# Regole Scommesse Sportive Live Odds

# REGOLE GENERALI DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se l'esito di un mercato non si può verificare ufficialmente, ci riserviamo il diritto di ritardare il pagamento fino alla conferma ufficiale.
* Se i mercati sono stati offerti quando si era già a conoscenza del risultato, ci riserviamo il diritto di annullare qualsiasi scommessa.
* Nel caso di una qualsiasi ovvia visualizzazione non corretta o calcolo errato di quote, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse. Questo include una deviazione di più del 100% nel premio in denaro rispetto alla media del mercato.
* Nel caso in cui si debba abbandonare la copertura e il match finesse regolarmente, tutti i mercati saranno pagati in base al risultato finale. Se l'esito di un mercato non si può verificare ufficialmente, ci riserviamo il diritto di annullarlo.
* Nel caso di un non corretto settaggio dei mercati, ci riserviamo il diritto di correggerli in qualsiasi momento.
* Nel caso in cui le regoli generali di uno sport siano violate, ci riserviamo il diritto di annullare qualsiasi mercato (es. insolita lunghezza di un periodo, procedura di conteggio, format di un match ecc.)
* Nel caso in cui le regole o il format del match differisca dale nostre implicite informazioni, ci riserviamo il diritto di annullare qualsiasi mercato.
* Nel caso in cui un match non sia finito, o non si sia giocato regolarmente (es. squalifica, interruzione, ritiro, cambi nel tabellone ecc.) tutti i mercati incerti sono da considerarsi nulli.

**REGOLE SPECIALI**

## Le seguenti sono le Regole Speciali per ogni sport.

## Oltre alle seguenti Regole Speciali saranno applicate le Regole Generali, in ogni caso le Regole Speciali avranno la precedenza sulle Regole Generali.

## Calcio

### IMPORTANTE

* Tutti i mercati (eccetto le scommesse sull' intervallo, i mercati riguardanti il primo tempo, i supplementari e i rigori) vanno considerati solo per i tempi regolamentari.
* Se un match viene interrotto e proseguito entro 48 ore dal calcio d'inizio iniziale, tutti i mercati aperti saranno pagati con il risultato finale. Inoltre tutte le scommesse non decise vengono considerate nulle.
* 90 minuti regolamentari: i mercati si basano sul risultato alla fine dei 90 minuti giocati salvo diversa indicazione. Questo include i minuti di recupero, o qualsiasi altro tempo aggiuntivo o interruzione non incluso nei supplementari, i tempi necessari per la serie dei calci di rigore o in caso di golden gol.

### MERCATI RIGUARDANTI I CARTELLINI

* Il cartellino giallo viene considerato come 1 cartellino e il cartellino rosso, o giallo-rosso, come 2. Il 2do giallo per un giocatore già ammonito non viene considerato. Come conseguenza un giocatore non può avere più di 3 cartellini.
* I pagamenti saranno fatti considerando tutti i cartellini mostrati durante i 90 minuti di gioco regolamentari.
* I cartellini mostrati dopo la fine del match non vengono considerati.
* I cartellini mostrati a non giocatori (giocatori già sostituiti, allenatori, giocatori in panchina che non hanno fatto il loro ingresso in campo) non vengono considerati.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se un mercato resta aperto quando i seguenti eventi sono già avvenuti: gol, cartellino rosso o giallo-rosso e rigori, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un mercato era aperto con un cartellino rosso mancante, o non corretto, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se le quote erano offerte con un orario d'inizio del match non corretto (più di 5 minuti), ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se viene inserito un risultato sbagliato, tutti i mercati saranno cancellati per il periodo in cui è stato visualizzato il risultato non corretto,
* Se un match viene interrotto o rinviato e non continua entro le 48 ore dopo l'iniziale calcio d'inizio, tutte le scommesse saranno annullate.
* Se il nome di una squadra, o la categoria, non sono mostrate correttamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### MERCATI PUNTI CARTELLINI

* Il cartellino giallo vale 10 punti e quello rosso, o giallo-rosso, vale 25. Il 2do giallo per un giocatore già ammonito non viene considerato. Come conseguenza un giocatore non può ottenere più di 35 punti cartellino.
* I pagamenti saranno fatti considerando tutti i cartellini mostrati durante i 90 minuti di gioco regolamentari.
* I cartellini mostrati dopo la fine del match non vengono considerati.
* I cartellini mostrati a non giocatori (giocatori già sostituiti, allenatori, giocatori in panchina che non hanno fatto il loro ingresso in campo) non vengono considerati.

### CORNER

* Corner concessi, ma non battuti, non vengono considerati.

### PROSSIMO MARCATORE

* Le autoreti non non vengono considerate per i pagamenti delle vincite del mercato Prossimo Marcatore e sono ignorate.
* Tutti i giocatori che prendono parte al match dal calcio d'inizio o prima del gol, vengono presi in considerazione per la scommessa.
* Sono elencati tutti i giocatori che prendono parte al match. Se per qualsiasi ragione il giocatore che segna un gol non è inserito nella lista, tutte le scommesse sui giocatori in lista rimangono valide.
* Tutti i mercati saranno pagati considerando quanto mostrato in TV e le statistiche fornite dalla Lega, a meno che non sia evidente che queste statistiche non siano corrette.

### MARCATORE

* Le autoreti non non vengono considerate per i pagamenti delle vincite del mercato Marcatore e sono ignorate.
* Tutti i giocatori che prendono parte al match dal calcio vengono presi in considerazione per la scommessa. Se per qualsiasi ragione il giocatore che segna un gol non è inserito nella lista, tutte le scommesse sui giocatori in lista rimangono valide.
* Nel caso in cui un match non sia concluso entro le 48 ore dall'iniziale calcio d'inizio tutte le scommesse saranno annullate, anche quelle riguardanti giocatori che hanno già segnato.
* Tutti i mercati saranno pagati considerando quanto mostrato in TV e le statistiche fornite dalla Lega, a meno che non sia evidente che queste statistiche non siano corrette.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 1X2

Quale squadra vincerà il match (1-X-2) Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. Totale (solo \* . 5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ….

1. Handicap

Handicap Europei (es. Handicap 0:2, Handicap 5:0, …) 1-X-2

1. Totale Asiatico

Totale spread per tempo e spread totali (es. 2.00, 2.25, 2.75, …)

1. Handicap Asiatico

Handicap mercati in tutti gli spread (es. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 …)

1. Draw No Bet

a. Se un match termina in pareggio dopo i tempi regolamentari, tutte le scommesse sono da considerarsi nulle  
b. Come se l'Handicap Asiatico fosse 0

1. Chi vince il resto del match?

Quale squadra segnerà più gol nel tempo di gioco rimanente?

1. Prossimo gol

Chi segnerà il 1mo, 2do, …gol? (1-X-(No gol)-2)

1. Doppia chance (1X – 12 – X2)

Vittoria di casa o pareggio; vittoria di casa o vittoria ospite; pareggio o vittoria ospite

1. Risultato esatto

a. Risultati Fissi (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3 e “ogni altro”)

1. Risultato Esatto flex

Simile al risultato esatto ma esteso dal risultato corrente

1. Risultato esatto logica AAMS Risultati fissi (0:0; 1:0; 2:0; 3:0; 4:0; 0:1; 1:1; 2:1; 3:1; 4:1; 0:2; 1:2; 2:2; 3:2; 4:2; 0:3; 1:3; 1:3; 2:3; 3:3; 4:3; 1:4; 2:4; 3:4; 4:4 e altro)
2. Gol Squadra di casa

a. Quanti gol saranno segnati dalla squadra di casa  
b. 0, 1, 2, 3+

1. Gol Squadra ospite

a. Quanti gol saranno segnati dalla squadra ospite  
b. 0, 1, 2, 3+

1. Segneranno entrambe le squadre?

Gol/No Gol; (sì; no)

1. Pari/Dispari

Numero di gol Pari/Dispari

1. Quale squadra batterà il calcio d'inizio?

Squadra di casa / Squadra ospite

1. 1mo Tempo - 1X2
   1. Quale squadra vincerà il 1mo tempo?  
      b. Intervallo 1 – X – 2
2. 2do Tempo - 1X2 Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti
3. 2do Tempo – Totale Solo x.5
4. 1mo Tempo – Totale (solo \* . 5 totali)

Viene considerato ogni gol segnato nel 1mo tempo

1. 1mo Tempo – Totale Asiatico

Totale spread nel quarto e spread totali (es. 2.00, 2.25, 2.75, …)

1. 1mo Tempo – Handicap Asiatico

Handicap Asiatico mercati per il 1mo tempo (es. 2.00, 2.25, 2.75, …)

1. 1mo Tempo – Chi vince il resto?

Chi vince il resto del 1mo tempo?

