Regole Scommesse (Pre-Match)

# REGOLE GENERALI

#### Scadenza Scommesse

Le scommesse pre-match possono essere effettuate fino al momento indicato, che può anche non corrispondere all'orario di inizio dell'evento. JED-sports si riserva il diritto di annullare qualsiasi scommessa piazzata dopo la scadenza indicata, inclusi gli errori di data, o in caso di cambio di orario.

Se una scommessa, per qualsiasi ragione, sarà effettuata dopo l'inizio dell'evento, sarà annullata.

#### Market Listing

* La squadra di casa appare sul lato sinistro, mentre quella ospite si trova sul lato destro, salvo diversa indicazione.
* Nel caso in cui una partita si giochi su campo neutro, o quando non c'è una squadra di casa dichiarata, la squadra elencata per prima (sulla sinistra) viene designata squadra di casa ai fini delle scommesse e la squadra elencata per seconda (sulla destra) viene designate squadra ospite ai fini delle scommesse.
* Nel caso in cui un evento sia giocato in un campo differente da quello elencato, tutte le scommesse sull'evento saranno considerate nulle, a meno che le *Regole Speciali* per lo specifico sport non dicano altrimenti.

#### Cambio Quota/Ora

JED-sports si riserva il diritto di modificare le quote *(Odds)* offerte in qualsiasi momento, nonché di sospendere o chiudere le scommesse su eventi prima dell'ora d'inizio prevista.

#### Errori nei Dati

JED-sports si riserva il diritto di rifiutarsi di accettare qualsiasi scommessa senza preavviso, giustificazione o compensazione. JED-sports non deve essere in alcun modo ritenuta responsabile di digitazione, trasmissione, visualizzazione, pubblicazione di informazioni riguardanti le scommesse o errori nelle quote. Se una scommessa pre-match viene accettata per errore, JED-sports si riserva il diritto di annullare la scommessa laddove ci siano errori evidenti riguardanti l'inserimento di quote e/o risultati, es. l'inversione di squadre, quote, risultati, ecc.

#### Errori Tecnici

JED-sports si riserva il diritto di sospendere le scommesse durante un evento a causa di una trasmissione fallita o di altri problemi tecnici o se vi è il sospetto di frode. JED-sports si riserva il diritto di annullare le scommesse, anche successivamente, se tale scommessa è stata vinta dal cliente in seguito a un guasto o a un errore tecnico, comprensivo, ma non limitato, al solo errore o guasto nella trasmissione. In tal caso la puntata sarà rimborsata. Tuttavia, JED-sports si riserva il diritto di ritenere il cliente responsabile di qualsiasi danno provocato contro essa o subito da essa, nel caso in cui il cliente si approfitti consapevolmente di un errore tecnico o amministrativo al momento di fare e/o ricevere pagamenti.

#### Sospensioni, Cancellazioni e Rinvii

Se non diversamente indicato nelle *Regole Speciali* dello specifico sport:

* Qualsiasi partita, evento o competizione che venga sospesa o cancellata prima della fine dei tempi regolamentari, es. 90 minuti per il calcio, sarà considerata nulla.
* Qualsiasi partita, evento o competizione che venga ritardata o rinviata, sarà considerata nulla.

#### **Scommesse sul Vincitore Finale**

Le scommesse sul Vincitore Finale saranno considerate *All In Run Or Not* e pertanto saranno considerate perse se la formazione selezionata non prenderà parte all'evento. Sarà applicata la *Dead Heat* rule (Regola dell'ex-aequo).

#### Scommesse Correlate

Una Scommessa Correlata è una scommessa multipla dove il risultato di una selezione può contribuire al risultato di un'altra selezione, es. una doppia scommessa comprendente Roger Federer che vincerà la *Semifinale degli US Open* combinata con la scommessa che Roger Federer sarà il vincitore finale degli *US Open*.

* JED-sports si riserva il diritto di determinare quale scommessa sia da considerarsi una scommessa correlata.
* JED-sports non accetta scommesse multiple che siano correlate e si riserva il diritto di annullare, a sua discrezione, scommesse multiple piazzate su scommesse correlate. Combinazioni con scommesse correlate saranno automaticamente bloccate e non sarà possibile piazzare scommesse multiple durante l'effettuazione di una puntata regolare. Nei casi in cui una scommessa correlata sia accettata per errore, JED-sports annullerà completamente le scommesse multiple piazzate e rimborserà la puntata del cliente.
* In alcuni casi, JED-sports renderà disponibili combinazioni di scommesse correlate su cui potranno scommettere i clienti; es. Mario Balotelli sarà il *Miglior Marcatore dei Mondiali* e l'Italia sarà la *Vincitrice dei Mondiali.*

#### Dead Heat Rule (Regola dell'ex-aequo)

Nel caso in cui almeno due concorrenti siano dichiarati vincitori (una *Dead Heat- Regola dell'ex-aequo*), il numero delle rimanenti puntate da pagare, una volta che siano chiari i vincitori, saranno regolate dividendo il numero di giocatori che condividono il piazzamento. Le scommesse selezionate devono essere moltiplicate per questo numero.

es. In una competizione con 5 puntate da pagare, vengono determinati i migliori due giocatori, mentre quattro giocatori si dividono il terzo posto. Poiché ci sono solo 3 pagamenti rimanenti disponibili per questi quattro giocatori, le scommesse effettuate da ogni giocatore devono essere moltiplicate per 0.75.

#### Regola del Pareggio (Scommesse 2-way)

Nel caso in cui una scommessa a due concorrenti finisca in pareggio o nessun prezzo sia offerto per il numero esatto di gol indicati, punti o run, il risultato è un *Pareggio*. In questa situazione vengono rimborsate le puntate delle singole scommesse, e per le scommesse multiple la selezione viene considerata non-runner e le scommesse saranno saldate nelle selezioni in sospeso.

#### Testa a testa & Scommesse 3-way

Se non diversamente indicato nelle *Regole Speciali* di uno sport specifico:

* Almeno un concorrente deve completare l'evento o tutte le scommesse saranno considerate nulle.
* Se uno, o più, concorrenti, non iniziano l'evento, tutte le scommesse sono considerate nulle.
* Se tutti i concorrenti sono squalificati, o esclusi, tutte le scommesse sono da considerarsi nulle.
* Se entrambi i concorrenti in un testa a testa ottengono lo stesso risultato ed è offerta la scommessa no draw, tutte le scommesse sono considerate nulle.
* Alla presenza di 3, o più concorrenti, dove 2 concorrenti o più, ottengono lo stesso risultato, sarà applicata la dead hate rule (regola dell'ex-aequo).

