore Real Madrid segnato

ESITO VINCENTE 7

Totale Valore Cartellini 10 Esiti (VALORE TOTALE CARTELLINI)

Si deve pronosticare il valore totale di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 1 cartellino giallo (tot 1 punti) ESITO VINCENTE 6

Torino 2 cartellini gialli (tot 2 punti) - Parma 5 cartellini gialli (tot 5 punti) ESITO VINCENTE 7

Totale Valore Cartellini 5 Esiti (TOTALE VALORE CARTELLINI 5 ESITI)

Si deve pronosticare il totale dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 1 cartellino giallo (tot 1 punto) ESITO VINCENTE 5-6

Torino 2 cartellini gialli (tot 2 punti) - Parma 5 cartellini gialli (tot 5 punti) ESITO VINCENTE 7-8

Totale Valore Cartellini Squadra 4 Esiti (VALORE CARTELLINI SQUADRA "n")

Si deve pronosticare il valore dei cartellini mostrati alla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 1 cartellino giallo e 1 rosso (tot 3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 3 O PIU ; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Bologna 1 cartellino giallo (tot 1 punto) - Atalanta 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 1; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Totale Valore Cartellini Squadra Tempo 4 Esiti (VALORE CARTELLINI SQUADRA "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare il valore dei cartellini mostrati alla squadra "n" nel tempo "x", tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 cartellino giallo e 1 rosso (tot 3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 3 O PIU ; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

risultato 1° tempo: Bologna 1 cartellino giallo (tot 1 punto) - Atalanta 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 1; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Totale Valore Cartellini Tempo 7 Esiti (VAL TOTALE CARTEL TEMPO "n")

Si deve pronosticare il valore totale di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel tempo "n" dell'incontro. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 cartellino giallo e 1 rosso (tot 3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

ESITO VINCENTE 5

risultato 1° tempo: Bologna 1 cartellino giallo (tot 1 punto) - Atalanta 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO

VINCENTE 3

Totale Valore Cartellini Tempo 7 Esiti (VALORE TOTALE CARTELLINI TEMPO "n")

Si deve pronosticare il valore totale di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel tempo "n" dell'incontro. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore

di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 cartellino giallo e 1 rosso (tot 3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)
ESITO VINCENTE 5

risultato 1° tempo: Bologna 1 cartellino giallo (tot 1 punto) - Atalanta 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO VINCENTE 3

Ultimo Cartellino (ULTIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare il giocatore che riceverà per ultimo un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN CARTELLINO.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "ultimo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Ultimo Cartellino Tempo (ULTIMO CARTELLINO TEMPO "n")

Si deve pronosticare a quale delle due squadre sarà mostrato l'ultimo cartellino, relativamente al solo tempo "n".

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan - Juventus: ultimo cartellino per la Juventus ESITO VINCENTE 2

risultato 2° tempo: Milan - Juventus: nessun cartellino ESITO VINCENTE NESSUN CARTELLINO

Ultimo Corner (ULTIMO CORNER)

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus: ultimo angolo battuto dalla Juventus ESITO VINCENTE 2

Sassuolo - Lazio: ultimo angolo battuto dal Sassuolo ESITO VINCENTE 1

Ultimo Corner Tempo (ULTIMO CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo relativamente al tempo "n" dell'incontro.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan - Juventus: ultimo angolo battuto dalla Juventus ESITO VINCENTE 2

risultato 2° tempo: Milan - Juventus: nessun angolo battuto ESITO VINCENTE NESSUNO

Ultimo Marcatore (ULTIMO MARCATORE)

Si deve pronosticare il calciatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà per ultimo nei tempi regolamentari della partita.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)

- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2: 1° gol Cristiano Ronaldo; 2° gol Mandzukic

Ultimo Marcatore ESITO VINCENTE MANDZUKIC

Chievo - Fiorentina 0-0

Ultimo Marcatore ESITO VINCENTE ALTRO

Ultimo Marcatore + 1X2 Risultato Finale (ULTIMO MARCATORE + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Risultato Finale"

considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; ultimo gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + 2

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Ultimo Marcatore + Doppia Chance IN (ULT. MARCATORE + DC IN)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN" combinandolo con la scommessa "Ultimo Marcatore"

considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 3-2; ultimo gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + 1X

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Ultimo Marcatore + Doppia Chance IN/OUT (ULT. MARCATORE + DC IN/OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN/OUT" combinandolo con la scommessa "Ultimo Marcatore"

considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)

- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 3-2; ultimo gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + 12

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Ultimo Marcatore + Doppia Chance OUT (ULT. MARCATORE + DC OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance OUT" combinandolo con la scommessa "Ultimo Marcatore"

considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; ultimo gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + X2

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Ultimo Marcatore + Gol/NoGol (ULTIMO MARCATORE + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Gol/NoGol"

considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; ultimo gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + NOGOL

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Ultimo Marcatore + Risultato Esatto (ULTIMO MARCATORE + RISULTATO ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Risultato Esatto" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Altri risultati non elencati

- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; ultimo gol di Cristiano Ronaldo

ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + 0-2

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Ultimo Marcatore + Under/Over (ULTIMO MARCATORE + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)

- L'ultimo gol è un'Autorete

- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2; ultimo gol di Cristiano Ronaldo

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + OVER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + UNDER

Milan - Juventus 0-0

ESITO VINCENTE: ALTRO

Ultimo Marcatore Si/No (ULTIMO MARCATORE S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), l'ultimo gol nell'incontro di riferimento.