1. 1mo Tempo – Prossimo gol

Squadra di casa; no gol; squadra ospite

1. 1mo Tempo – Risultato esatto flex

Simile al Risultato esatto flex

1. Supplementari – 1X2

Vengono considerati solo i gol segnati ai supplementari

1. Supplementari – Totale

Vengono considerati solo i gol segnati ai supplementari

1. Supplementari – Chi vince il resto del match?

Vengono considerati solo i gol segnati ai supplementari

1. Supplementari – Prossimo gol

Vengono considerati solo i gol segnati ai supplementari

1. Quale squadra vincerà ai rigori?

Vengono considerati solo i gol segnati durante i calci di rigore

1. Supplementari – Handicap Asiatico

a. Vengono considerati solo i gol segnati ai supplementari   
b. Mercati handicap in tutti gli spread **(e**(es. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 …)

1. 1mo Tempo Supplementare – 1X2

Vengono considerati solo i gol segnati durante il 1mo tempo supplementare

1. Supplementari - Risultato esatto flex

a. Vengono considerati solo i gol segnati ai supplementari  
b. Estensione dal risultato corrente

1. 1mo Tempo Supplementare – Risultato esatto flex

a. Vengono considerati solo i gol segnati durante il 1mo tempo supplementare   
b. Estensione dal risultato corrente

1. 1mo Tempo Supplementare – Handicap Asiatico

a. Vengono considerati solo i gol segnati durante il 1mo tempo supplementare   
b. Handicap mercati in tutti gli spread (es. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5)

1. Corner

Quale squadra otterrà il maggior numero di corner

1. Cartellini

Quale squadra riceverà più cartellini

1. Handicap Corner

1-2 handicap in \* . 5 intervalli

1. Totale Corner

Numero totale di corner in \* . 5 intervalli

1. Totale Corner (aggregato)

Numero totale di corner in un intervallo fisso (<9, 9-11, 12+)

1. Totale Corner Squadra di casa

Numero totale di corner per la squadra di casa in un intervallo fisso (0-2, 3-4, 5-6, 7+)

1. Totale Corner Squadra ospite

Numero totale di corner per la squadra ospite in un intervallo fisso (0-2, 3-4, 5-6, 7+)

1. Totale Corner Squadra di casa

Numero totale di corner per la squadra di casa in \* . 5 intervalli

1. Totale Corner Squadra ospite

Numero totale di corner per la squadra ospite in \* . 5 intervalli

1. Corner Pari/Dispari

Numero di corner pari/dispari

1. 1mo Tempo – Corner

Quale squadra otterrà il maggior numero di corner nel primo tempo

1. 1mo Tempo – Corner Handicap

1-2 handicap nel primo tempo in \* . 5 intervalli

1. 1mo Tempo – Totale Corner

Numero totale di corner nel primo tempo in \* . 5 intervalli

1. 1mo Tempo – Totale Corner (aggregato)

Numero totale di corner in un intervallo fisso (<5,5-7, 7+)

1. 1mo Tempo – Corner squadra di casa

Numero totale di corner nel primo tempo per la squadra di casa in un intervallo fisso (0-1, 2, 3, 4+)

1. 1mo Tempo – Corner squadra ospite

Numero totale di corner nel primo tempo per la squadra ospite in un intervallo fisso (0-1, 2, 3, 4+)

1. 1mo Tempo – Totale corner squadra di casa

Numero totale di corner nel primo tempo per la squadra di casa in \* . 5 intervalli

1. 1mo Tempo – Corner squadra ospite

Numero totale di corner nel primo tempo per la squadra ospite in \* . 5 intervalli

1. 1mo Tempo – Totale corner squadra ospite

Numero pari/dispari di corner nel primo tempo

1. Totale squadra di casa

Numero totale di gol per la squadra di casa in \* . 5 intervalli

1. Totale squadra ospite

Numero totale di gol per la squadra ospite in \* . 5 intervalli

1. Numero esatto di gol

Numero esatto di gol con risultati fissi (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

1. 1mo Tempo – Gol squadra di casa

a. Quanti gol segnerà nel primo tempo la squadra di casa  
b. 0, 1, 2, 3+

1. 1mo Tempo – Gol squadra ospite

a. Quanti gol segnerà nel primo tempo la squadra ospite  
b. 0, 1, 2, 3+

1. Tempo con il risultato più alto

a. Tempo con più gol (1mo tempo, 2do tempo, uguale)  
b. Vengono considerati solo i tempi regolamentari

1. Quando verrà segnato il prossimo gol?

a. In quale intervallo di tempo sarà segnato il prossimo gol (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, no gol)  
b. Viene pagato il periodo di tempo in cui il gol viene segnato. Es. 0-15 minuti  
Viene pagato se il gol viene segnato tra 0:00 e 15:00 minuti (15:01 viene considerate nel periodo 16-30)  
c. Il periodo 31-45 e 76-90 include i minuti di recupero   
d. Viene considerate il tempo mostrato in TV. Nel caso in cui non sia disponibile, viene considerato il tempo in cui la palla supera la linea di porta e i pagamenti si baseranno sull'orologio mostrato in TV

1. Totale Cartellini

Numero totale di cartellini in \* . 5 intervalli

1. Totale Cartellini (esattamente)

Numero esatto di cartellini, risultati fissi (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)

1. Espulsioni?

Ci sarà un cartellino rosso o un cartellino giallo-rosso nel match

1. Cartellini squadra di casa

Numero totale di cartellini per la squadra di casa in \* . 5 intervalli

1. Cartellini squadra ospite

Numero totale di cartellini per la squadra ospite in \* . 5 intervalli

1. Totale Punti Cartellini

Numero totale di punti cartellini in \* . 5 intervalli

1. Totale Punti Cartellini (aggregato)

Numero totale di punti cartellini in un intervallo fisso (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)

1. 1mo Tempo – Totale Cartellini

Verrà considerato il totale di cartellini durante il 1mo tempo

1. 1mo Tempo- Totale Cartellini (esatti)

Numero esatto di cartellini nel primo tempo in risultati fissi (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

1. 1mo Tempo – Cartellini squadra di casa

Numero totale di cartellini nel primo tempo per la squadra di casa in \* . 5 intervalli

1. 1mo Tempo – Cartellini squadra ospite

Numero totale di cartellini nel primo tempo per la squadra ospite in \* . 5 intervalli

1. 1mo Tempo – Totale Punti Cartellini

Numero totale di punti cartellini nel primo tempo in \* . 5 intervalli

1. 1mo Tempo – Totale Punti Cartellini (aggregato)

Numero esatto di punti cartellini nel primo tempo in un intervalli fissi (0-10, 11-25, 26-40, 41+)

1. 1mo Tempo – Numero esatto di gol

Numero esatto di gol nel primo tempo con risultati fissi (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

1. Scommessa sul match e Totali

Combinazione tra 1X2 e Totale 2.5 (Vittoria squadra di casa e under, Vittoria squadra di casa e over, Pareggio e under, Pareggio e over, Vittoria squadra ospite e under, Vittoria squadra ospite e over)

1. Quale squadra passerà al prossimo turno?

Squadra di casa; squadra ospite

1. Come sarà deciso il match?

“Vittoria squadra di casa/Vittoria ospite” dopo “Tempi regolamentari/Supplementari/Rigori”

1. Marcatore

Giocatore squadra di casa X, Giocatore squadra ospite X, nessuno

1. Prossimo marcatore

Giocatore squadra di casa X, Giocatore squadra ospite X, nessuno

## TENNIS

### IMPORTANTE

* In caso di ritiro o walkover di un giocatore tutte le scommesse non ancora decise saranno considerate nulle.
* In caso di un qualsiasi ritardo (pioggia, oscurità..) tutti i mercati resteranno non pagati e le scommesse riprenderanno al proseguimento del match.
* In caso di punto/i penalità assegnati dall'arbitro, tutte le scommesse sul game resteranno valide.
* Nel caso in cui un match finisca prima che un certo punto/game sia finito, tutti i punti/game convolti, e i relativi mercati, sono considerati nulli.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i giocatori/squadre sono visualizzate non corettamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un giocatore si ritira, tutti i mercati non decisi verranno considerati nulli.
* Se un match viene deciso dal Match tie break, questo verrà considerato come un 3zo set.
* Ogni tie break o Match tie break viene considerato come 1 game

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 12

Giocatore1; Giocatore2

1. Quale giocatore vincerà il match?

Giocatore1; Giocatore2

1. Quale giocatore vincerà i game x e y del set n?

a. Sempre per i 2 game successivi (es. Quale gicoatore vincerà il game 3 e 4 del set 2?)

b. Questo mercato sarà offerto prima che il primo dei 2 game sia iniziato.

1. Risultato finale (in set – al meglio dei 3)

2:0, 2:1, 1:2 e 0:2

1. Risultato finale (in set – al meglio dei 5)

3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 e 0:3

1. Numero di set (al meglio dei 3)

2 o 3

1. Numero di set (al meglio dei 5)

3,4 o 5

1. 1mo Set – Chi vince il game X?

a. Vincitore del prossimo game (es. Quale giocatore vincerà il game 3 del set 1?)  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 2do Set – Chi vince il game X?

a. Vincitore del prossimo game (es. Quale giocatore vincerà il game 3 del set 2?)  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 3zo Set – Chi vince il game X?

a. Vincitore del prossimo game (es. Quale giocatore vincerà il game 3 del set 3?)  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 4to Set – Chi vince il game X?

a. Vincitore del prossimo game (es. Quale giocatore vincerà il game 3 del set 4?)  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 5to Set – Chi vince il game X?

a. Vincitore del prossimo game (es. Quale giocatore vincerà il game 3 del set 5?)  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. Numero totale di game

a. Totale mercati riguardanti i game \* . 5 (es. over/under 22.5)  
b. Disponibile solo per match al meglio dei 3 set (sarà esteso anche per match al meglio dei 5 set il prima possibile)

1. 1mo Set –Totale a.