#### Multiple

Nel caso in cui una scommessa multipla includa una non-runner o una selezione nulla, la scommessa sarà saldata considerando le rimanenti selezioni. Le quote di una selezione considerata nulla saranno settate a 1.00.

#### Risultati

Tutte le scommesse saranno saldate con le quote offerte quando è stata piazzata la scommessa.

# REGOLE SPECIALI

Qui di seguito trovate le *Regole Speciali* per ogni sport.

Oltre alle seguenti Regole Speciali, saranno applicate le *Regole Generali,* tuttavia le Regole Speciali avranno la precedenza sulle *Regole Generali.*

## CALCIO

Tutte le scommesse su un match si basano sui risultati alla fine dei 90 minuti di gioco, salvo diverse indicazioni. Ciò include i minuti di recupero, o interruzioni, ma **non include i supplementari,** calci di rigore o golden goal.

Se la durata prevista di una partita di calcio è diversa da 90 minuti, saranno impiegate le stesse regole. Per esempio, una partita da 80 minuti include anche minuti di recupero e interruzioni, ma non supplementari, o rigori, salvo diverse indicazioni.

Scommesse correlate saranno annullate a descrizione di JED-sports.

### Partite Sospese/Rinviate

* Ogni match interrotto prima del completamento dei 90 minuti sarà considerate nullo.
* Una partita non giocata o rinviata sarà considerata nulla, a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se viene cambiato lo stadio in cui si gioca il match quando le scommesse sono già piazzate, la squadra di casa sarà quella designata inizialmente come formazione di casa.
* Se la squadra di casa e quella ospite di un match quotato sono invertite, le scommesse piazzate in base alla quotazione originale saranno annullate.
* Per le partite giocate in campo neutro (laddove indicato o non), tutte le scommesse saranno valide indipendentemente da quale squadra sia indicata come squadra di casa.
* Una partita giocata prima del calcio d'inizio indicato può essere inclusa nella/e scommessa/e a patto che la/e scommessa/e sia stata piazzata prima del calcio d'inizio riveduto.
* Se una fonte ufficiale dei match contiene dettagli su una squadra differente da quelli forniti da JED-sports, tutte le scommesse saranno annullate, es. specifiche sul nome di una squadra come nel caso di una formazione *Riserve*, specifiche sulla squadra riguardanti l'età come *U18*, specifiche sulla squadra riguardanti il genere, come *Femminile*, ecc.
* In tutti gli altri casi le scommesse sono valide compresi i casi in cui JED-sports quota una squadra senza specificare il termine 'XI' nel nome.

### Scommesse Time Frame

* I time frames sono così definiti:
  + 1-10 minuti vanno da 0:00 a 9:59, 11-20 minuti vanno da 10:00 a 19:59, ecc.
  + 1-15 minuti vanno da 00:00 a14:59, 16-30 minuti vanno da 15:00 a 29:59, ecc.
* I periodi di tempo 31-45 e 76-90 includono anche i minuti di recupero.
* Gli eventi vengono contati solo nel periodo in cui avvengono, non in quello in cui sono assegnati, es. un corner *assegnato* prima del 16esimo, ma *calciato* dopo il 16esimo viene considerato in quest'ultima categoria.

### **Scommesse Vincitore Finale**

* Le scommesse saranno valide per qualsiasi squadra che non completi tutti i suoi incontri.
* Le scommesse sul vincitore finale di un campionato, gruppo, giocatori o competizioni riguardanti la posizione finale, fase di eliminazione o classifica di squadre o giocatori saranno determinate al termine del programma delle gare previste[[1]](#footnote-1).
* Per i campionati Sudamericani, dove vengono giocati i playoff per determinare il vincitore del campionato, stilando una classifica a punti, il vincitore sarà il vincitore dei playoff.
* Non verranno considerate i playoff o successivi eventi nella rispettiva competizione.

### **Mercati Principali**

#### 1X2 (3-way)

Previsione del risultato della partita.

#### Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati di una partita:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite.

Vincente, pareggio escluso (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà la partita. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### Handicap Europeo (1 gol) (3-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

es. Bayern Monaco (-1), Pareggio (Bayern Monaco -1), Borussia Dortmund +1, si calcola in questo modo:   
1 il Bayern Monaco deve vincere con uno scarto di 2 gol o più.

X il Bayern Monaco deve vincere con uno scarto esatto di un gol.

2 il Borussia Dortmund non deve perdere.

#### Handicap Europeo (2 gol) (3-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

es. Bayern Monaco (-2), Pareggio (Bayern Monaco -2), Borussia Dortmund +2, si calcola in questo modo:

1 il Bayern Monaco deve vincere con uno scarto di 3 gol o più.

X il Bayern Monaco deve vincere con uno scarto esatto di 2 gol.

2 il Borussia Dortmund non deve perdere con uno scarto maggiore di un gol.

#### Handicap Asiatico (2-way)

Le scommesse sono calcolate in base al risultato finale con la logica seguente:

* *Handicap Linea 0*  
  Se una squadra vince con un margine indicato come da tabella. Nel caso di pareggio tutte le scommesse non vengono considerate.
* *Handicap Linea 0.25*  
  Se la squadra a cui viene dato un margine di 0.25:
  + Vince Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Pareggia Metà della puntata non viene considerata, l’altra metà è considerata perdente.
  + Perde Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Se la squadra che riceve un margine di 0.25:

* + Perde Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Pareggia Metà della puntata è calcolata al prezzo della selezione scelta, l’altra metà non viene considerata.
  + Perde Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
* *Handicap Linea 0.5*  
  Se la squadra a cui viene dato un margine di 0.5:
  + Vince Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Pareggia Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + Perde Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Se la squadra che riceve un margine di 0.5:

* + Vince Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Pareggia Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Perde Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
* *Handicap Linea 0.75*  
  Se la squadra a cui viene *dato* un margine di 0.75:
  + Vince di ≥2 gol Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Vince di 1 gol Metà della puntata è calcolata al prezzo della selezione scelta, l’altra metà non viene considerata.
  + Pareggia o Perde Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Se la squadra che *riceve* un margine di 0.75:

* + Vince o Pareggia Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Perde di 1 gol Metà della puntata non viene considerata, l’altra metà è considerata perdente.
  + Perde di ≥2 gol Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
* *Handicap Linea 1.0*  
  Se la squadra a cui viene *dato* un margine di 1.0:
  + Vince di ≥2 gol Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Vince di 1 gol Tutte le scommesse di questa selezione sono nulle e rimborsate.
  + Pareggia o Perde Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Se la squadra che *riceve* un margine di 1.0:

* + Vince o Pareggia Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + Perde di 1 gol Tutte le scommesse di questa selezione sono nulle e rimborsate.
  + Perde di ≥2 gol Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

#### Margini di Vittoria (7-way)

Previsione sul margine di vittoria della squadra di casa, della squadra in trasferta, o che la partita finirà in pareggio.

