

SCOMMESSE ANTEPOST

Accoppiata Finaliste

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine Primo/Ultimo

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Agli Ottavi Sì/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SÌ), o meno (esito NO), agli ottavi della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ai Quarti Sì/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SÌ), o meno (esito NO), ai quarti della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Capocannoniere senza Giocatore X

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol nella manifestazione oggetto di scommessa.

Nel caso di vittoria del "Giocatore X", ovvero il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento, sarà ritenuto vincente il secondo in classifica.

In caso di mancata partecipazione di un giocatore presente in lista alla competizione, le scommesse sono considerate valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Capocannoniere

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol nella manifestazione oggetto di scommessa.

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

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla finale della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alle semifinali della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

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

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa che si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno

Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano o sono squalificate dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificata ai Playoff Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), ai playoff della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano o sono squalificate dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato SI/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie

Si deve pronosticare il Risultato Esatto della serie di incontri di Playoff, giocati al meglio delle 5 gare, tra le due squadre oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ultima in Classifica

Si deve pronosticare quale squadra si classificherà all'ultimo posto della classifica ufficiale della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Squadra

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una squadra si ritira, viene squalificata o espulsa dal campionato, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quella che si piazza in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

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

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

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

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCOMMESSE SULLE PARTITE - PRE MATCH e LIVE

Legenda

T1 = 1° Tempo

T2 = 2° Tempo

1X2 + Under/Over (1X2 + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Acqua e Sapone - Italservice Pesaro: 7-2

LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE 1+OVER: LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

1X2 Extra Time (1X2 EXTRA TIME)

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

Esempio:

Italservice Pesaro - Real Rieti

risultato tempi regolamentari 3-3 / risultato tempi supplementari 6-3

ESITO VINCENTE 1

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:

Acqua e Sapone - Italservice Pesaro: 7-2

ad Acqua e Sapone è stato assegnato uno svantaggio di 5 gol: risultato finale 2-2 ESITO VINCENTE X

ad Acqua e Sapone è stato assegnato uno svantaggio di 6 gol: risultato finale 1-2 ESITO VINCENTE 2

ad Acqua e Sapone è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 8-2 ESITO VINCENTE 1

all'Italservice Pesaro è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 7-1 ESITO VINCENTE 1

all'Italservice Pesaro è stato assegnato un vantaggio di 5 gol: risultato finale 7-7 ESITO VINCENTE X

all'Italservice Pesaro è stato assegnato un vantaggio di 6 gol: risultato finale 7-8 ESITO VINCENTE 2

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

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

Esempio:

Arzignano - Real Rieti 4-5: ESITO VINCENTE 2

Catania - Latina 4-3: ESITO VINCENTE 1

Napoli - Feldi Eboli 3-3: 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:

Came Dosson - Napoli

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

1° tempo: ESITO VINCENTE 2

2° tempo: ESITO VINCENTE 1

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:

Arzignano - Real Rieti 4-5: ESITO VINCENTE 2

Catania - Latina 4-3: ESITO VINCENTE 1X

Napoli - Feldi Eboli 3-3: ESITO VINCENTE 1X

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:

Arzignano - Real Rieti 4-5: ESITO VINCENTE 12

Catania - Latina 4-3: ESITO VINCENTE 12

Napoli - Feldi Eboli 3-3: ESITO VINCENTE X

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:

Arzignano - Real Rieti 4-5: ESITO VINCENTE X2

Catania - Latina 4-3: ESITO VINCENTE 1

Napoli - Feldi Eboli 3-3: ESITO VINCENTE X2

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:

Arzignano - Real Rieti 4-5: ESITO VINCENTE GOL

Civitella - Catania 0-5: ESITO VINCENTE NOGOL

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i gol realizzati al termine dell'incontro saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

Esempio:

Arzignano - Real Rieti 4-5: ESITO VINCENTE DISPARI

Napoli - Feldi Eboli 3-3: ESITO VINCENTE PARI

Risultato Esatto (RISULTATO ESATTO)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Arzignano - Real Rieti 4-5: ESITO VINCENTE ALTRO

Catania - Latina 4-3: ESITO VINCENTE 4-3

Napoli - Feldi Eboli 3-3: ESITO VINCENTE 3-3

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:

Latina - Real Rieti 2-3

1° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

2° gol Latina: ESITO VINCENTE 1

3° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

4° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

5° gol Latina: ESITO VINCENTE 1

6° gol non realizzato: NESSUN GOL

Segna Gol Extra Time (SEGNA GOL "n" EXTRA TIME)

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:

Latina - Real Rieti risultato tempi supplementari: 1-2

1° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

2° gol Latina: ESITO VINCENTE 1

3° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

4° gol non realizzato: NESSUN GOL

Segna Gol Tempo (SEGNA GOL "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se, nel tempo "x" di gioco, 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:

Latina - Real Rieti 2-3

risultato 1° tempo: 1-2

1° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

2° gol Latina: ESITO VINCENTE 1

3° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

4° gol non realizzato: NESSUN GOL

risultato 2° tempo: 1-1

1° gol Real Rieti: ESITO VINCENTE 2

2° gol Latina: ESITO VINCENTE 1

3° gol non realizzato: NESSUN GOL

Somma Gol Squadra (SOMMA GOL CASA; SOMMA GOL OSPITE; SOMMA GOL TEAM "n")

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Catania - Latina 4-3

Squadra 1: ESITO VINCENTE 4-5

Squadra 2: ESITO VINCENTE 2-3

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che 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".

Esempio:

Catania - Latina 4-3

al Catania è stato assegnato uno svantaggio di 1,5 punti: risultato 2,5-3 > ESITO VINCENTE 2

al Catania è stato assegnato un vantaggio di 1,5 punti: risultato finale 5,5-3 > ESITO VINCENTE 1

al Latina è stato assegnato uno svantaggio di 1,5 punti: risultato finale 4-1,5 > ESITO VINCENTE 1

al Latina è stato assegnato un vantaggio di 1,5 punti: risultato finale 4-4,5 > ESITO VINCENTE 2

Tempo con Più Gol (1X2 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:

Catania - Latina 4-3

risultato 1° tempo 3-1 / risultato 2° tempo 1-2

ESITO VINCENTE 1

Latina - Real Rieti 2-3

risultato 1° tempo 1-1 / risultato 2° tempo 1-2

ESITO VINCENTE 2

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Arzignano - Real Rieti 4-5

LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER

Civitella - Catania 0-5

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Extra Time (UNDER/OVER "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei soli tempi supplementari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Arzignano - Real Rieti risultato tempi supplementari 2-0

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tempo (UNDER/OVER "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:

Catania - Latina 4-3

risultato 1° tempo 3-1 / risultato 2° tempo 1-2

1° tempo: LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE UNDER

2° tempo: LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE UNDER