Totale mercati riguardanti i game per il set 1 \* . 5 (es. over/under 9.5)

1. 2do Set –Totale a.

Totale mercati riguardanti i game per il set 2\* . 5 (es. over/under 9.5)

1. 3zo Set –Totale a.

Totale mercati riguardanti i game per il set 3 \* . 5 (es. over/under 9.5)

1. 4to Set –Totale a.

Totale mercati riguardanti i game per il set 4 \* . 5 (es. over/under 9.5)

1. 5to Set –Totale a.

Totale mercati riguardanti i game per il set 5 \* . 5 (es. over/under 9.5)

1. Pari/Dispari numero di game

a. Vengono considerati i game dell'intero match  
b. Disponibile solo per match al meglio dei 3 set (sarà esteso anche per match al meglio dei 5 set il prima possibile)

1. Xo Set – Pari/Dispari numero di game

Solo i game del set n (set corrente) vengono considerati

1. 1mo Set – Risultato del game X

a. Giocatore 1 a 0, Giocatore 1 a 15, Giocatore 1 a 30, Giocatore 1 a 40; . Giocatore 2 a 0, Giocatore 2 a 15, Giocatore 2 a 30, Giocatore 2 a 40  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 2do Set – Risultato del game X

a. Giocatore 1 a 0, Giocatore 1 a 15, Giocatore 1 a 30, Giocatore 1 a 40; . Giocatore 2 a 0, Giocatore 2 a 15, Giocatore 2 a 30, Giocatore 2 a 40  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 3zo Set – Risultato del game X

a. Giocatore 1 a 0, Giocatore 1 a 15, Giocatore 1 a 30, Giocatore 1 a 40; . Giocatore 2 a 0, Giocatore 2 a 15, Giocatore 2 a 30, Giocatore 2 a 40  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 4to Set – Risultato del game X

a. Giocatore 1 a 0, Giocatore 1 a 15, Giocatore 1 a 30, Giocatore 1 a 40; . Giocatore 2 a 0, Giocatore 2 a 15, Giocatore 2 a 30, Giocatore 2 a 40  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 5to Set – Risultato del game X

a. Giocatore 1 a 0, Giocatore 1 a 15, Giocatore 1 a 30, Giocatore 1 a 40; . Giocatore 2 a 0, Giocatore 2 a 15, Giocatore 2 a 30, Giocatore 2 a 40  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 1mo Set – Risultato del game X o break

a. Giocatore al servizio a 0, Giocatore al servizio a 15, Giocatore al servizio a 30, Giocatore al servizio a 40 o Break  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 2do Set – Risultato del game X o break

a. Giocatore al servizio a 0, Giocatore al servizio a 15, Giocatore al servizio a 30, Giocatore al servizio a 40 o Break  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 3zo Set – Risultato del game X o break

a. Giocatore al servizio a 0, Giocatore al servizio a 15, Giocatore al servizio a 30, Giocatore al servizio a 40 o Break  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 4to Set – Risultato del game X o break

a. Giocatore al servizio a 0, Giocatore al servizio a 15, Giocatore al servizio a 30, Giocatore al servizio a 40 o Break  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. 5to Set – Risultato del game X o break

a. Giocatore al servizio a 0, Giocatore al servizio a 15, Giocatore al servizio a 30, Giocatore al servizio a 40 o Break  
b. Sarà offerto solo prima che il game sia iniziato

1. Xo Set – Chi vince il punto x del game X

(player1; player2); Chi vince il xmo punto nel game x

1. Xo Set – Game X arriva al deuce

(sì; no); Il risultato arriva a 40:40 (deuce, ovvero parità) almeno una volta nel game

1. Risultato esatto del set

(6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6; 0:6; 1:6; 2:6; 3:6; 4:6; 5:7; 6:7)

1. Tiebreak nel match

(sì; no); Vale per qualsiasi tie break che sarà giocato sul 6-6 nel corso del match

1. Tiebreak nel set X

(sì; no); Vale per il tie break che sarà giocato sul 6-6 nello specifico set

1. Game Handicap

Handicap Europeo (es. Handicap 0:2, Handicap 5:0, …)

1. Xo – Set Game Handicap

Handicap Europeo (es. Handicap 0:2, Handicap 5:0, …)

1. Il giocatore 1 vince il set

Sì; No

1. Il giocatore 2 vince il set

Sì; No

1. Doppio risultato (1mo set/match)

Chi vince il primo set e il match

1. Qualsiasi set finirà 6:0 o 0:6

Ci sarà un set che finirà 6:0 o 0:6

1. Xo Set – Numero esatto di punti nel game X

Numero di punti giocati in uno specifico game

## BASKET

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se una partita viene interrotta o posticipata e non sarà proseguita entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto, tutte le scommesse saranno considerate nulle.
* Se vengono offerte quote per una partita con un tempo sbagliato di più di 2 minuti, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. Totale

Vengono considerati solo i punti nei tempi regolamentari

1. 12 (inclusi SUPP)

Vince la squadra di casa; Vince la squadra ospite

1. Totale (inclusi SUPP)

Over; Under

1. Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap \*.5 (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico (inclusi SUPP) (solo \* . 5 handicap)

Squadra di casa/ospite

1. Pari/Dispari (inclusi SUPP)

Pari; Dispari

1. Ci sarà un supplementare?

Sì; No

1. Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto del match (es. Il risultato corrente è 40-28, la squadra ospite segna 3 punti, quindi la squadra ospite ha segnato il 70mo punto)  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Chi vincerà la palla a 2?

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 20, 30, 40, ...  
b. Quale squadra segnerà per prima il X punto (es. Il risultato corrente è 20-19, la squadra di casa ha vinto la corsa al 20mo punto).  
c. Se il match finisce prima che qualsiasi squadra segni il Xmo punto, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 1mo Tempo – Draw No Bet

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo e 2do periodo

1. 1mo Tempo – Handicap Asiatico (solo\*.5 handicap)

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo e 2do periodo

1. 1mo Tempo – Totale

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo e 2do periodo

1. 1mo Tempo – Pari/Dispari

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo e 2do periodo

1. 1mo Periodo – Draw no Bet

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo periodo

1. 1mo Periodo – Totale

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo periodo

1. 1mo Periodo – Handicap Asiatico (solo\*.5 handicap)

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo periodo

1. 1mo Periodo – Pari/Dispari

Verranno considerati solo i punti segnati nel 1mo periodo

1. 2do Periodo – Draw no Bet

Verranno considerati solo i punti segnati nel 2do periodo

1. 2do Periodo – Totale

Verranno considerati solo i punti segnati nel 2do periodo

1. 2do Periodo – Handicap Asiatico (solo\*.5 handicap)

Verranno considerati solo i punti segnati nel 2do periodo

1. 2do Periodo – Pari/Dispari

Verranno considerati solo i punti segnati nel 2do periodo

1. 3zo Periodo – Draw no Bet

Verranno considerati solo i punti segnati nel 3zo periodo

1. 3zo Periodo – Totale

Verranno considerati solo i punti segnati nel 3zo periodo

1. 3zo Periodo – Handicap Asiatico (solo\*.5 handicap)

Verranno considerati solo i punti segnati nel 3zo periodo

1. 3zo Periodo – Pari/Dispari

Verranno considerati solo i punti segnati nel 3zo periodo

1. 4to Periodo – Draw no Bet

Verranno considerati solo i punti segnati nel 4to periodo

1. 4to Periodo – Totale

Verranno considerati solo i punti segnati nel 4to periodo

1. 4to Periodo – Handicap Asiatico (solo\*.5 handicap)

Verranno considerati solo i punti segnati nel 4to periodo

1. 4to Periodo – Pari/Dispari

Verranno considerati solo i punti segnati nel 4to periodo

1. 1mo Tempo – 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 1mo Periodo – 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 2do Periodo – 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 3zo Periodo – 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 4to Periodo – 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. Matchbet AAMS tempi regolamentari

(squadra di casa a +6 ; nessuna squadra a +6; squadra ospite a +6)

1. 1mo Periodo - Matchbet AAMS

(squadra di casa a +3 ; nessuna squadra a +3; squadra ospite a +3)

1. 2do Periodo - Matchbet AAMS

(squadra di casa a +3 ; nessuna squadra a +3; squadra ospite a +3)

1. 3zoo Periodo - Matchbet AAMS

(squadra di casa a +3 ; nessuna squadra a +3; squadra ospite a +3)

1. 4to Periodo - Matchbet AAMS

(squadra di casa a +3 ; nessuna squadra a +3; squadra ospite a +3)

1. Totale AAMS tempi regolamentari

Il più equilibrato spread AAMS esclusi i supplementari

1. 1mo Periodo - Totale AAMS

Il più equilibrato spread AAMS per il primo periodo; (over; under)

1. 2do Periodo - Totale AAMS

Il più equilibrato spread AAMS per il secondo periodo; (over; under)

1. 3zo Periodo - Totale AAMS

Il più equilibrato spread AAMS per il terzo periodo; (over; under)

1. 4to Periodo - Totale AAMS

Il più equilibrato spread AAMS per il quarto periodo; (over; under)