#### Matchflow (7-way)

Previsione sulla prima squadra che segnerà e quella che vincerà la partita.

#### Prima squadra che segna (3-way)

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il primo gol della partita. Gli autogol sono assegnati alla squadra che ne beneficia.

#### Ultima squadra che segna (3-way)

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol della partita. Gli autogol sono assegnati alla squadra che ne beneficia. Entrambi i tempi devono essere conclusi per validare la scommessa.

#### 1o Tempo – 1X2 (3-way)

Previsione del risultato del primo tempo.

#### 1o Tempo – Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati del primo tempo:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio alla fine del 1o tempo.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite alla fine del 1o tempo.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite alla fine del 1o tempo.

#### 1o Tempo – Vincente, pareggio escluso (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà il primo tempo. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### 1o Tempo – Handicap Asiatico (2-way)

Le scommesse sono calcolate in base al risultato del primo tempo come definito *nell'Handicap Asiatico.*

#### 1o Tempo/Fine match (9-way)

Previsione del risultato della partita alla fine del primo tempo e alla fine della partita.

#### 2o Tempo – 1X2 (3-way)

Previsione del risultato del secondo tempo.

#### 2o Tempo – Handicap Asiatico(2-way)

Le scommesse sono calcolate in base al risultato del secondo tempo come definito *nell'Handicap Asiatico.*

#### Primi 10 Minuti – 1X2 (3-way)

Previsione del risultato alla fine dei primi 10 minuti di gioco.

#### La squadra di casa vince entrambi i tempi? (2-way)

Scommessa sulla squadra di casa che segna più gol di quella ospite nel primo e secondo tempo.

#### La squadra di casa vince almeno un tempo? (2-way)

Scommessa sulla squadra di casa che segna più gol di quella ospite nel primo o nel secondo tempo.

#### La squadra ospite vince entrambi i tempi? (2-way)

Scommessa sulla squadra ospite che segna più gol di quella di casa nel primo e secondo tempo.

#### La squadra ospite vince almeno un tempo? (2-way)

Scommessa sulla squadra ospite che segna più gol di quella di casa nel primo o nel secondo tempo.

#### Come sarà deciso il match? (6-way)

Scommessa su quale squadra e come vincerà il match, es. la squadra di casa vincerà ai supplementari.  
Questa scommessa si applica ai 90 minuti di gioco, **inclusi supplementari e rigori.**

### Scommesse sui Gol

Gli autogol contano per tutti i mercati elencati qui sotto e per i mercati di squadra relativi alla squadra a cui si attribuisce il gol.

#### Gol totali (2-way)

Previsione del numero totale di gol segnati nella partita.

#### Totali Asiatici (2-way)

Scommesse calcolate in base al risultato finale utilizzando la seguente logica:

* *Linea gol 2.0*  
  Scommesse su *meno di* 2 gol:
  + <2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 2 gol:

* + <2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
* *Linea gol 2.25*  
  Scommesse su *meno di* 2.25 gol:
  + <2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + 2 gol segnati Metà della puntata è calcolata al prezzo della selezione scelta, l’altra metà non viene considerata.
  + >2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 2.25 gol:

* + <2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + 2 gol segnati Metà della puntata non viene considerata, l’altra metà è considerata perdente.
  + >2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
* *Linea gol 2.5*  
  Scommesse su *meno di* 2.5 gol:
  + ≤ 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + >2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 2.5 gol:

* + ≤ 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + >2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
* *Linea gol 2.75*  
  Scommesse su *meno di* 2.75 gol:
  + ≤ 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + 3 gol segnati Metà della puntata non viene considerata, l’altra metà è considerata perdente.
  + >3 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 2.75 gol:

* + ≤ 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + 3 gol segnati Metà della puntata è calcolata al prezzo della selezione scelta, l’altra metà non viene considerata.
  + >3 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
* *Linea gol 3.0*  
  Scommesse su *meno di* 3 gol:
  + ≤ 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + 3 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >3 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 3 gol:

* + ≤ 2 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + 3 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >3 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.

#### Gol totali (esatti) (7-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nella partita.

#### Gol totali (accumulati) (4-way)

Previsione sul range contenente il numero totale di gol segnati nella partita.

#### 1o Tempo – Gol Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nel primo tempo.

#### 1o Tempo – Totali Asiatici (2-way)

Scommesse calcolate secondo i risultati del primo tempo definiti nei *Totali Asiatici*.

#### 1o Tempo – Gol Totali (accumulati) (3-way)

Previsione sul range contenente il numero totale di gol segnati nel primo tempo.

#### 2o Tempo – Gol Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nel secondo tempo.

#### 2o Tempo – Totali Asiatici (2-way)

Scommesse calcolate secondo i risultati del secondo tempo definiti nei *Totali Asiatici*.

#### 2o Tempo – Gol Totali (accumulati) (3-way)

Previsione sul range contenente il numero totale di gol segnati nel secondo tempo.

#### Entrambi i tempi Over 1.5 gol? (2-way)

Previsione se ci saranno più di un gol in entrambi i tempi o no.

#### Entrambi i tempi Under 1.5 gol? (2-way)

Previsione se ci saranno meno di un gol in entrambi i tempi o no.

#### Ci sarà un Gol nei Supplementari? (2-way)

Previsione se ci saranno i tempi supplementari più almeno un gol segnato nei supplementari o meno.

#### Gol Squadra di Casa (4-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati dalla squadra di casa.

#### Gol Squadra Ospite (4-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati dalla squadra ospite.

#### Segnano entrambe le squadre? (2-way)

Scommessa se entrambe le squadre segneranno durante la partita o no:

Sì Entrambe le squadre devono segnare almeno un gol ciascuna durante la partita.

No Una delle due squadre, o entrambe, non segnano durante la partita.