L'esito "NO" comprende anche il Nessun Gol.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse rimangono valide.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-2: 1° gol di Cristiano Ronaldo; 2° gol Mandzukic

Cristiano Ronaldo ULTIMO MARCATORE: ESITO VINCENTE NO

Mandzukic ULTIMO MARCATORE: ESITO VINCENTE SI

Ultimo Marcatore Squadra (ULTIMO MARCATORE SQUADRA "n")

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà l'ultimo gol per la squadra "n", relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)

- L'ultimo gol è un'Autorete

- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Esempio:

Milan - Juventus 0-2: 1° gol Cristiano Ronaldo; 2° gol Mandzukic

Squadra 1 Ultimo Marcatore: ESITO VINCENTE ALTRO

Squadra 2 Ultimo Marcatore: ESITO VINCENTE MANDZUKIC

Ultimo Marcatore Squadra Si/No (ULTIMO MARCATORE SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), l'ultimo goal per la squadra "n" nei tempi regolamentari nell'incontro.

L'esito NO comprende anche il "NESSUN GOAL" e che il primo goal è un'Autorete.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a quota 1,00.

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

Esempio:

Milan - Juventus 0-1; goal di Cristiano Ronaldo

Suso ULTIMO MARCATORE SQUADRA 1: ESITO VINCENTE NO

Piatek ULTIMO MARCATORE SQUADRA 1: ESITO VINCENTE NO

Cristiano Ronaldo ULTIMO MARCATORE SQUADRA 2: ESITO VINCENTE SI

Mandzukic ULTIMO MARCATORE SQUADRA 2: ESITO VINCENTE NO

Ultimo Marcatore Tempo Si/No (ULTIMO MARCATORE TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), l'ultimo goal nel tempo "n".

L'esito NO comprende anche il "NESSUN GOAL" e che il primo goal è un'Autorete.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo goal del tempo di riferimento, sarà considerato vincente l'esito NO.

In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso.

Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-1

Goal di Cristiano Ronaldo (Juventus) al 33° minuto, Kessie (Milan) entra dalla panchina al 52° e segna al 74° minuto, goal di Hernandez T. (Milan) all'80° minuto

Cristiano Ronaldo ULTIMO MARCATORE 1° TEMPO: ESITO VINCENTE SI

Cristiano Ronaldo ULTIMO MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE NO

Kessie ULTIMO MARCATORE 1° TEMPO: RIMBORSO

Kessie ULTIMO MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE NO

Hernandez T. ULTIMO MARCATORE 1° TEMPO: ESITO VINCENTE NO

Hernandez T. ULTIMO MARCATORE 2° TEMPO: ESITO VINCENTE SI

Under Squadra A + Under Squadra B Si/No (UN "n" SQ"x"+UN "n" SQ"z")

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti delle scommesse Under/Over Squadra "x" e Under/Over Squadra "z".

Esempio:

Milan - Juventus; risultato finale 1-0

UN 0,5 SQ1 + UN 0,5 SQ2 ESITO VINCENTE NO

UN 1,5 SQ1 + UN 1,5 SQ2 ESITO VINCENTE SI

UN 2,5 SQ1 + UN 2,5 SQ2 ESITO VINCENTE SI

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over + Goal/NoGoal (U/O "n" + GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato finale 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER+NOGOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER+NOGOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER+NOGOL

risultato finale 2-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER+NOGOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE

OVER+NOGOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER+NOGOL
risultato finale 2-1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER+GOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE
OVER+GOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER+GOL

Under/Over + Pari/Dispari (UNDER/OVER "n" + PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over" e "Pari/Dispari" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus 1-2

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER+DISPARI; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER+DISPARI

Napoli-Roma 0-2

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER+PARI; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER+PARI

Under/Over + Squadra Segna nei Due Tempi (UNDER/OVER "n" + SQ"x" SEGNA NEI DUE TEMPI)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il GIOCATORE X indicato riceverà almeno un cartellino o commetterà almeno Y FALLI (ESITO SI) o meno (ESITO NO).

"Riceve cartellino" include sia le ammonizioni, che le espulsioni.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro del GIOCATORE X, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando

è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali

cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento

Esempio:

Inter - Milan. Giocatore X= Barella e Falli=2.

Se Barella riceve un cartellino, l'esito vincente è SI.

Se Barella non riceve un cartellino ma commette 2 falli, l'esito vincente è SI.