1. Draw No Bet

Se un match finirà in parità dopo i tempi regolamentari, tutte le scommesse saranno considerate nulle

1. Pari/Dispari

Pari; Dispari

1. 1mo Periodo - Quale squadra vincerà la corsa al X punto

Squadra di casa; Squadra Ospite

1. 2do Periodo - Quale squadra vincerà la corsa al X punto

Squadra di casa; Squadra Ospite

1. 3zo Periodo - Quale squadra vincerà la corsa al X punto

Squadra di casa; Squadra Ospite

1. 4to Periodo - Quale squadra vincerà la corsa al X punto

Squadra di casa; Squadra Ospite

## AMERICAN FOOTBALL

### IMPORTANTE

* In caso di un qualsiasi ritardo (pioggia, oscurità..) tutti i mercati resteranno non pagati e le scommesse riprenderanno al proseguimento del match.
* I mercati non includono i supplementari, a meno che non diversamente indicato.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se le quote sono offerte con un tempo di gioco non corretto (più di 89 secondi) ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se viene mostrato un risultato sbagliato, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse per quel periodo di tempo.
* Se le squadre vengono visualizzate non correttamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* In caso di match sospeso o rinviato, tutti i mercati sono da considerarsi annullati, a meno che il match non continui all'interno della stessa programmazione settimanale della NFL (Giovedì-Mercoledì ora dello stadio che ospita l'evento).

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 12 (Inclusi SUP)

Squadra di casa, Squadra ospite

1. Totale (Inclusi SUP)

Solo x.5

1. Handicap (Inclusi SUP) ´

Solo x.5

1. 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. Draw No Bet

Se un match finirà in parità dopo i tempi regolamentari, tutte le scommesse saranno considerate nulle

1. Doppia chance (1X - 12 - X2) ´

Vittoria di casa o pareggio; vittoria di casa o vittoria ospite; pareggio o vittoria ospite

1. Margine Vincitore (Inclusi SUP)

Risultati positivi tenendo conto delle vittorie in casa e negativi considerando le vittorie della squadra ospite  
<-13,-13 fino a -7,-6 fino a -1,0,1 fino a 6,7 fino a 13,>13

1. Quale squadra vincerà la corsa al X punto? (Incl. Supp.)

X in 5, 10, 15,...

1. Totale Squadra di casa (inclusi Supp.)

Solo x.5

1. Totale Squadra ospite (inclusi Supp.)

Solo x.5

1. Pari/Dispari (inlcusi Supp.)

Pari; Dispari

1. Prossimi punti (squadra) (Inclusi Sup)

Squadra di casa; Nessun punto, Squadra ospite

1. Prossimi punti (tipo) (Inclusi Supp.)

Touchdown, Fieldgoal, Safety, Nessuno

1. Ci saranno i Supplementari?

Sì; No

1. Tempo con il punteggio più alto?

1mo, 2do, Uguale

1. Intervallo/Finale

P/P;P/VC;P/VO;VC/P;VC/VC;VC/VO;VO/P;VO/VC;VO/VO

1. 1mo Tempo – 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 1mo Tempo – Handicap

Solo x.5

1. 1mo Tempo – Totale

Solo x.5

1. 1mo Tempo – Draw No Bet

Se un match all´intervallo é sul risultato di parità, tutte le scommesse saranno considerate nulle

1. 1mo Tempo – Totale Squadra di casa

Solo x.5

1. 1mo Tempo – Totale Squadra Ospite

Solo x.5

1. 1mo Tempo – Pari/Dispari

Pari; Dispari

1. 1mo Tempo – Prossimi Punti (squadra)

Squadra di casa; Nessun punto, Squadra ospite

1. Periodo con il risultato più alto

1mo, 2do, 3zo, 4to, Uguale

1. 1mo Periodo 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 2do Periodo 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 3zo Periodo 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 4to Periodo 1X2

Vince la squadra di casa; Pareggio; Vince la squadra ospite

1. 1mo Periodo – Totale

Solo x.5

1. 2do Periodo – Totale

Solo x.5

1. 3zo Periodo – Totale

Solo x.5

1. 4to Periodo – Totale

Solo x.5

### HOCKEY GHIACCIO

### IMPORTANTE

* Tutti i mercati (eccetto quelli sul periodo, supplementari e i rigori) vanno considerati solo per i tempi regolamentari, a meno che non diversamente menzionato nel mercato.
* Se un match viene interrotto e proseguito entro 48 ore dall'orario iniziale, tutti i mercati aperti saranno pagati con il risultato finale. Inoltre tutte le scommesse non decise vengono considerate nulle.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se un mercato resta aperto quando i seguenti eventi sono già avvenuti: gol e rigori, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se le quote vengono offerte per un match non corretto (per più di 2 minuti), ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se viene inserito un risultato sbagliato, tutti i mercati saranno cancellati per il periodo di tempo in cui è stato visualizzato il risultato non corretto.
* Se una partita viene interrotta o rinviata e non sarà proseguita entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto,tutte le scommesse saranno considerate nulle.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 1X2

Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. Totale

Vengono considerati solo i punti segnati durante i tempi regolamentari

1. Handicap

Handicap Europei (es. Handicap 0:1, Handicap 1:0, …)

1. Draw No Bet

Se un match termina in pareggio dopo i tempi regolamentari, tutte le scommesse sono da considerarsi nulle

1. Doppia chance (1X – 12 – X2)

Vittoria di casa o pareggio; vittoria di casa o vittoria ospite; pareggio o vittoria ospite

1. Prossimo gol

Quale squadra segnerà il prossimo gol?

1. Chi vincerà il periodo?

Quale squadra vincerà il periodo corrente?

1. Chi vincerà il resto del match?

Quale squadra segnerà il maggior numero di gol nel tempo rimanente?

1. Gol squadra di casa

a. Quanti gol saranno segnati dalla squadra di casa  
b. 0, 1, 2, 3+

1. Gol squadra ospite

a. Quanti gol saranno segnati dalla squadra ospite  
b. 0, 1, 2, 3+

1. Totale squadra di casa

Numero totale di gol per la squadra di casa in \* . 5 intervalli

1. Totale squadra ospite

Numero totale di gol per la squadra ospite in \* . 5 intervalli

1. Pari/Dispari

Vengono considerati solo i gol segnati durante il 1mo periodo

1. 1mo Periodo – Totale

Vengono considerati solo i gol segnati durante il 1mo periodo

1. Chi vincerà il resto del 1mo Periodo?

Vengono considerati solo i gol segnati durante il 1mo periodo

1. 2do Periodo – Totale

Vengono considerati solo i gol segnati durante il 2do periodo

1. Chi vincerà il resto del 2do Periodo?

Vengono considerati solo i gol segnati durante il 2do periodo

1. Prossimo gol (Solo Supplementari!)?

Vengono considerati solo i gol segnati durante i tempi supplementari

1. Chi vincerà il resto del match (Solo Supplementari!)?

Vengono considerati solo i gol segnati durante i tempi supplementari

1. Quale squadra vincerà ai Rigori?

Vengono considerati solo i gol segnati ai Rigori

1. Quale squadra vincerà la partita, inclusi supplementary e rigori?

Vengono considerati i gol segnati durante i tempi regolamentari, i supplementari e i rigori.