#### 1o Tempo – Segnano entrambe le squadre? (2-way)

Scommessa se entrambe le squadre segneranno durante il primo tempo:

Sì Entrambe le squadre devono segnare almeno un gol ciascuna durante il primo tempo.

No Una delle due squadre, o entrambe, non segnano durante il primo tempo.

La scommessa si applica ai canonici 45 minuti di gioco per tempo, inclusi i minuti di recupero.

#### 2o Tempo – Segnano entrambe le squadre? (2-way)

Scommessa se entrambe le squadre segneranno durante il secondo tempo:

Sì Entrambe le squadre devono segnare almeno un gol ciascuna durante il secondo tempo.

No Una delle due squadre, o entrambe, non segnano durante il secondo tempo.

La scommessa si applica ai canonici 45 minuti di gioco per tempo, inclusi i minuti di recupero.

#### Porta Inviolata Squadra di Casa? (2-way)

Previsione se la squadra di casa concederà almeno un gol.

#### Porta Inviolata Squadra Ospite? (2-way)

Previsione se la squadra ospite concederà almeno un gol.

#### Risultato esatto (50-way)

Previsione sul risultato esatto della partita.

#### Squadra di Casa a segno in entrambi i tempi? (2-way)

Previsione se la squadra di casa segnerà almeno un gol in ognuno dei due tempi della partita.

#### Squadra Ospite a segno in entrambi i tempi? (2-way)

Previsione se la squadra ospite segnerà almeno un gol in ognuno dei due tempi della partita.

#### Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nella partita sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### Scommesse sulla Partita e Totali (18-way)

Previsione sui *gol totali* e il risultato *1X2*.

Under 1.5/2.5/3.5 e Vittoria di Casa (1)

Under 1.5/2.5/3.5 e Pareggio (X)

Under 1.5/2.5/3.5 e Vittoria Ospite (2)

Over 1.5/2.5/3.5 e Vittoria di Casa (1)

Over 1.5/2.5/3.5 e Pareggio (X)

Over 1.5/2.5/3.5 e Vittoria Ospite (2)

#### Tempo con il maggior numero di gol (3-way)

In quale dei due tempi verranno realizzati più gol? Entrambi i tempi devono essere conclusi per validare le scommesse.

#### Tempo con il maggior numero di gol – Squadra di Casa (3-way)

Previsione sul tempo in cui la squadra di casa segnerà il maggior numero di gol. Entrambi i tempi devono essere conclusi per validare le scommesse.

#### Tempo con il maggior numero di gol – Squadra Ospite (3-way)

Previsione sul tempo in cui la squadra ospite segnerà il maggior numero di gol. Entrambi i tempi devono essere conclusi per validare le scommesse.

#### Intervallo Primo Gol (7-way)

Previsione sul lasso di tempo in cui il primo gol verrà realizzato. Se non vengono segnati gol, tutte le scommesse nei vari lassi di tempo sono considerate perdenti.

#### 1o Tempo – Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nel primo tempo sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### Risultato esatto 1o Tempo/Finale (46-way)

Scommessa sul numero esatto di gol alla fine del primo tempo e della partita. Le scommesse non saranno considerate valide se la partita viene sospesa prima del termine.

#### Ci saranno i Supplementari? (2-way)

Previsione sulla disputa o meno dei tempi supplementari.

#### Ci saranno i Rigori? (2-way)

Previsione sulla disputa o meno dei calci di rigore.

### Scommesse sui Corner

Corner concessi, ma non calciati, **non** verranno conteggiati. Calci d’angolo ribattuti verranno conteggiati una volta soltanto.

#### Scommessa sui Corner (3-way)

Previsione sulla squadra che calcerà il maggior numero di corner nella partita.

#### Corner Handicap(2-way)

Previsione del numero di corner dopo che l’handicap è stato applicato. In caso di match sospeso prima dei 90 minuti, tutte le scommesse saranno annullate.

#### Primo Corner(3-way)

Previsione sulla squadra che calcerà il primo corner della partita.

#### Ultimo Corner(3-way)

Previsione sulla squadra che calcerà l’ultimo corner della partita.

#### 1o Tempo – Scommessa sui Corner(3-way)

Previsione sulla squadra che calcerà il maggior numero di corner nel primo tempo.

#### 1o Tempo – Corner Handicap (2-way)

Previsione del numero di corner calciati nel 1o tempo dopo che l’handicap è stato applicato. In caso di sospensione della partita dopo il primo tempo, tutte le scommesse rimangono valide.

#### 1o Tempo – Primo Corner(3-way)

Previsione sulla squadra che calcerà il primo corner del primo tempo.

#### 1o Tempo – Ultimo Corner (3-way)

Previsione sulla squadra che calcerà l’ultimo corner del primo tempo.

#### Corner totali (2-way)

Previsione sul numero totale di corner calciati nel corso della partita.

#### Corner totali (accumulati)(3-way)

Previsione sul range contenente il numero totale di corner calciati nel corso della partita.

#### 1o Tempo – Corner Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di corner calciati nel primo tempo.

#### 1o Tempo – Corner Totali (accumulati)(3-way)

Previsione sul range contenente il numero totale di corner calciati nel primo tempo.

#### Corner Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di corner calciati nella partita sarà pari o dispari. Se non vengono assegnati corner, il risultato sarà *Pari*.

#### 1° Tempo – Corner Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di corner calciati nel primo tempo sarà pari o dispari. Se non vengono assegnati corner, il risultato sarà *Pari*.

### Scommesse sui Cartellini

Nel caso di partita sospesa prima che 90 minuti siano stati giocati, tutte le scommesse sono nulle a meno che il settaggio sia già stato determinato.

Qualsiasi cartellino nelle seguenti circorstanze non sarà considerate ai fini del conteggio:

* Dopo che un giocatore è stato sostituito
* Prima che una sostituzione sia stata effettuata
* Se assegnato a un membro dello staff
* Se assegnato dopo la fine della partita

Due cartellini gialli, che comportano il cartellino rosso, saranno contati come un totale di tre cartellini.   
Nel caso in cui due o più giocatori ricevano un cartellino per lo stesso evento, il primo giocatore a ricevere il cartellino sarà considerato per l’assegnazione delle vincite. Sia i cartellini gialli che rossi contano per questo mercato.