Se Barella non riceve un cartellino e commette solo 1 fallo, l'esito vincente è NO.

Under/Over Arbitro Consulta Monitor Var (U/O "n" ARBITRO GUARDA VIDEO VAR)

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, il numero di volte che sarà consultato il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" indicato.

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").

Nel caso in cui nella manifestazione oggetto di scommessa non sia prevista la VAR la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria),

si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

Esempio:

Milan - Juventus arbitro Consulta Monitor Var 1 volta

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Contrasti Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" CONTRASTI INC TS)

Si deve pronosticare se i contrasti realizzati da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Atalanta 21 contrasti - Milan 27 contrasti

LIMITE 47,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 48,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner (U/O "n" CORNER)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Milan - Juventus 7 angoli battuti

LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (U/O "n" CORNER NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10 zero corner battuti LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-20 un corner battuto LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 21-30 due corner battuti LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (U/O "n" CORNER NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15 zero corner battuti LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 16-30 un corner battuto LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 31-fine del 1° tempo due corner battuti LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (U/O "n" CORNER NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05 zero corner battuti LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 06-10 un corner battuto LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-15 due corner battuti LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner Squadra (U/O "n" CORNER SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "x", nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti

SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner Squadra 1 + Under/Over Squadra 2 (U/O "n" CORNER SQ 1 + U/O "x" CORNER SQ 2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over Angoli Squadra 1" e "Under/Over Angoli Squadra 2" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti.

Esempio:

Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti

LIMITE 3,5 SQUADRA 1 + LIMITE 5,5 SQUADRA 2 ESITO VINCENTE OVER+UNDER

LIMITE 4,5 SQUADRA 1 + LIMITE 4,5 SQUADRA 2 ESITO VINCENTE UNDER+OVER

Under/Over Corner Squadra nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (UO "n" CORNER SQ "z" MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci angolo battuti dalla sola squadra "z" nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59

- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10 zero angoli battuti

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-20 un corner battuto dal Milan

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 21-30 un corner battuto dal Milan e due dalla Juventus

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner Squadra nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (UO "n" CORNER SQ "z" MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci angolo battuti dalla sola squadra "z" nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59

- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59

- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59

- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59

- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59

- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59

- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59

- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59

- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10 zero angoli battuti

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-20 un corner battuto dal Milan

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 21-30 un corner battuto dal Milan e due dalla Juventus

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner Squadra nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (UO "n" CORNER SQ "z" MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci angolo battuti dalla sola squadra "z" nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59

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

- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo

- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15 zero angoli battuti

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER;
SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 16-30 un corner battuto dal Milan

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER
SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 31-fine del 1° tempo un corner battuto dal Milan e due dalla Juventus

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER
SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner Squadra nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (UO "n" CORNER SQ "z" MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci angolo battuti dalla sola squadra "z" nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05 zero angoli battuti

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER
SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 06-10 un corner battuto dal Milan

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER
SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-15 un corner battuto dal Milan e due dalla Juventus

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner Squadra Tempo (U/O "n" CORNER SQUADRA "x" TEMPO "z")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "x", nel tempo "z" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 0 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 2 angoli battuti - Juventus 1 angoli battuti

SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Corner Tempo (U/O "n" CORNER TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti da entrambe le squadre nel tempo "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 0 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 2 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tempi Supplementari (UNDER/OVER "n" TS)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi supplementari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Falli Commessi Inclusi Squadra Tempi Supplementari (U/O "n" FALLI COMMESSI SQ"x" INC TS)

Si deve pronosticare se il numero di falli commessi dalla squadra "x" nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 10 falli commessi - Juventus 12 falli commessi

SQUADRA 1: LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 11,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" FALLI COMMESSI INC TS)

Si deve pronosticare se il numero di falli commessi da entrambe le squadre nell'incontro oggetto di scommessa, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 10 falli commessi - Juventus 11 falli commessi

LIMITE 20,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 21,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Falli Commessi Tempo (U/O "n" FALLI COMMESSI TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i falli commessi da entrambe le squadre, nel tempo oggetto "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 9 falli commessi - Juventus 5 falli commessi

LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 7 falli commessi - Juventus 4 falli commessi

LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Fino al "x" Minuto (U/O "n" FINO AL "x" MINUTO)

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, al minuto "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio - 05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- Inizio - 10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- Inizio - 15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- Inizio - 20: dal fischio d'inizio al minuto 19:59
- Inizio - 25: dal fischio d'inizio al minuto 24:59
- Inizio - 30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- Inizio - 35: dal fischio d'inizio al minuto 34:59
- Inizio - 40: dal fischio d'inizio al minuto 39:59
- Inizio - 45: dal fischio d'inizio al minuto 44:59
- Inizio - 50: dal fischio d'inizio al minuto 49:59
- Inizio - 55: dal fischio d'inizio al minuto 54:59
- Inizio - 60: dal fischio d'inizio al minuto 59:59
- Inizio - 65: dal fischio d'inizio al minuto 64:59
- Inizio - 70: dal fischio d'inizio al minuto 69:59
- Inizio - 75: dal fischio d'inizio al minuto 74:59
- Inizio - 80: dal fischio d'inizio al minuto 79:59
- Inizio - 85: dal fischio d'inizio al minuto 84:59