1. Risultato Esatto flex

Saranno attivati solo i 10 risultati più probabili

1. Squadra di casa No Bet (pareggio; squadra 2)
2. Squadra ospite No Bet (squadra 1; pareggio)
3. Handicap Asiatico (squadra 1; squadra 2)
4. Margini Vincitore (>=+3, 2, 1, 0, -1, -2, <=-3)
5. Totale Asiatico (over; under)
6. Numero esatto di gol (0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9+)
7. Segnano entrambe le squadre (sì; no)
8. Quale squadra segna? (entrambe; solo la squadra 1; solo la squadra 2; nessuno)
9. Squadra di casa inviolata (sì; no)
10. Squadra ospite inviolata (sì; no)
11. Risultato esatto (0:0...5:5; altri)
12. Scommessa sul match e Totali (squadra 1 under; pareggio under; squadra 2 under; squadra 1 over; pareggio over; squadra 2 over)
13. Scommessa sul match e entrambe le squadre segnano (squadra 1 sì; squadra 1 no; Pareggio sì; Pareggio no; squadra 2 sì; squadra 2 no)
14. Scommessa sul match e 1mo Gol (SC SC; SC P; SC SO; SO SC; SO P; SO SO; Nessuno)
15. Handicap, inclusi supplementari e rigori (squadra 1, pareggio, squadra 2)
16. Handicap Asiatico, inclusi supplementari e rigori (squadra 1, squadra 2)
17. Totale Asiatico, inclusi supplementari e rigori (squadra 1, squadra 2)
18. Totale, inclusi supplementari e rigori (over; under)
19. Numero esatto di gol, inclusi supplementari e rigori (1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9+)
20. Margine vittoria, inclusi supplementari e rigori (squadra di casa 3+; squadra di casa 2; squadra di casa 1; pareggio, squadra ospite 1, squadra ospite 2; squadra ospite 3+)
21. Quale squadra segna, inclusi supplementari e rigori (entrambi; solo squadra 1; solo squadra 2; nessuno)
22. Squadra di casa inviolata, inclusi supplementari e rigori       (sì; no)
23. Squadra ospite inviolata, inclusi supplementari e rigori       (sì; no)
24. Totale squadra di casa, inclusi supplementari e rigori          (over; under)
25. Totale squadra ospite, inclusi supplementari e rigori          (over; under)
26. Gol squadra di casa, inclusi supplementari e rigori           (0; 1; 2; 3+)
27. Gol squadra ospite, inclusi supplementari e rigori           (0; 1; 2; 3+)  
    Risultato esatto, inclusi supplementari e rigori     (0:0, 1:1, 2:2,...5:5; qualsiasi altro)
28. Risultato esatto, inclusi supplementari e rigori     (0:0, 1:1, 2:2,...5:5; qualsiasi altro)
29. Pari/Dispari, inclusi supplementari e rigori          (pari; dispari)
30. Scommessa sulla partita e Totali, inclusi supplementari e rigori    (squadra 1 under; squadra 2 under; squadra 1 over; squadra 2 over)
31. Scommessa sulla partita ed Entrambe le squadre segnano, inclusi supplementari e rigori  (squadra 1 sì; squadra 1 no; squadra 2 sì; squadra 2 no)
32. Scommessa sulla partita e 1mo gol, inclusi supplementari e rigori   (SC SC; SC SO; SO SC, SO SO)
33. Prossimo gol, inclusi supplementari e rigori  (squadra 1, nessuno, squadra 2)
34. Doppia chance per il xo periodo  (1X; 12; X2)
35. Draw No Bet per il xo periodo              (squadra 1; squadra 2)
36. Handicap per xo periodo                      (squadra 1; pareggio; squadra 2)
37. Handicap Asiatico per il xo periodo        (squadra 1; squadra 2)
38. Totale Asiatico per il xo periodo        (squadra 1; squadra 2)
39. Numero esatto di gol per il xo periodo    (0; 1; 2; 3; 4+)
40. Entrambe le squadre segnano nel xo periodo    (sì; no)
41. Quale squadra segna nel xo periodo       (entrambe; solo la squadra 1; solo la squadra 2; nessuno)
42. Squadra di casa inviolata nel xo periodo        (sì; no)
43. Squadra ospite inviolata nel xo periodo        (sì; no)
44. Gol squadra di casa nel xo periodo             (0; 1; 2; 3+)
45. Gol squadra ospite nel xo periodo             (0; 1; 2; 3+)
46. Totale squadra di casa nel xo periodo          (over; under)
47. Totale squadra ospite nel xo periodo          (over; under)
48. Pari/dispari nel xo periodo                         (pari/dispari)
49. Risultato esatto nel xo periodo            (0:0,...,2:2; qualsiasi altro)
50. Prossimo gol nel xo periodo              (squadra 1; nessuno; squadra 2)
51. 1mo Periodo e Scommessa sulla partita       (SC SC; SC P; SC SO; P SC; P P; P SO; SO SC; SO P; SO SO)
52. 1mo Periodo e Scommessa sulla partita, inclusi supplementari e rigori    (SC SC; SC SO; P SC; P SO; SO SC; SO SO)
53. La squadra di casa vince tutti i periodi?                (sì; no)
54. La squadra ospite vince tutti i periodi?                (sì; no)
55. La squadra di casa vince almeno un periodo?          (sì; no)
56. La squadra ospite vince almeno un periodo?          (sì; no)
57. La squadra di casa segna in tutti i periodi?              (sì; no)
58. La squadra ospite segna in tutti i periodi?              (sì; no)
59. Tutti i periodi saranno over                    (sì; no)
60. Tutti i periodi saranno under                   (sì; no)
61. Periodo con il punteggio più alto   (1mo periodo; 2do periodo; 3zo periodo; uguale)
62. Periodo con il punteggio più alto per la squadra di casa  (1mo periodo; 2do periodo; 3zo periodo; uguale)
63. Periodo con il punteggio più alto per la squadra ospite  (1mo periodo; 2do periodo; 3zo periodo; uguale)

## BASEBALL

### IMPORTANTE

* Possibili extra inning non vengono considerati ad eccezione del mercato “Chi segna il Xmo punto” e “Quale squadra vincerà la corsa al X punto” o dove altrimenti specificato.
* I nomi usati nei mercati non riflettono i termini esatti usati nel baseball. Utilizzate la seguente legenda:

**NOME DEL MERCATO TERMINE USATO NEL BASEBALL**

• Periodo -> Inning

• Supplementari (SUP) -> Extra Inning

• Punti -> Run

• Intervallo -> Risultato dopo il 9no half-inning

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Tutti i mercati saranno cancellati in base al risultato finaledopo 9 inning (8 ½ inning se la squadra di casa sta vincendo in quel momento)
* Nel caso in cui un match sia interrotto o cancellato e non venga continuato lo stesso giorno, tutti i mercati non ancora decisi verranno considerati nulli.
* Se i mercati rimarranno aperti con un risultato non corretto o un non corretto stato del match che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 12 (Inclusi SUP)

Squadra di casa, Squadra ospite

1. 1X2 Quale squadra vincerà il match (1-X-2) Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti
2. Handicap asiatico (Inclusi SUP)

Solo\*.5 handicap(es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Chi vincerà il resto del match, inclusi i Supplementari?

Squadra di casa, Pareggio, Squadra ospite

1. Totale (Inclusi SUP)

Solo\*.5 totali

1. Pari/Dispari (Inclusi SUP)

Pari/Dispari numero di run (punti)

1. Margini Vittoria (Inclusi SUP)

Intervallo predefinito di quanti punti può vincere una squadra >=+3,+2,+1,-1,-2,<=-3

1. Quale squadra otterrà il maggior numero di punti per periodo

a. Squadra di casa, Pareggio, Squadra ospite

b. Quale squadra otterrà il risultato più alto nell'Inning?

1. Risultato totale massimo del periodo
2. 0,1,2,3,4,5+
3. b. Quale sarà il numero massimo di run (punti) nell'Inning
4. Chi segna il Xmo punto?
5. Squadra di casa, Nessuno, Squadra ospite
6. X in 1, 2, … ; possibili extra inning vengono presi in considerazione per questo mercato
7. Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

X in 3, 5 e 7; Se un inning finisce prima che il Xmo punto sia segnato (incl. extra inning), questo mercato è da considerarsi nullo (cancellato)

1. Ci sarà un 18mo half-inning (baseball)?

Sì; No

1. Ci saranno i supplementari?

Sì; No

1. Quale squadra arriverà in vantaggio all'intervallo?

Squadra di casa, Pareggio, Squadra ospite

1. Intervallo – Totale

Solo\*.5 totali

1. Chi vince il periodo?

Squadra di casa, Pareggio, Squadra ospite

1. 1mo periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. 2do periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. 3zo periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. 4to periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. 5to periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. 6to periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. 7mo periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. 8vo periodo – Totale (solo\*.5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

1. Quale squadra sarà in vantaggio al 5to inning?

(Squadra di casa, Pareggio, Squadra ospite)

1. Totale dopo 5 inning

(pari; dispari)

1. Handicap asiatico dopo 5 inning

Solo\*.5 handicap(es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Tempo – Handicap Asiatico

Mercati Handicap Asiatico per il 1mo Tempo (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Totale squadra di casa (inclusi supplementari)

Solo x.5

1. Totale squadra ospite (inclusi supplementari)

Solo x.5

1. Totale squadra di casa dopo 5 inning

Solo x.5

1. Totale squadra ospite dopo 5 inning

Solo x.5

1. 1mo Tempo - Totale squadra di casa

Solo x.5

1. 1mo Tempo - Totale squadra ospite

Solo x.5

1. Scommessa sulla gara e Totali (inclusi supplementari)

Combinazione di 1X2 e Totale x.5 (Vittoria squadra di casa e under, Vittoria squadra di casa e over, Pareggio e under, Pareggio e over, Vittoria squadra ospite e under, Vittoria squadra ospite e over)

## PALLAMANO

### IMPORTANTE

* Tutti i mercati (eccetto quelli sull’intervallo, primo tempo, Chi segna il Xmo punto e Quale squadra vincerà la corsa al X punto) vanno considerati solo per i tempi regolamentari.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se una partita viene interrotta o rinviata e non sarà proseguita entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto,tutte le scommesse saranno considerate nulle.
* Se le quote vengono offerte per un match con orario d’inizio non corretto (per più di 3 minuti), ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 1X2

Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. Handicap

Handicap Europei (es. Handicap 0:2, Handicap 5:0, …)

1. Totale

Vengono considerati solo i punti segnati durante i tempi regolamentari

1. 1mo Tempo – 1X2

Quale squadra vincerà il 1mo tempo?