I punti dei cartellini sono definiti in questo modo:

* 10 punti per un cartellino giallo
* 25 punti per un cartellino rosso

Il numero massimo di punti che può essere assegnato a un singolo giocatore è 35 (10 punti per un cartellino giallo, 25 punti per un cartellino rosso) a prescindere dal fatto che il giocatore abbia ricevuto due cartellini gialli e quindi un cartellino rosso.

#### Primo Cartellino (3-way)

Previsione su quale squadra riceverà il primo cartellino nel corso della partita.

#### Cartellini Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di cartellini assegnati nel corso della partita.

#### Cartellini Totali (esatti) (10-way)

Previsione sul numero totale di cartellini assegnati nel corso della partita.

#### 1o Tempo – Cartellini Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di cartellini assegnati nel corso del primo tempo.

#### 1o Tempo – Cartellini Totali (esatti) (2-way)

Previsione sul numero totale di cartellini assegnati nel corso del primo tempo.

#### Cartellini Totali Squadra di Casa (4-way)

Previsione sul numero totale di cartellini assegnati alla squadra di casa.

#### Cartellini Totali Squadra Ospite (4-way)

Previsione sul numero totale di cartellini assegnati alla squadra ospite.

#### 1o tempo – Cartellini Totali Squadra di Casa (4-way)

Previsione sul numero di cartellini assegnati alla squadra di casa nel primo tempo.

#### 1o tempo – Cartellini Totali Squadra Ospite (4-way)

Previsione sul numero di cartellini assegnati alla squadra ospite nel primo tempo.

#### Punti Cartellini Totali (2-way)

Previsione sul numero totali di punti per cartellini nella partita.

#### Punti Cartellini Totali (accumulati)(5-way)

Previsione sul range contenente il numero esatto di punti per cartellini nella partita.

#### 1o Tempo – Punti Cartellini Totali (2-way)

Previsione sul numero totali di punti per cartellini nel primo tempo.

#### 1o Tempo – Punti Cartellini Totali (accumulati)(4-way)

Previsione sul range contenente il numero esatto di punti per cartellini nel primo tempo.

### Scommesse sui Marcatori

Gli autogol non contano nel settaggio delle scommesse.

#### **Primo Marcatore**

Previsione su quale giocatore segnerà il primo gol in una partita.

Le scommesse verranno considerate nulle su puntate su giocatori in queste circostanze:

* Se il giocatore non scende in campo.
* Se un gol è già stato segnato, anche se da parte del giocatore selezionato.
* Se il risultato è di 0-0 o gli unici gol segnati nella partita sono stati autogol.
* Se il giocatore che segna il primo gol nella partita non era originariamente nella lista.

#### **Marcatore in qualsiasi momento**

Previsione su quale giocatore segnerà in qualsiasi momento durante una partita.

Tutti i giocatori che scendono in campo in una partita saranno considerati attivi, a prescindere da quanto staranno sul terreno di gioco.

Le scommesse verranno considerate nulle su puntate su giocatori in queste circostanze:

* Se il giocatore non scende in campo.
* Se la partita non è terminata.
* Se il risultato è di 0-0 o gli unici gol segnati nella partita sono stati autogol.
* Se il giocatore che segna il primo gol nella partita non era originariamente nella lista.

## BASKET

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **inclusi i supplementari,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

Nei mercati 2-way si applicano le regole per le scommesse con esito indeterminato (Push) a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non sia rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa che resta assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### 1X2 (3-way)

Previsione del risultato della partita **supplementari esclusi**.

#### Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Margini di Vittoria (6-way)

Previsione del margine di vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.

1o Tempo/Finale **(9-way)**   
Previsione del risultato della partita sia al primo tempo che finale, **supplementari esclusi**.

#### 1o Tempo – Vincitore (2-way)

Previsione sul risultato del primo tempo[[2]](#footnote-2). Se il primo tempo termina in pareggio tutte le scommesse sono considerate nulle.

#### 1o Tempo – Handicap (2-way)

Previsione sul risultato del primo tempo dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Ci saranno i Supplementari? (2-way)

Previsione sulla disputa o meno dei tempi supplementari.

### Mercati dei Punti

#### Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di punti realizzati nella partita.

#### Margini Totali (NBA) (12-way)

Previsione sul range contenente il numero totale di punti realizzati nella partita.

#### Margini Totali (non-NBA) (12-way)

Previsione sul range contenente il numero totale di punti realizzati nella partita.

#### 1o Tempo – Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di punti realizzati nel primo tempo.

#### Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di punti realizzati nella partita sarà pari o dispari.

#### Quarto con il più alto punteggio (5-way)

Previsione su quale quarto della partita avrà il maggior numero di punti realizzati **supplementari esclusi**.

#### 1o tempo – Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di punti realizzati nel primo tempo sarà pari o dispari.

## HOCKEY GHIACCIO

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **inclusi i supplementari,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

Nei mercati 2-way si applicano le regole per le scommesse con esito indeterminato (Push), a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa che resta assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita **supplementari esclusi**.

#### Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati di una partita **supplementari esclusi**:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite.

#### **Vincente, pareggio escluso** (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà la partita **supplementari esclusi**. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### Handicap Europeo (3-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Prima squadra che segna (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà il primo gol della partita.

#### Ultima squadra che segna (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà l'ultimo gol della partita.

#### 1o Periodo – 1X2 (3-way)

Previsione sul risultato del primo periodo.

#### 1o Periodo – Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati del primo periodo:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio alla fine del 1o periodo.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite alla fine del 1o periodo.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite alla fine del 1o periodo.

#### 1o Periodo – Vincente, pareggio escluso (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà il primo periodo. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### 1o Periodo – Margine di gol (2-way)

Previsione su quale squadra segnerà il maggior numero di gol nel primo periodo dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 1o Periodo – Prima Squadra a segnare (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà il primo gol nel primo periodo.

#### 1o Periodo – Ultima Squadra a segnare (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà l’ultimo gol nel primo periodo.

#### 2o Periodo – 1X2 (3-way)

Previsione sul risultato del secondo periodo.

#### 2o Periodo – Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati del secondo periodo:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio alla fine del 2o periodo.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite alla fine del 2o periodo.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite alla fine del 2o periodo.

#### 2o Periodo – Vincente, pareggio escluso (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà il secondo periodo. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### 2o Periodo – Margine di gol (2-way)

Previsione su quale squadra segnerà il maggior numero di gol nel primo periodo dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 2o Periodo – Prima Squadra a segnare (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà il primo gol nel secondo periodo.