Esempio:

Milan - Juventus

risultato al 10° minuto 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato al 20° minuto 0-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato al 30° minuto 1-0 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato al 40° minuto 1-1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato al 50° minuto 1-1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Fuorigioco Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" FUORIGIOCO INC TS)

Si deve pronosticare se il totale dei fuorigioco subiti da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 1 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Fuorigioco Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" FUORIGIOCO SQ "x" INC TS)

Si deve pronosticare se il totale delle volte in cui la squadra "x" andrà in fuori gioco, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari,

sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 0 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco

SQUADRA 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Fuorigioco Tempo (U/O "n" FUORIGIOCO TEMPO "x")

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 0 fuorigioco - Juventus 0 fuorigioco

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 0 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Inclusi Tempi Supplementari (UNDER/OVER "n" INC TS)

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre nell'incontro, eventuale primo tempo supplementare incluso, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

risultato tempi regolamentari: Milan - Juventus 1-1

risultato tempi supplementari: Milan - Juventus 0-1

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Incluso 1° Tempo Supplementare (U/O "n" INCL. TEMPO 1 SUPPL.)

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre nell'incontro, eventuale primo tempo supplementare incluso, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Tempi regolamentari: Milan - Juventus 1-1

1° Tempo supplementare: Milan - Juventus 0-1

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (U/O "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10 zero gol segnati LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-20 un gol segnato LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 21-30 due gol segnati LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (U/O "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15 zero gol segnati LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 16-30 un gol segnato LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 31-fine del 1° tempo due gol segnati LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (U/O "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05 zero gol segnati LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 06-10 un gol segnato LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-15 due gol segnati LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" LEGNI INC TS)

Si deve pronosticare se i pali e le traverse colpiti/e da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan 2 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Pali/Traverse Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" LEGNI SQUADRA "x" INC TS)

Si deve pronosticare se i pali e le traverse colpiti/e dalla squadra oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan 2 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa

SQUADRA 1: LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Pali/Traverse Tempo (U/O "n" LEGNI TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i pali e le traverse colpiti/e da entrambe le squadre, nel tempo "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 0 palo/traversa - Juventus 1 palo/traversa

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Parate Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" PARATE INC TS)

Si deve pronosticare se le parate effettuate dal portiere e/o altro giocatore di entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 5 parate - Juventus 2 parate

LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Parate Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" PARATE SQ "x" INC TS)

Si deve pronosticare se le parate effettuate dal portiere e/o altro giocatore della squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 5 parate - Juventus 3 parate

SQUADRA 1: LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Parate Tempo (U/O "n" PARATE TEMPO "x")

Si deve pronosticare se le parate effettuate dal portiere e/o altro giocatore di entrambe le squadre, nel tempo "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 parate - Juventus 2 parate

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 2 parate - Juventus 0 parate

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Possesso Palla Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" POSSESSO PALLA SQUADRA "x" INC TS)

Si deve pronosticare se la percentuale di possesso palla realizzata dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per la determinazione dell'esito vincente le fasce percentuali saranno calcolate come indicato.

Per la squadra di CASA:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 4 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 5 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,5 --> 61; 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Per la squadra OSPITE:

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o inferiore a 5 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60; 60,5 --> 60)

- Se il decimale dopo la virgola è un numero uguale o maggiore a 6 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61)

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Lazio 47,5% (-->48%) possesso palla - Bologna 52,5 % (-->52%) possesso palla

SQUADRA 1: LIMITE 47,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 48,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 51,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 52,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Rigori Segnati (U/O "n" RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare se la somma totale dei calci di rigore segnati nella serie finale da entrambe le squadre sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Eventuali calci di rigore segnati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

Esempio:

fase calci di rigore: Milan 5 rigori segnati - Juventus 3 rigori segnati

LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Rigori Segnati Squadra, Fase ai Calci di Rigore (U/O "n" RIGORI SEGNATI SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori segnati dalla squadra "x", limitatamente alla sola fase ai calci di rigore, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Italia - Francia

1° Rigore Italia: segnato

1° Rigore Francia: segnato

2° Rigore Italia: segnato

2° Rigore Francia: fuori

3° Rigore Italia: segnato

3° Rigore Francia: segnato

4° Rigore Italia: segnato

4° Rigore Francia: segnato

5° Rigore Italia: segnato

SQUADRA 1: LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER

SQUADRA 2: LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Rimesse Laterali Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" RIMESSE LATERALI INC TS)

Si deve pronosticare se le rimesse laterali realizzate da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Chelsea 23 rimesse laterali - Real Madrid 29 rimesse laterali