1. 1mo Tempo – Handicap

Handicap Europei per il 1mo tempo (es. Handicap 0:1, Handicap 1:0, …)

1. 1mo Tempo – Totale (solo\*.5 totali)

Vengono considerati solo i gol segnati durante il 1mo tempo

1. Handicap Asiatico (solo\*.5 handicap)

Mercati Handicap \*.5 (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Tempo - Handicap Asiatico (solo\*.5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 1mo Tempo (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Chi segna il Xmo punto?

a. X in 10, 15, 20, 25, …  
b. Quale squadra segnerà il Xmo gol del match  
c. Se il match finisce prima che il Xmo gol sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 20, 30, 40, ...  
b. Quale squadra segnerà per prima il X gol per prima (es. Il risultato corrente è 20-19, la squadra di casa ha vinto la corsa al 20mo punto).  
c. Se il match finisce prima che qualsiasi squadra segni il Xmo punto, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Pari/Dispari

Pari/Dispari numero di gol

1. 1mo Tempo – Pari/Dispari

Vengono considerati solo i gol segnati nel 1mo Tempo

1. Margini Vincitore

Intervallo predefinito di gol in cui una squadra vince  
(es. SC vince di >10, 9-5, 4-1, 0, SO vince di 1-4, 5-10, >10)

## PALLAVOLO

### IMPORTANTE

* Nel caso in cui un match non venga finito tutti i mercati non decisi saranno considerati nulli.
* Il Golden Set non viene considerato in nessuno dei mercati menzionati.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se una partita viene interrotta o rinviata e non sarà proseguita entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto,tutte le scommesse saranno considerate nulle.
* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 12

Vince la squadra di casa, Vince la squadra ospite

1. Quale giocatore vincerà il set?

Vince la squadra di casa, Vince la squadra ospite

1. Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap \*.5 (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 1mo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 2do Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 2do set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 3zo Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 3zo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 4to Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 4to set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 5to Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 5to set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 2do Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 3zo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 4to Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 5to Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 1mo Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 1mo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 2do Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 2do set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 3zo Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 3zo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 4to Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 4to set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 5to Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 5to set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Risultato Finale (in set – al meglio dei 5 set)

3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 and 0:3

1. Numero di set (al meglio dei 5 set)

3,4 o 5

1. Totale

Over;Under

1. 1mo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

1. 4to Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 4to set

1. 5to Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 5to set

1. 1mo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

1. 4to Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 4to set

1. 5to Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 5to set

1. Quanti set si chiuderanno ai vantaggi?

In quanti set almeno una squadra supererà il limite dei 25 (15 nel 5to set) punti segnati

## BEACH VOLLEY

### IMPORTANTE

* Nel caso in cui un match non venga finito tutti i mercati non decisi saranno considerati nulli.
* Il Golden Set non viene considerato in nessuno dei mercati menzionati.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se una partita viene interrotta o rinviata e non sarà proseguita entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto,tutte le scommesse saranno considerate nulle.
* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se una squadra si ritira tutti i mercati non ancora decisi saranno considerati nulli.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 12

Vince la squadra di casa, Vince la squadra ospite

1. Quale giocatore vincerà il set?

Vince la squadra di casa, Vince la squadra ospite

1. Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap \*.5 (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 1mo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 2do Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 2do set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 3zo Set - Handicap Asiatico (solo \* . 5 handicap)

Mercati Handicap Asiatico per il 3zo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 2do Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 3zo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 1mo Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5, 10, 15  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 1mo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 2do Set – Chi segnerà il Xmo punto? ?

a. X in 5, 10, 15  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 2do set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 3zo Set – Chi segnerà il Xmo punto? ?

a. X in 5, 10, 15  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 3zo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Risultato Finale (in set – al meglio dei 3 set)

2:0, 2:1, 1:2 and 0:2

1. Numero di set (al meglio dei 3)

2 o 3

1. Totale

Over; Under

1. 1mo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

1. 1mo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

1. Quanti set si chiuderanno ai vantaggi?

In quanti set almeno una squadra supererà il limite dei 21 (15 nel 3zo set) punti segnati.

## Calcio A 5

### IMPORTANTE

* Tutti i mercati (eccetto le scommesse sull' intervallo, i mercati riguardanti il primo tempo, i supplementari e i rigori) vanno considerati solo per i tempi regolamentari.
* Se un match viene interrotto e proseguito entro 48 ore dal calcio d'inizio iniziale, tutti i mercati aperti saranno pagati con il risultato finale. Inoltre tutte le scommesse non decise vengono considerate nulle.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se un mercato resta aperto quando i seguenti eventi sono già avvenuti: gol, cartellino rosso o giallo-rosso e rigori, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un mercato era aperto con un cartellino rosso mancante, o non corretto, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se le quote erano offerte con un orario d'inizio del match non corretto (più di 2 minuti), ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se viene inserito un risultato sbagliato, tutti i mercati saranno cancellati per il periodo in cui è stato visualizzato il risultato non corretto,
* Se un match viene interrotto o rinviato e non continua entro le 48 ore dopo l'iniziale calcio d'inizio, tutte le scommesse saranno annullate.
* Se il nome di una squadra, o la categoria, non sono mostrate correttamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 1X2

Quale squadra vincerà il match (1-X-2) Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. Totale (solo \* . 5 totali)

Es. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ….

1. Handicap

Handicap Europei (es. Handicap 0:2, Handicap 5:0, …) 1-X-2

1. Totale Asiatico

Totale spread per tempo e spread totali (es. 2.00, 3.00, 4.00, …)

1. Handicap Asiatico

Handicap mercati in tutti gli spread (es. -2.00/+2.00, -2.50/2.50,…)

1. Draw No Bet

a. Se un match termina in pareggio dopo i tempi regolamentari, tutte le scommesse sono da considerarsi nulle  
b. Come se l'Handicap Asiatico fosse 0

1. Chi vince il resto del match?

Quale squadra segnerà più gol nel tempo di gioco rimanente?

1. Prossimo gol

Chi segnerà il 1mo, 2do, …gol? (1-X-(No gol)-2)

1. Doppia chance (1X – 12 – X2)

Vittoria di casa o pareggio; vittoria di casa o vittoria ospite; pareggio o vittoria ospite

1. Gol Squadra di casa

a. Quanti gol saranno segnati dalla squadra di casa  
b. 0, 1, 2, 3+

1. Gol Squadra ospite

a. Quanti gol saranno segnati dalla squadra ospite  
b. 0, 1, 2, 3+

1. Segneranno entrambe le squadre?

Gol/No Gol; (sì; no)

1. Pari/Dispari

Numero di gol Pari/Dispari

1. Risultato esatto Flex

Verranno attivati solo i 10 risultati più probabili

1. 1mo Tempo - 1X2

a. Quale squadra vincerà il 1mo tempo?  
b. Intervallo 1 – X – 2

1. 1mo Tempo – Totale (solo \* . 5 totali)

Viene considerato ogni gol segnato nel 1mo tempo

1. 1mo Tempo – Totale Asiatico

Totale spread nel quarto e spread totali (es. 2.00, 2.25, 2.75, …)

1. 1mo Tempo – Handicap Asiatico

Handicap Asiatico mercati per il 1mo tempo (es. 2.00, 2.25, 2.75, …)

1. 1mo Tempo – Chi vince il resto del match?

Chi vince il resto del 1mo tempo?

1. 1mo Tempo – Prossimo gol

Squadra di casa; no gol; squadra ospite

1. 1mo Tempo – Risultato esatto flex

Simile al Risultato esatto flex

## BADMINTON

### IMPORTANTE

* Nel caso in cui un match non venga finito, tutti i mercati non decisi saranno considerati nulli.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se una partita viene interrotta o rinviata e non sarà proseguita entro 48 ore dall'orario d'inizio previsto,tutte le scommesse saranno considerate nulle.
* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i giocatori/squadre sono visualizzate non corettamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un giocatore si ritira, tutti i mercati non decisi verranno considerati nulli.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. Totale

Over; Under

1. 12

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Quale giocatore vincerà il set?

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Handicap Asiatico

Mercati Handicap \*.5 (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Set - Handicap Asiatico

Mercati Handicap Asiatico per il 1mo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 2do Set - Handicap Asiatico

Mercati Handicap Asiatico per il 2do set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 3zo Set - Handicap Asiatico

Mercati Handicap Asiatico per il 3zo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 2do Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 3zo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 5, 10, 15, 20  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 1mo Set – Chi segnerà il Xmo punto? ?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 1mo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 2do Set – Chi segnerà il Xmo punto? ?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 2do set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 3zo Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 3zo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Quanti set si chiuderanno ai vantaggi?

In quanti set almeno una squadra supererà il limite dei 21 punti segnati.

1. Risultato Finale (in set – al meglio dei 3)

2:0; 2:1; 1:2 e 0:2

1. Numero di set (al meglio dei 3)

2 o 3

1. 1mo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

1. 1mo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

## RUGBY UNION & LEAGUE

### IMPORTANTE

* Tutti i mercati (eccetto le scommesse sull' intervallo, i mercati riguardanti il primo tempo, i supplementari e i rigori) vanno considerati solo per i tempi regolamentari.
* Se un match viene interrotto e proseguito entro 48 ore dal calcio d'inizio iniziale, tutti i mercati aperti saranno pagati con il risultato finale. Inoltre tutte le scommesse non decise vengono considerate nulle.
* 80 minuti regolamentari: i mercati si basano sul risultato alla fine dei 80 minuti giocati salvo diversa indicazione. Questo include i minuti di recupero, o qualsiasi altro tempo aggiuntivo o interruzione non incluso nei supplementari, i tempi necessari per la serie dei calci di rigore o in caso di golden gol.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se un mercato resta aperto quando i seguenti eventi sono già avvenuti: cambi di risultato o cartellini rossi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un mercato era aperto con un cartellino rosso mancante, o non corretto, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se le quote erano offerte con un orario d'inizio del match non corretto (più di 2 minuti), ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un match viene interrotto o rinviato e non continua entro le 48 ore dopo l'iniziale calcio d'inizio, tutte le scommesse saranno annullate.
* Se il nome di una squadra, o la categoria, non sono mostrate correttamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 1X2

Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. Doppia chance (1X – 12 – X2)

Vittoria di casa o pareggio; vittoria di casa o vittoria ospite; pareggio o vittoria ospite

1. Draw No Bet

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Chi vince il resto del match?

Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. Handicap Asiatico

Solox.5

1. Margini Vincitore

(>14; 14–8; 7–1; 0; -1– -7; -8– -14;<-14)

1. Scommessa sul match e Totali

Combinazione tra 1X2 e Totale x.5 (Vittoria squadra di casa e under, Vittoria squadra di casa e over, Pareggio e under, Pareggio e over, Vittoria squadra ospite e under, Vittoria squadra ospite e over)

1. Totale

Solo x.5

1. Totale Margini

(<28; 28–34; 35–41; 42–48; 49–55; 56–62; >62)

1. Totale squadra di casa

Solo x.5

1. Totale squadra ospite

Solo x.5

1. Pari/Dispari

Pari/Dispari

1. 1mo Tempo -1X2

Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. 1mo Tempo- Doppia chance (1X – 12 – X2)

Vittoria di casa o pareggio; vittoria di casa o vittoria ospite; pareggio o vittoria ospite

1. 1mo Tempo – Draw no Bet

Squadra di casa; Squadra ospite

1. 1mo Tempo - Chi vince il resto del match?

Vittoria squadra di casa; Pareggio; Vittoria Ospiti

1. 1mo Tempo - Handicap Asiatico

Solox.5

1. 1mo Tempo - Margini Vincitore

(>14; 14–8; 7–1; 0; -1– -7; -8– -14;<-14)

1. 1mo Tempo – Totale

Solo x.5

1. 1mo Tempo - Totale Margini

(<7; 7–13; 14–20; 21–27; 28–34; 35–41; >41)

1. 1mo Tempo – Totale squadra di casa

Solo x.5

1. 1mo Tempo – Totale squadra ospite

Solo.x5

1. 1mo Tempo – Pari/Dispari

Pari/Dispari

## FRECCETTE

### IMPORTANTE

* Nel caso in cui un match non venga finito, tutti i mercati non decisi saranno considerati nulli.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i giocatori/squadre sono visualizzate non corettamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un incontro non viene completato, tutti i mercati non decisi verranno considerati nulli.
* Il Bullseye (centro pieno) viene considerato come un check out di colore rosso

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 1X2

Quale squadra vincerà il match (1-X-2) Giocatore 1; Pareggio; Giocatore 2

1. Set Handicap

Handicap Europeo per il set (es. Handicap 0:2; Handicap 5:0,...) 1X2

1. Chi vince il resto del 1mo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 1mo set?

1. Chi vince il resto del 2do set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 2do set?

1. Chi vince il resto del 3zo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 3zo set?

1. Chi vince il resto del 4to set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 4to set?

1. Chi vince il resto del 5to set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 5to set?

1. Chi vince il resto del 6to set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 6to set?

1. Chi vince il resto del 7mo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 7mo set?

1. Chi vince il resto dell´8vo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nell´8vo set?

1. Chi vince il resto del 9no set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 9no set?

1. Chi vince il resto del 10mo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 10mo set?

1. Chi vince il resto dell´11mo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nell´11mo set?

1. Chi vince il resto del 12mo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 12mo set?

1. Chi vince il resto del 13mo set?

Quale giocatore vincerà il maggior numero di leg rimanenti nel 13mo set?

1. 12

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vince il set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Handicap Asiatico Leg per il 1mo set

Handicap Asiatico leg per il 1mo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 2do set

Handicap Asiatico leg per il 2do set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 3zo set

Handicap Asiatico leg per il 3zo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 4to set

Handicap Asiatico leg per il 4to set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 5to set

Handicap Asiatico leg per il 5to set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 6to set

Handicap Asiatico leg per il 6to set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 7mo set

Handicap Asiatico leg per il 7mo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per l´8vo set

Handicap Asiatico leg per l´8vo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 9no set

Handicap Asiatico leg per il 9no set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 10mo set

Handicap Asiatico leg per il 10mo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per l´11mo set

Handicap Asiatico leg per l´11mo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 12mo set

Handicap Asiatico leg per il 12mo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Handicap Asiatico Leg per il 13mo set

Handicap Asiatico leg per il 13mo set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

1. Chi vincerà il Xmo leg del 1mo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 2do set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 3zo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 4to set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 5to set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 6to set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 7mo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg dell´8vo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 9no set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 10mo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg dell´11mo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 12mo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il Xmo leg del 13mo set?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Handicap Asiatico del Set

Handicap Asiatico per il set in mezzo spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Giocatore 1 – Giocatore 2

1. Risultato esatto in set

Risultato esatto in set (Saranno attivati solo i risultati più probabili)

1. Risultato esatto di leg nel set

Risultato esatto in leg (Saranno attivati solo i risultati più probabili)

1. Totale leg del 1mo set

Saranno considerati solo i leg del 1mo set

1. Totale leg del 2do set

Saranno considerati solo i leg del 2do set

1. Totale leg del 3zo set

Saranno considerati solo i leg del 3zo set

1. Totale leg del 4to set

Saranno considerati solo i leg del 4to set

1. Totale leg del 5to set

Saranno considerati solo i leg del 5to set

1. Totale leg del 6to set

Saranno considerati solo i leg del 6to set

1. Totale leg del 7mo set

Saranno considerati solo i leg del 7mo set

1. Totale leg dell´8vo set

Saranno considerati solo i leg dell´8vo set

1. Totale leg del 9no set

Saranno considerati solo i leg del 9no set

1. Totale leg del 10mo set

Saranno considerati solo i leg del 10mo set

1. Totale leg dell´11mo set

Saranno considerati solo i leg dell´11mo set

1. Totale leg del 12mo set

Saranno considerati solo i leg del 12mo set

1. Totale leg del 13mo set

Saranno considerati solo i leg del 13mo set

1. Totale set

Solo x.5 totali

1. Handicap Asiatico Leg

Giocatore 1; Giocatore 2; Hadicap mercati leg \*.5 (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Totale leg nel match

Solo x.5

1. Set Pari/Dispari nel match

(pari; dispari)

1. Leg Pari/Dispari nel Xmo set

(pari; dispari)

1. Checkout 40+ nel leg x del 1mo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 2do set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 3zo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 4to set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 5to set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 6to set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 7mo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x dell´8vo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 9no set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 10mo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x dell´11mo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 12mo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Checkout 40+ nel leg x del 13mo set

Punti che un giocatore segnerà per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 1mo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 2do set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 3zo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 4to set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 5to set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 6to set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 7mo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x dell´8vo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 9no set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 10mo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x dell´11mo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 12mo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Totale Freccette nel leg x del 13mo set

Numero di freccette usate da entrambi i giocatori per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 1mo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 2do set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 3zo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 4to set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 5to set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 6to set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 7mo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x dell´8vo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 9no set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 10mo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x dell´11mo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 12mo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Colore checkout nel leg x del 13mo set

Colore dell'anello del doppio che un giocatore colpisce per vincere un leg

1. Maggior numero di 180

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 1mo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 2do Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 3zo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 4to Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 5to Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 6to Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 7mo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nell´8vo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 9no Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 10mo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nell´11mo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 12mo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Maggior numero di 180 nel 13mo Set

(Giocatore 1, Pareggio, Giocatore2); 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 1mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 2do set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 3zo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 4to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 5to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 6to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 7mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 dell´8vo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 9no set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 10mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 dell´11mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 12mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del 13mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 1mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 2do set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 3zo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 4to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 5to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 6to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 7mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nell´8vo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 9no set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 10mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nell´11mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 12mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 1 nel 13mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 1mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 2do set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 3zo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 4to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 5to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 6to set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 7mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nell´8vo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 9no set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 10mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nell´11mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 12mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Numero Totale 180 del Giocatore 2 nel 13mo set

(over; under) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 1mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 2do set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 3zo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 4to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 5to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 6to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 7mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x dell´8vo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 9no set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 10mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x dell´11mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 12mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Ogni giocatore segna un 180 nel leg x del 13mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 1mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 2do set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 3zo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 4to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 5to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 6to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 7mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x dell´8vo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 9no set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 10mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x dell´11mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 12mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 1 segna un 180 nel leg x del 13mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 1mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 2do set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 3zo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 4to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 5to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 6to set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 7mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x dell´8vo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 9no set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 10mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x dell´11mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 12mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Il Giocatore 2 segna un 180 nel leg x del 13mo set

(sì; no) 180 sballati non vengono considerati

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 1mo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 2do set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 3zo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 4to set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 5to set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 6to set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 7mo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x dell´8vo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 9no set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 10mo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x dell´11mo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 12mo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Giocatore col punteggio più alto alla prima battuta del leg x del 13mo set

(Giocatore 1; pareggio; Giocatore 2); Quale giocatore segna più punti alla prima battuta del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 1mo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 2do set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 3zo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 4to set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 5to set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 6to set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 7mo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x dell´8vo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 9no set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 10mo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x dell´11mo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 12mo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