#### 2o Periodo – Ultima Squadra a segnare (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà l’ultimo gol nel secondo periodo.

#### 3o periodo – 1X2 (3-way)

Previsione sul risultato del terzo periodo.

#### 3rd period – Double Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati del terzo periodo:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio alla fine del 3o periodo.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite alla fine del 3o periodo.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite alla fine del 3o periodo.

#### 3o Periodo – Vincente, pareggio escluso (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà il terzo periodo. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### 3o Periodo – Margine di gol (2-way)

Previsione su quale squadra segnerà il maggior numero di gol nel terzo periodo dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 3o Periodo – Prima Squadra a segnare (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà il primo gol nel terzo periodo.

#### 3o Periodo – Ultima Squadra a segnare (3-way)

Previsione su quale squadra segnerà l’ultimo gol nel terzo periodo.

### Mercati dei gol

#### Gol totali (2-way)

Previsione del numero totale di gol segnati nella partita.

#### Totali Asiatici (2-way)

Scommesse calcolate in base al risultato finale utilizzando la seguente logica:

* *Linea gol 5.0*  
  Scommesse su *meno di* 5 gol:
  + <5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + 5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 5 gol:

* + <5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + 5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
* *Linea gol 5.5*  
  Scommesse su *meno di* 5.5 gol:
  + <5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + >5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 5.5 gol:

* + <5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + >5 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
* *Linea gol 6.0*  
  Scommesse su *meno di* 6 gol:
  + <6 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.
  + 6 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >6 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.

Scommesse su *più di* 6 gol:

* + <6 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono perdenti.
  + 6 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione non sono considerate.
  + >6 gol segnati Tutte le scommesse di questa selezione sono vincenti.

#### 1o Periodo – Gol Totali (1.5) (2-way)

Previsione se ci saranno più di 1 gol o meno di 2 gol nel primo periodo.

#### 2o Periodo – Gol Totali (1.5) (2-way)

Previsione se ci saranno più di 1 gol o meno di 2 gol nel secondo periodo.

#### 3o Periodo – Gol Totali (1.5) (2-way)

Previsione se ci saranno più di 1 gol o meno di 2 gol nel terzo periodo.

#### Segnano entrambe le squadre? (2-way)

Scommessa se entrambe le squadre segneranno durante la partita o no:

Sì Entrambe le squadre devono segnare almeno un gol ciascuna durante la partita.

No Una delle due squadre, o entrambe, non segnano durante la partita.

#### 1o Periodo – Segnano entrambe le squadre? (2-way)

Scommessa se entrambe le squadre segneranno durante il primo periodo:

Sì Entrambe le squadre devono segnare almeno un gol ciascuna durante il primo periodo.

No Una delle due squadre, o entrambe, non segnano durante il primo periodo.

#### 2o Periodo – Segnano entrambe le squadre? (2-way)

Scommessa se entrambe le squadre segneranno durante il secondo periodo:

Sì Entrambe le squadre devono segnare almeno un gol ciascuna durante il secondo periodo.

No Una delle due squadre, o entrambe, non segnano durante il secondo periodo.

#### 3o Periodo – Segnano entrambe le squadre? (2-way)

Scommessa se entrambe le squadre segneranno durante il terzo periodo:

Sì Entrambe le squadre devono segnare almeno un gol ciascuna durante il terzo periodo.

No Una delle due squadre, o entrambe, non segnano durante il terzo periodo.

#### Risultato esatto (65-way)

Previsione sul risultato esatto della partita.

#### Periodo con il più alto punteggio (4-way)

Previsione su quale periodo della partita avrà il maggior numero di gol realizzati **supplementari esclusi**.

#### Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nella partita sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### 1o Periodo – Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nel primo periodo sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### 2o Periodo – Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nel secondo periodo sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### 3o Periodo – Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nel terzo periodo sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

## PALLAMANO

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **esclusi i supplementari,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

Nei mercati 2-way si applicano le regole per le scommesse con esito indeterminato (Push), a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come in casa.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati di una partita:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite.

#### **Vincente, pareggio escluso** (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà la partita. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Margini di Vittoria (7-way)

Previsione sul margine di vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta **supplementari esclusi**.

#### 1o Tempo/Fine match (9-way)

Previsione del risultato della partita alla fine del primo tempo e alla fine della partita.

#### 1o Tempo – 1X2 (3-way)

Previsione del risultato del primo tempo.

#### 1o Tempo – Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati del primo tempo:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio alla fine del 1o tempo.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite alla fine del 1o tempo.

X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite alla fine del 1o tempo.

#### 1o Tempo – Vincente, pareggio escluso (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà il primo tempo. Scommesse nulle in caso di pareggio.

#### 1oTempo – Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 2o Tempo – 1X2 (3-way)

Previsione del risultato del secondo tempo.

#### 2o Tempo – Doppia Chance (3-way)

Scommessa su due dei tre possibili risultati del secondo tempo:   
1X Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o di pareggio alla fine del 2o tempo.  
12 Vincente in caso di vittoria della squadra di casa o della squadra ospite alla fine del 2o tempo.

#### X2 Vincente in caso di pareggio o vittoria della squadra ospite alla fine del 2o tempo.

#### 2o Tempo – Vincente, pareggio escluso (2-way)

Previsione su quale squadra vincerà il secondo tempo. Scommesse nulle in caso di pareggio.

### Mercati dei gol

#### Gol totali (2-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nella partita.

#### 1o Tempo – Gol Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nel primo tempo.

#### Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nella partita sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### 1o Tempo – Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nel primo tempo sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### 2o Tempo – Gol Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di gol segnati nel secondo tempo sarà pari o dispari. Se non vengono segnati gol, il risultato sarà *Pari*.

#### Tempo con il maggior numero di gol (3-way)

Previsione su quale tempo della partita avrà il maggior numero di gol segnati.

## TENNIS

### Partite Sospese

* Se una partita e` abbandonata in qualsiasi momento o il giocatore si e` ritirato durante la partita (Walk Over), tutte le scommesse sono considerate nulle e risulteranno come vinte con odds 1.0

### Match Non Giocati ma Quotati

Nel caso si verifichi una delle circostanze seguenti, tutte le scommesse resteranno valide:

* Cambio di programma o di giorno della partita.
* Cambio di campo.
* Cambio da indoor all’aperto o viceversa.
* Cambio di superficie (prima o durante la partita).
* Nel caso di cambio di numero di set da giocare, es. se una partita cambia da *meglio dei 5* a *meglio dei 3* **prima** dell’inizio della partita, solo le scommesse sul *risultato della partita* resteranno valide e tutti gli altri mercati saranno considerati nulli.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### Vincitore con Handicap (2-way)

Previsione su quale giocatore vincerà il maggior numero di game dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Scommessa sui Set (4-way or 6-way)

Previsione sull’esatto punteggio in set della partita.