LIMITE 51,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 52,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Sostituzioni (U/O "n" SOSTITUZIONI)

Si deve pronosticare se il numero di sostituzioni avvenute nei soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Napoli-Milan

67' esce Elmas E. entra Insigne L. (Napoli)

67' esce Ounas A. entra Politano M. (Napoli)

68' esce Krunic R. entra Tonali S. (Milan)
68' esce Rebic A. entra Giroud O. (Milan)
76' esce Mertens D. entra Ruiz F. (Napoli)
80' esce Messias J. entra Saelemaekers A. (Milan)
80' esce Calabria D. entra Florenzi A. (Milan)
82' esce Lozano H. entra Lobotka S. (Napoli)
82' esce Anguissa A. Z. entra Zielinski P. (Napoli)
89' esce Ibrahimovic Z. entra Leao R. (Milan)
Totale: 10 sostituzioni
LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Squadra (U/O "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "x", durante i tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Milan - Juventus 0-2

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Squadra + Goal/NoGoal (U/O "n" SQUADRA "x" + GOAL/NOGOAL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over Squadra X" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus 1-2

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER+GOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER+GOL

Squadra 2: LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER+GOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER+GOL

Napoli-Roma 0-2

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER+NOGOL; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER+NOGOL

Squadra 2: LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER+NOGOL; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER+NOGOL

Under/Over Tempo (U/O "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 0 - Juventus 0

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 0 - Juventus 2

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tempo + Under/Over Tempo (U/O "n" T"x" + U/O "n" T"z")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over Tempo X" e "Under/Over Tempo Z".

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0

UNDER/OVER 0,5 1° tempo + UNDER/OVER 0,5 2° tempo ESITO VINCENTE UNDER+OVER
UNDER/OVER 0,5 1° tempo + UNDER/OVER 1,5 2° tempo ESITO VINCENTE UNDER+UNDER
UNDER/OVER 1,5 1° tempo + UNDER/OVER 0,5 2° tempo ESITO VINCENTE UNDER+OVER
UNDER/OVER 1,5 1° tempo + UNDER/OVER 1,5 2° tempo ESITO VINCENTE UNDER+UNDER

Under/Over Tempo X Tempi Supplementari (UNDER/OVER "n" TEMPO "x" TS)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "x" supplementare dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

Esempio:

risultato 1° tempo supplementare Milan - Juventus: 0-0

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo supplementare Milan - Juventus: 0-1

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tempo Squadra (U/O "n" TEMPO "x" SQUADRA "z")

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 - Juventus 0

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 0 - Juventus 2

SQUADRA 1 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI IN PORTA INC TS)

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro).

I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 2 tiri in porta - Juventus 8 tiri in porta

LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri in Porta Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI PORTA SQ "x" INC TS)

Si deve pronosticare se i "tiri in porta" effettuati dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro).

I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 3 tiri in porta - Juventus 5 tiri in porta

SQUADRA 1: LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 2 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri in Porta Tempo (U/O "n" TIRI IN PORTA TEMPO "x")

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

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

1° tempo: Milan 0 tiri in porta - Juventus 3 tiri in porta

limite uguale o inferiore a 2,5 ESITO VINCENTE OVER

limite uguale o superiore a 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

2° tempo: Milan 2 tiri in porta - Juventus 5 tiri in porta

limite uguale o inferiore a 6,5 ESITO VINCENTE OVER

limite uguale o superiore a 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI TOTALI INC TS)

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 13 tiri totali - Juventus 7 tiri totali

LIMITE 19,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 20,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri Totali Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI TOTALI SQ"x" INC TS)

Si deve pronosticare se i "tiri totali" effettuati dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

Milan 13 tiri totali - Juventus 7 tiri totali

SQUADRA 1: LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 13,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri Totali Tempo (U/O "n" TIRI TOTALI TEMPO "x")

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

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 tiri totali - Juventus 5 tiri totali

LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 2 tiri totali - Juventus 7 tiri totali

LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Intero Valore Cartellini (U/O "x.0" INTERO VALORE CARTELLINI)

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati ad entrambe le squadre termine dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2

esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia il valore dei cartellini mostrati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si rimanda al regolamento vigente.

Esempio:

Nel caso di Indice X = 5, se nella partita Team 1 vs Team 2 vengono mostrati 4 cartellini gialli, l'esito vincente è Under.

Se nella partita Team 1 vs Team 2 vengono mostrati 3 cartellini gialli ed 1 rosso, si applica la restituzione in vincita della giocata.

Se nella partita Team 1 vs Team 2 vengono mostrati 6 cartellini gialli, l'esito vincente è Over.