1. Totale punti alla prima battuta del leg x del 13mo set

(under; over); Totale punti che il giocatore ottiene al primo lancio del leg

## SNOOKER

### IMPORTANTE

* In caso di ritiro o squalifica di un giocatore tutte le scommesse non ancora decise saranno considerate nulle.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i giocatori/squadre sono visualizzate non corettamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un incontro non viene completato, tutti i mercati non decisi verranno considerati nulli.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. 12

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Chi vincerà il frame x?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Handicap Asiatico frame

Handicap asiatico del frame in mezzi spread (es. -1.5/+1.5, -2.5/+2.5)

1. Frame Totali

over; under

1. Quale giocatore vincerà il resto del match?

Giocatore 1; Giocatore 2

1. Risultato esatto

Risultato esatto in frame (solo i risultati più probabili saranno attivati)

## TENNISTAVOLO

### IMPORTANTE

* Nel caso in cui un match non venga finito, tutti i mercati non decisi saranno considerati nulli.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se un match viene interrotto o rinviato e non continua entro le 48 ore dopo l'iniziale calcio d'inizio, tutte le scommesse saranno annullate.
* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i giocatori/squadre sono visualizzate non corettamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un giocatore si ritira, tutti i mercati non decisi verranno considerati nulli.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. Totale

Over; Under

1. 12

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Quale giocatore vincerà il set?

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Handicap Asiatico

Mercati Handicap \*.5 (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico per il primo set

Mercati Handicap Asiatico per il 1mo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico per il secondo set

Mercati Handicap Asiatico per il 2do set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico per il terzo set

Mercati Handicap Asiatico per il 3zo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico per il quarto set

Mercati Handicap Asiatico per il 4to set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico per il quinto set

Mercati Handicap Asiatico per il 5to set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico per il sesto set

Mercati Handicap Asiatico per il 6to set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Handicap Asiatico per il settimo set

Mercati Handicap Asiatico per il 7mo set (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. 1mo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 3, 5, 7, 9  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 2do Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 3, 5, 7, 9  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 3zo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 3, 5, 7, 9  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 4to Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 3, 5, 7, 9  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 5to Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 3, 5, 7, 9  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 6to Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 3, 5, 7, 9  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 7mo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

a. X in 3, 5, 7, 9  
b. Quale squadra segnerà il punto X per prima?

1. 1mo Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 1mo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 2do Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 2do set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 3zo Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 3zo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 4to Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 4to set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 5to Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 5to set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 6to Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 6to set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. 7mo Set – Chi segnerà il Xmo punto?

a. X in 5,10, 15, 20, 25  
b. Quale squadra segnerà il Xmo punto nel 7mo set  
c. Se il match finisce prima che il Xmo punto sia segnato, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Quanti set si chiuderanno ai vantaggi? (in set – al meglio dei 5)

In quanti set almeno una squadra supererà il limite degli 11 punti segnati.

1. Quanti set si chiuderanno ai vantaggi? (in set – al meglio dei 7)

In quanti set almeno una squadra supererà il limite degli 11 punti segnati.

1. Risultato Finale (in set – al meglio dei 5)

3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3

1. Risultato Finale (in set – al meglio dei 7)

4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4

1. Numero di set (al meglio dei 5)

3, 4 o 5

1. Numero di set (al meglio dei 7)

4, 5, 6 o 7

1. 1mo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

1. 4to Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 4to set

1. 5to Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 5to set

1. 6to Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 6to set

1. 7mo Set Totale

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 7mo set

1. 1mo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 1mo set

1. 2do Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 2do set

1. 3zo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 3zo set

1. 4to Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 4to set

1. 5to Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 5to set

1. 6to Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 6to set

1. 7mo Set - Pari/Dispari

Vengono considerati solo i punti segnati nel corso del 7mo set

## BOCCE

### IMPORTANTE

* In caso di ritiro o walkover di un giocatore tutte le scommesse non ancora decise saranno considerate nulle.
* Se un match viene interrotto e proseguito entro 48 ore dall'orario iniziale, tutti i mercati aperti saranno pagati con il risultato finale. Inoltre tutte le scommesse non decise vengono considerate nulle.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se i giocatori/squadre sono visualizzate non corettamente, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.
* Se un giocatore si ritira, tutti i mercati non decisi verranno considerati nulli.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. Xo Set - Chi vince?

Squadra di casa; Pareggio; Squadra ospite

1. Xo Set - Handicap

Squadra di casa; Pareggio; Squadra ospite

1. 12

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Handicap Asiatico Set

Handicap Asiatico per il set in mezzi spread (es. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Squadra1 – Squadra2

1. Xo Set - Chi vince il Xo end?

Squadra di casa; Squadra ospite

1. Xo Set - Draw no bet

Se un match finirà in parità dopo i tempi regolamentari, tutte le scommesse saranno considerate nulle

1. Xo Set- Handicap Asiatico

Mercati Handicap Asiatico per il [setNr!] (es. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

1. Xo Set - Quale squadra vincerà la corsa al X punto?

Quale squadra segnerà per prima il X punto (x in 5, 7, 9)  
Se il match finisce prima che qualsiasi squadra segni il Xmo punto, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Xo Set - Quale squadra segnerà il Xo punto?

Quale squadra segnerà per prima il Xmo punto nello specifico set? (x in 5, 7, 9)  
Se il match finisce prima che qualsiasi squadra segni il Xmo punto, questo mercato verrà considerato nullo (cancellato)

1. Totale Set

Solox.5 totali

1. Risultato esatto

Risultati fissi (CS:1,CS:2,CS:3,CS:4,CS:5,CS:6,CS:7,CS:8,CS:9,CS:10)

1. Xo Set - Totale Squadra di casa

Over; Under

1. Xo Set - Totale Squadra ospite

Over; Under

1. Xo Set - Punti esatti nell'end

Numero esatto di punti con risultati fissi (0, 1, 2, 3, 4)

1. Xo Set - Pari/Dispari

Solo i game del set n (set corrente) vengono considerati

1. Xo Set - Totale nell'end X

Solo i punti in uno specifico end saranno considerati (es. 0.5, 1.5, ...)

1. Xo Set - Totale

Solo i punti in uno specifico set saranno considerati (es. 3.5, 4.5, 5.5 ...)

## CRICKET

### IMPORTANTE

* Tutti I mercati non prendono in condierazione i super over, a meno che non venga espressamente specificato.
* I penalty runs non vengono presi in considerazione in qualsiasi over o mercato (i mercati di over multipli non tengono conto di questa regola)
* Twenty 20: tutti gli over programmati devono essere giocati in modo da regolare i mercati indecisi, a meno che l'inning non abbia raggiunto la sua naturale conclusione.

### REGOLE DI PAGAMENTO E CANCELLAZIONE

* Se un match viene cancellato prima che abbia avuto inizio il gioco, tutte le scommesse saranno annullate, a meno che la partita non venga giocata entro le 48 ore dall'ora iniziale.
* Se un match è in parità e le regole ufficiali della competizione non determinano un vincitore; o se le regole della competizione determinano il vincitore mediante il lancio di una moneta o un sorteggio, tutti i mercati indecisi saranno annullati.
* Nel caso in cui l'evento di un over non sia completato, tutti i mercati indecisi di questo specifico over saranno annullati a meno che l'inning non abbia raggiunto la sua naturale conclusione. Es. ritiro, squadra tutta fuori, ecc.
* Se i mercati restano aperti con un risultato non corretto, che ha un impatto significativo sui prezzi, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

### NOME DEL MERCATO E DESCRIZIONE DEL MERCATO

1. Vincitore del match, incluso super over (squadra 1, squadra 2)
2. Totale runs (over; under)
3. Totale runs squadra di casa (over; under)
4. Totale runs squadra ospite (over; under)
5. Runs squadra di casa (I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)
6. Runs squadra ospite (I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)
7. Numero di runs pari/dispari (pari/dispari)
8. Numero di runs nell'over con il punteggio più alto? (I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6)
9. Chi realizzerà l'over con il punteggio più alto? (squadra 1; pareggio; squadra 2)
10. Ci sarà il superover? (sì; no)
11. Quale squadra sarà in vantaggio dopo il x over (squadra 1; pareggio; squadra 2)
12. Totale runs squadra di casa dopo x overs (over; under)
13. Totale runs squadra ospite dopo x overs (over; under)
14. Runs squadra di casa dopo x over (I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)
15. Runs squadra ospite dopo x over (I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)
16. Totale runs squadra di casa nell'over x dell'inning x (over; under)
17. Totale runs squadra ospite nell'over x dell'inning x (over; under)
18. Pari/Dispari numero di runs squadra di casa nell'over x dell'inning x   
    (pari/dispari)
19. Pari/Dispari numero di runs squadra ospite nell'over x dell'inning x   
    (pari/dispari)
20. Totale runs squadra di casa nel lancio x dell'over x nell'inning x (over; under)
21. Totale runs squadra ospite nel lancio x dell'over x nell'inning x (over; under)
22. Prossima eliminazione (caught; bowled; LBW; Run out; Stumped e altro)
23. Prossima eliminazione (caught / no caught) (palla presa al volot; palla non presa al volo)