#### 1o Set – Vincitore (2-way)

Previsione su quale giocatore vincerà il primo set.

#### 1o Set – Punteggio (14-way)

Previsione sul risultato esatto del primo set in game.

#### 2o Set – Vincitore (2-way)

Previsione su quale giocatore vincerà il secondo set.

#### Doppio risultato (4-way)

Previsione su quale giocatore vincerà il primo set e quale giocatore vincerà la partita.

### Mercati dei Set/Game

#### Totale – Numero di Set (2-way or 3-way)

Previsione sul numero totale di set che verranno giocati nella partita.

#### Totale – Numero di Game (2-way)

Previsione sul numero totale di game che verranno giocati nella partita.

#### Totale – Giocatore 1 (2-way or 3-way)

Previsione sul numero totale di game che il Giocatore 1 vincerà nella partita.

#### Totale – Giocatore 2 (2-way or 3-way)

Previsione sul numero totale di game che il Giocatore 2 vincerà nella partita.

#### 1o Set – Totale (2-way)

Previsione sul numero totale di game che verranno giocati nel primo set.

#### 1o Set – Totale – Giocatore 1 (2-way)

Previsione sul numero totale di game che il Giocatore 1 vincerà nel primo set.

#### 1o Set – Totale – Giocatore 2 (2-way)

Previsione sul numero totale di game che il Giocatore 2 vincerà nel primo set.

#### Il Giocatore 1 vincerà un Set? (2-way)

Previsione se il Giocatore 1 vincerà o no un set.

#### Il Giocatore 2 vincerà un Set? (2-way)

Previsione se il Giocatore 2 vincerà o no un set.

#### Si giocherà il Tie Break? (2-way)

Previsione se si giocherà o meno un tie break nella partita.

#### 1oSet – Si giocherà il Tie Break? (2-way)

Previsione se si giocherà o meno un tie break nel primo set.

#### Set 6:0? (2-way)

Previsione se ci sarà o meno un set vinto 6:0 da un giocatore.

#### Game Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di game giocati nella partita sarà pari o dispari.

## VOLLEY

Tutti i mercati di una partita sono basati su un massimo di 5 set a meno che non sia diversamente specificato. I Golden set **non** contano per il conteggio delle giocate.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Risultato esatto in Set (6-way)

Previsione sul risultato esatto della partita in set.

#### 1o Set – Handicap (2-way)

Previsione del risultato del primo set dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 1o Set – Vincitore (2-way)

Previsione sul vincitore del primo set.

#### 2o Set – Vincitore (2-way)

Previsione sul vincitore del secondo set.

#### 3o Set – Vincitore (2-way)

Previsione sul vincitore del terzo set.

#### 4o Set – Vincitore (2-way)

Previsione sul vincitore del quarto set.

#### 5o Set – Vincitore (2-way)

Previsione sul vincitore del quinto set.

### Mercati dei Set/Punti

#### Totale (2-way)

Previsione sul numero totale di punti che verranno giocati nella partita.

#### Totale – Numero di Set (3-way)

Previsione sul numero totale di set che verranno giocati nella partita.

#### 1o – Totale (2-way)

Previsione sul numero totale di punti che verranno giocati nel primo set.

#### In quanti Set si andrà ai Vantaggi? (6-way)

Previsione su quanti set termineranno ai vantaggi.

#### Si giocherà il 5o set? (6-way)

Previsione se si giocherà o meno il quinto set.

#### 1o Set – Corsa a X (2-way)

Previsione su quale squadra raggiungerà per prima un certo numero di punti nel primo set.

#### 1o Set – Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di punti segnati nel primo set sarà pari o dispari.

## FOOTBALL AMERICANO

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **supplementari inclusi,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

Nei mercati 2-way si applicano le regole per le scommesse con esito indeterminato (Push), a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### **Scommesse Vincitore Finale**

Tutti i mercati **includono i playoff** a meno che non sia diversamente specificato. L’intera stagione dovrà essere completata o le scommesse saranno nulle.

### **Mercati Principali**

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### 1X2 (3-way)

Previsione sul risultato della partita **supplementari esclusi**.

#### Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 1o Tempo – 1X2 (3-way)

Previsione sul risultato del primo tempo.

#### 1o Tempo – Handicap (2-way)

Previsione del risultato del primo tempo dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 2o Tempo – Handicap (2-way)

Previsione del risultato del secondo tempo **supplementari inclusi** dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 1o Tempo/Finale (9-way)

Previsione del risultato della partita sia al primo tempo che al finale **supplementari esclusi**.

### Mercati dei Punti

#### Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di punti realizzati nella partita.

#### 1o Tempo – Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di punti realizzati nel primo tempo.

#### 2o Tempo – Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di punti realizzati nel secondo tempo **supplementari inclusi**.

#### Quarto con il più alto punteggio (5-way)

Previsione su quale quarto della partita avrà il maggior numero di punti realizzati **supplementari esclusi**.

#### Ci saranno i Supplementari? (2-way)

Previsione sulla disputa o meno dei tempi supplementari.

#### Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di punti realizzati nella partita sarà pari o dispari.

#### Pari/Dispari dopo i Tempi Regolamentari (2-way)

Previsione se il numero totale di punti realizzati nella partita **supplementari esclusi** sarà pari o dispari.

#### 1o tempo – Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di punti realizzati nel primo tempo sarà pari o dispari.

## FOOTBALL AUSTRALIANO

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **inclusi i supplementari,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite giocano a campi invertiti, le scommesse basate sul programma originale saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

## BANDY

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **supplementari esclusi,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

## BASEBALL

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **inclusi gli extra inning,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle, a meno che la partita non sia posticipata al giorno dopo come parte di una miniserie.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite giocano a campi invertiti, le scommesse basate sul programma originale saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### 1X2 (3-way)

Previsione sul risultato della partita **esclusi gli extra inning**.

#### Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Margini di Vittoria (6-way)

Previsione sul margine di vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.

#### Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di run nella partita.

#### Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il numero totale di run realizzati nella partita sarà pari o dispari. Se non vengono realizzati run, il risultato sarà *Pari*.