Under/Over Valore Cartellini (U/O "n" VALORE CARTELLINI)

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli (3 punti) + 1 rosso (2 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (2 punti)

LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Valore Cartellini nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (U/O "n" VAL CART MIN X-Y)

Si deve pronosticare se il valore dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10 zero cartellini LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-20 un giallo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 21-30 un rosso LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 31-40 un rosso e un giallo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER

Under/Over Valore Cartellini nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (U/O "n" VAL CART MIN X-Y)

Si deve pronosticare se il valore dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-15 zero cartellini LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 16-30 un giallo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 31-fine del 1° tempo un rosso LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 46-60 un rosso e un giallo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER

Under/Over Valore Cartellini nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (U/O "n" VAL CART MIN X-Y)

Si deve pronosticare se il valore dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-05 zero cartellini LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 06-10 un giallo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 11-15 un rosso LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

fascia minuti 16-20 un rosso e un giallo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER

Under/Over Valore Cartellini Squadra (U/O "n" VAL CARTELLINI SQ"x")

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati alla sola squadra "x" nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 3 cartellini gialli (3 punti) + 1 rosso (2 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (2 punti)

SQUADRA 1 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Valore Cartellini Squadra Tempo (U/O "n" VAL CART SQ"x" TEMPO"z")

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati alla sola squadra "x" nel solo tempo "z" dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 cartellini gialli (3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (2 punti)

SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 1 cartellino rosso (2 punti) - Juventus 0 cartellini

SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 1 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; SQUADRA 2 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Valore Cartellini Tempo (U/O "n" VALORE CARTELLINI TEMPO "x")

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel tempo "x" sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 3 cartellini gialli (3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (2 punti)

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

risultato 2° tempo: Milan 1 cartellino rosso (2 punti) - Juventus 0 cartellini

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Vince ai rigori (TEAM CHE VINCE AI RIGORI)

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro ai calci di rigore.

Esempio:

Italia - Francia

1° Rigore Italia: segnato
1° Rigore Francia: segnato
2° Rigore Italia: segnato
2° Rigore Francia: fuori
3° Rigore Italia: segnato
3° Rigore Francia: segnato
4° Rigore Italia: segnato
4° Rigore Francia: segnato
5° Rigore Italia: segnato
ESITO VINCENTE TEAM 1

Vincente + Under/Over Rigori Segnati (T/T + U/O "n" RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare l'esatta combinazione degli esiti delle scommesse "Vincente" + "Under/Over Rigori Segnati". Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

Esempio:

fase calci di rigore: Milan 5 rigori realizzati - Juventus 3 rigori realizzati

LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

Vincente a Zero Squadra Si/No (VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se la sola squadra "n" vincerà (esito SI), o meno (esito NO), i tempi regolamentari dell'incontro senza subire reti.

Se la squadra oggetto di scommessa è quella di CASA:

Esempio 1: Milan-Juventus 2-0 In questo caso l'esito vincente è SI;

Esempio 2: Milan-Juventus 2-1 In questo caso l'esito vincente è NO;

Esempio 3: Milan-Juventus 0-2 Anche In questo caso l'esito vincente è NO.

Se la squadra oggetto di scommessa è quella OSPITE:

Esempio 1: Udinese-Lazio 0-2 In questo caso l'esito vincente è SI;

Esempio 2: Udinese-Lazio 1-2 In questo caso l'esito vincente è NO;

Esempio 3: Udinese-Lazio 2-0 Anche In questo caso l'esito vincente è NO.

Vincente a Zero Squadra Tempo Si/No (VINCE A 0 TEMPO "n" SQUADRA "x", VINCE A 0 SQ. "x" TEMPO "n")

Si deve pronosticare se la squadra "x" vincerà (esito SI), o meno (esito NO), il solo tempo "n" dell'incontro senza subire reti.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0/risultato finale 0-1

1° Tempo: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO

2° Tempo: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI

Vincente Coppa in Mano

Si deve pronosticare quale, tra le due squadre finaliste, si aggiudicherà la "coppa" ovvero risulterà vincitrice della manifestazione oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus Finale Champions League

Risultato tempi regolamentari 0-0

Risultato tempi supplementari 0-0

Risultato ai rigori 5-3

ESITO VINCENTE 1

X Almeno un Tempo Si/No (X ALMENO UN TEMPO S/N)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due tempi regolamentari dell'incontro si concluderà (esito SI), o meno (esito NO), con punteggio parziale di parità.

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 0-1

risultato 1° tempo 0-0/risultato 2° tempo 0-1 ESITO VINCENTE SI

Napoli - Inter risultato finale 1-1

risultato 1° tempo 1-0/risultato 2° tempo 0-1 ESITO VINCENTE NO

Primo Marcatore Giocatore X Si/No + Fascia Minuti Primo Gol + Metodo del Primo Gol Rigore Si/No (PR. MARC. + GOL1 MINUTO + GOL1 RIGORE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Gol" e "Metodo Primo Gol Rigore Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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

La voce ALTRO comprende: il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo gol; il primo gol non è realizzato con rigore; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista.

Fasce proposte:

- 0-30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59;
- 31-60: dal minuto 30:00 al minuto 59:59;
- 61-F.T.R: dal minuto 60:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 2-0 Gol 1 Leao (Milan), 53° minuto, rigore Gol 2 Hernandez T. (Milan), 64° minuto, tiro

ESITO VINCENTE: PR. MARCATORE LEAO + 31-60 + RIGORE SI

CACCIA ALLE BIG - Quote al TOP

Si scommette sulla multipla proposta combinando gli esiti 1X2 delle partite indicate (potranno essere giocate solo in multipla tra di loro) con quote maggiorate rispetto al palinsesto standard.

I FANTASY MATCH

Rappresentano un incontro di calcio virtuale tra due squadre che non si affrontano direttamente sul campo di gioco, ma sono impegnate in due diverse partite "reali" dei propri campionati e/o coppe.

Il risultato di un FANTASY MATCH è determinato dal numero di gol segnati dalle due squadre, nei tempi regolamentari delle rispettive partite "reali". Nella descrizione dell'avvenimento accanto ad ogni squadra è inserita la data a cui fa riferimento l'incontro reale.

Il risultato delle scommesse si ottiene tenendo conto del numero di gol segnati dalle squadre in questione nella partita realmente disputata (quindi non conta se nella realtà una squadra ha vinto, pareggiato o perso, ma soltanto quanti gol ha segnato).

Se anche una sola delle partite "reali" di una delle squadre interessate viene posticipata o sospesa e non disputata entro tre giorni, le scommesse sul Fantasy Match saranno calcolate a quota 1,00 ad eccezione di quelle maturate.

Gli avvenimenti sono combinabili solo tra loro.

I FANTASY MARCATORI

Rappresentano un incontro virtuale tra due giocatori che possono affrontarsi direttamente sul campo di gioco, o essere impegnati, con le rispettive squadre di appartenenza, in due diverse partite "reali" di campionato e/o coppa.

Nella descrizione dell'avvenimento accanto ad ogni giocatore è inserita la data a cui fa riferimento l'incontro reale.

Il risultato di un FANTASY MARCATORI è determinato dal numero di gol segnati dai due giocatori, nei tempi regolamentari delle rispettive partite "reali".

Se anche una sola delle partite "reali" di uno dei giocatori interessati viene posticipata o sospesa e non disputata entro tre giorni, le scommesse sul Fantasy Marcatori saranno calcolate a quota 1,00.

In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Gli avvenimenti sono combinabili solo tra loro.

FANTASY 1 VS TUTTI

Rappresentano un sfida virtuale tra un giocatore e una squadra.

Questi non si affrontano direttamente sul campo di gioco, ma sono impegnati in una partita "reale" di campionato e/o coppa.

Nella descrizione dell'avvenimento accanto al giocatore e alla squadra è inserita la data a cui fa riferimento l'incontro reale.

Il risultato di un FANTASY 1 VS TUTTI è determinato dal numero di gol segnati dal giocatore, nei tempi regolamentari della rispettiva partita "reali" e dal numero di gol segnati dalla squadra, anch'essa al termine dei 90 minuti del match "reale". Laddove il giocatore affronti virtualmente la propria squadra di appartenenza i gol da lui segnati non saranno conteggiati per la squadra ma saranno attribuiti solo al giocatore stesso.

Se anche una sola delle partite "reali" interessate viene posticipata o sospesa e non disputata entro tre giorni, le scommesse sul Fantasy 1 vs Tutti saranno calcolate a quota 1,00.

In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte del calciatore oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Gli avvenimenti sono combinabili solo tra loro.

Esempio:

Messi VS Barcellona 08/08

match reale:

Champions League Barcellona - Napoli esito finale 3-0 (2 gol di Messi e 1 di Griezmann)

risultato fantasy: Messi 2- Barcellona 1 --> ESITO VINCENTE 1

Nota Bene: viene considerato un gol per il Barcellona in quanto per la determinazione del risultato non si tiene conto dei gol segnati dal giocatore oggetto di scommessa.

Messi Vs Napoli 08/08

match reale:

Champions League Barcellona - Napoli esito finale 3-0 (2 gol di Messi e 1 di Griezmann)

risultato fantasy: Messi 2- Napoli 0 --> ESITO VINCENTE 1

FUORI DI QUOTA

1X2 Marcatore (1X2 MARCATORE RT)

Si deve pronosticare quale tra i due calciatori segnerà il maggior numero di gol nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol, compreso il nessun gol per entrambi. In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Tutte Gol Si/No (TUTTE GOL)

Si deve pronosticare se nelle partite di riferimento, al termine dei tempi regolamentari, nella data/giornata specificata, segneranno entrambe le squadre (esito SI), o meno (esito NO).

Esempio:

Juventus - Napoli, Milan - Chievo, Fiorentina - Lazio TUTTE GOL al 6 maggio

Gli incontri terminano: Juventus - Napoli 2-1; Milan - Chievo 1-1; Fiorentina - Lazio 1-0

Esito vincente TUTTE GOL: NO

Gli incontri terminano: Juventus - Napoli 2-1; Milan - Chievo 1-1; Fiorentina - Lazio 1-3

Esito vincente TUTTE GOL: SI

Tutte Passano il Turno (TUTTE PASSANO IL TURNO)

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, avranno passato il turno (esito SI), o meno (esito NO), per la fase successiva della manifestazione di riferimento.