#### Ci saranno i Supplementari? (2-way)

Previsione sulla disputa o meno di extra inning.

## BEACH SOCCER

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato alla fine dei previsti 36 minuti di gioco, a meno che non sia diversamente specificato. Questo include minuti di recupero o interruzione del tempo effettivo, ma **non include i supplementari,** calci di rigore o golden gol.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### Handicap (3-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nella partita.

## **CURLING**

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **inclusi gli extra end,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Se una partita è parte di un evento all’interno di un torneo sportivo, es. i Giochi Olimpici, tutte le scommesse resteranno valide anche se il match è rinviato, finché la gara resta in programma all’interno della durata ufficiale del torneo.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto, o a meno che non sia parte di un torneo, come menzionato precedentemente.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide, con la squadra di casa ancora assegnata come tale.
* Se la squadra di casa e la squadra ospite per una gara giocano la partita in casa della squadra ospite, le scommesse resteranno valide se la squadra di casa rimane ufficialmente designata come tale, altrimenti saranno annullate.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

## CICLISMO

I corridori devono oltrepassare la linea del traguardo della rispettiva corsa/tappa per validare le scommesse.

### Corsa/Tappa Sospesa/Rinviata

* Se una corsa/tappa viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.

## FRECCETTE

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle
* Tutte le partite devono iniziare all’orario previsto (orario locale) per validare le scommesse.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse resteranno valide.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

## FLOORBALL

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **supplementari esclusi,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Tutte le partite devono iniziare all’orario previsto (orario locale) per validare le scommesse.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nella partita.

## CALCIO A 5

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato alla fine dei previsti 40 minuti di gioco, a meno che non sia diversamente specificato. Questo include minuti di recupero o interruzione del tempo effettivo, ma **non include i supplementari,** calci di rigore o golden gol.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### Totali (2-way)

Previsione sul numero totale di gol segnati nella partita.

## GOLF

Nei mercati a 2 e 3 palle in cui non viene offerto un prezzo per la parità, tutte le scommesse saranno nulle in caso di parità.

### Turni Sospesi

* Se un turno viene sospeso, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.

### Gruppi Non Giocati ma Quotati

* Nel caso di “non-runners”, le scommesse sui mercati a 2 e 3 palle saranno nulle.

### Mercati Principali

#### 2 Palle (2-way)

Previsione su quale giocatore realizzerà il minor punteggio nel turno quotato.

#### 3 Palle (3-way)

Previsione su quale giocatore realizzerà il minor punteggio nel turno quotato.

## MOTORI

I piloti saranno presi in considerazione per la partenza di una corsa in base alla lista ufficiale comunicata dagli organizzatori.

### Corse sospese

* Se una corsa viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.

### Mercati Principali

#### Testa a Testa (2-way)

Previsione su quale pilota si piazzerà alla posizione più alta. Tutti i piloti devono iniziare la gara per validare le scommesse.

* Se entrambi i piloti non completano la corsa, il pilota con il miglior piazzamento nella classifica ufficiale sarà considerato il vincitore.
* Se entrambi i piloti hanno completato lo stesso numero di giri, tutte le scommesse saranno nulle.

## PESAPALLO

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **inclusi i periodi supplementari**, se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

## RUGBY

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato alla fine dei previsti 80 minuti di gioco, a meno che non sia diversamente specificato. Questo include minuti di recupero o interruzione del tempo effettivo, ma **non include i supplementari**.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerate come nulla a meno che non non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato le scommesse saranno annullate.

### **Mercati Principali**

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

#### Handicap (2-way)

Previsione del risultato della partita dopo che l’handicap è stato applicato.

#### 1o Tempo – Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato del primo tempo.

#### 1o Tempo – Handicap (2-way)

Previsione sul risultato del primo tempo dopo l’handicap è stato applicato.

#### **1o Tempo/Finale** (9-way)

Previsione sul risultato della partita sia al primo tempo che al finale.

#### Tempo con il punteggio più alto (3-way)

Quale dei due tempi finirà con il punteggio più alto? Entrambi i tempi devono essere conclusi per validare le scommesse.

#### Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il punteggio finale della partita sarà pari o dispari. Se non vengono segnati punti, il risultato sarà *Pari*.

#### 1o Tempo –Pari/Dispari (2-way)

Previsione se il punteggio al termine del primo tempo sarà pari o dispari. Se non vengono segnati punti, il risultato sarà *Pari*.

## SNOOKER

### Partite Sospese/Rinviate

* In una partita sospesa in qualsiasi momento, il giocatore che passa al turno successivo sarà considerato il vincitore.

### Match Non Giocati ma Quotati

* Se il luogo della partita è cambiato, le scommesse già piazzate resteranno valide.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (2-way)

Previsione sul risultato della partita.

## PALLANUOTO

Tutti i mercati di una partita sono basati sul risultato **supplementari esclusi,** se giocati, a meno che non sia diversamente specificato.

### Partite Sospese/Rinviate

* Se una partita viene sospesa, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Una partita non giocata o rinviata verrà considerata come nulla a meno che non venga rigiocata entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto.

### Mercati Principali

#### Risultato della partita (3-way)

Previsione sul risultato della partita.

## SPORT INVERNALI

### Eventi Sospesi/Rinviati

* Se un evento viene sospeso, in qualsiasi momento, tutte le scommesse sono nulle.
* Se un evento è parte di un torneo sportivo, es. i Giochi Olimpici, tutte le scommesse resteranno valide anche se l’evento è rinviato, finché la gara resta in programma all’interno della durata ufficiale del torneo.
* Un evento non giocato o rinviato verrà considerato come nullo a meno che non sia disputato entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto, o a meno che non sia parte di un torneo, come menzionato precedentemente.

### Mercati Principali

#### Testa a Testa (2-way)

Previsione su quale partecipante si piazzerà alla posizione più alta. Tutti gli atleti devono iniziare la gara per validare le scommesse. Nel caso una seconda manche sia sospesa, la prima manche verrà considerata come risultato da considerare.

1. Dead Heat- Regola dell'ex-aequoviene applicata nel caso in cui due o più squadre/giocatori siano appaiate in classifica (in accord con le regole ufficiali della competizione) [↑](#footnote-ref-1)
2. Nel basketball il primo tempo si riferisce ai Quarti 1 & 2, il secondo tempo si riferisce ai Quarti 3 & 4 [↑](#footnote-ref-2)