Tutte Non Passano il Turno (TUTTE NON PASSANO IL TURNO)

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, non avranno passato il turno (esito SI), o meno (esito NO), per la fase successiva della manifestazione di riferimento.

Tutte Over Si/No (TUTTE OVER "n")

Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nelle partite di riferimento, al termine dei tempi regolamentari, nella data/giornata specificata, sarà inferiore (UNDER/esito NO) o superiore (OVER/esito SI) rispetto al limite "n" prefissato.

Esempio:

Juventus - Napoli, Milan - Chievo, Fiorentina - Lazio TUTTE OVER 2,5 al 6 maggio
CASO A gli incontri terminano: Juventus - Napoli 2-1; Milan - Chievo 3-1; Fiorentina - Lazio 1-0
Esito vincente OVER 2,5: NO
CASO B gli incontri terminano: Juventus - Napoli 2-1; Milan - Chievo 3-1; Fiorentina - Lazio 3-0
Esito vincente OVER 2,5: SI

Tutte Vinceranno (VINCERANNO TUTTE)

Si deve pronosticare se la/le squadra/e oggetto di scommessa, alla data/giornata specificata, vincerà/vinceranno (esito SI), o meno (esito NO), nei rispettivi incontri al termine dei tempi regolamentari.

In caso di uno o più incontri rinviati faranno fede i risultati maturati alla data di recupero degli stessi.

Tutte Vincono a Zero Si/No (TUTTE VINCONO A ZERO)

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, vinceranno senza subire reti (esito SI), o meno (esito NO); nei rispettivi incontri al termine dei tempi regolamentari.

Se la squadra oggetto di scommessa è quella di CASA:

Esempio 1: Milan-Juventus 2-0 In questo caso l'esito vincente è SI;

Esempio 2: Milan-Juventus 2-1 In questo caso l'esito vincente è NO;

Esempio 3: Milan-Juventus 0-2 Anche In questo caso l'esito vincente è NO.

Se la squadra oggetto di scommessa è quella OSPITE:

Esempio 1: Udinese-Lazio 0-2 In questo caso l'esito vincente è SI;

Esempio 2: Udinese-Lazio 1-2 In questo caso l'esito vincente è NO;

Esempio 3: Udinese-Lazio 2-0 Anche In questo caso l'esito vincente è NO.

Tutti Ammoniti Si/No alla Data (TUTTI AMMONITI S/N)

Si deve pronosticare se i giocatori indicati verranno tutti ammoniti (esito SI), o meno (esito NO), nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori, le scommesse saranno rimborsate, mentre saranno refertate in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

Tutti gli Incontri NoGol Si/No (TUTTE NOGOL)

Si deve pronosticare se nelle partite di riferimento alla data specificata segneranno entrambe le squadre (esito NO), o meno (esito SI).

Esempio:

Juventus - Napoli, Milan - Chievo, Fiorentina - Lazio TUTTE NOGOL al 6 maggio

Gli incontri terminano: Juventus - Napoli 2-1; Milan - Chievo 1-1; Fiorentina - Lazio 1-0

Esito vincente TUTTE NOGOL: NO

Gli incontri terminano: Juventus - Napoli 2-0; Milan - Chievo 0-0; Fiorentina - Lazio 1-0

Esito vincente TUTTE NOGOL: SI

Tutti gli Incontri Under Si/No alla Data (TUTTE UNDER "n")

Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nelle partite di riferimento alla data specificata sarà inferiore (UNDER/esito SI) o superiore (OVER/esito NO) rispetto al limite "n" prefissato.

Esempio:

Juventus - Napoli, Milan - Chievo, Fiorentina - Lazio TUTTE UNDER 2,5/3,5 al 6 maggio

Gli incontri terminano: Juventus - Napoli 2-1; Milan - Chievo 1-1; Fiorentina - Lazio 1-0

Esito vincente UNDER 2,5: NO

Esito vincente UNDER 3,5: SI

Tutti Marcatori Si/No alla Data (TUTTI MARCATORI S/N)

Si deve pronosticare se tutti i giocatori indicati realizzeranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno una rete negli incontri in programma alla data specificata.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori.

Regole Generali

Si rende noto che l'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse (art. 6 comma 2 del regolamento vigente).

Scommesse Singole

Si deve pronosticare il risultato di un solo avvenimento; la potenziale vincita si ottiene moltiplicando la quota per l'importo della scommessa.

Scommesse Multiple

Si devono pronosticare i risultati di due o più avvenimenti. La quota totale si ottiene dal prodotto delle quote dei singoli eventi scelti. Moltiplicando questo valore per l'importo scommesso, si ottiene la potenziale vincita. Affinché la scommessa sia vincente devono risultare vincenti tutti gli esiti pronosticati.