.it Terms and Conditions

Version 1.0.19

Last updated:

12 Giugno 2018

SOMMARIO

****

Elenco modifiche

****

Sezione A – Condizioni Generali

****

Sezione B – Regole Sportive

1. Regole Generali		2. Pallacanestro (Basket)
3. Tennis		4. Pallavolo (Volley)
5. Calcio (Football)		6. Pallanuoto (Waterpolo)
7. Hockey su ghiaccio (Ice hockey)		8. Rugby Union
9. Baseball		10. Beach Volleyball
11. Football Americano		12. Pallamano (Handball)
13. Automobilismo		14. Motociclismo
15. Badminton		16. Squash
17. Tennis Tavolo		18. Calcio a 5 (Futsal)
19. Snooker		20. Freccette (Darts)
21. Ciclismo		22. Golf
23. Atletica Leggera		24. Canoa
25. Canotaggio		26. Ciclismo BMX
27. Ciclismo Mountain Bike		28. Equitazione
29. Ginnastica		30. Judo
31. Lotta Greco Romana		32. Lotta Libera
33. Nuoto Sincronizzato		34. Pentathlon Moderno

35. Scherma		36. Sollevamento Pesi
37. Taekwando		38. Tiro a segno
39. Tiro a volo		40. Tiro con l'arco
41. Triathlon		42. Tuffi
43. Vela		44. Hockey su Prato
45. Nuoto		46. Pugilato
47. Rugby a 7		48. Sci Alpino
49. Sci Nordico		50. Biathlon
51. Salto con gli sci		52. Combinata Nordica
53. Pattinaggio velocita		54. Pattinaggio figurato
55. Bob		56. Freestyle
57. Short Track		58. Skeleton
59. Slittino (Luge)		60. Snowboard
61. Esports DOTA 2		62. Esports League of Legends
63. Football Australiano		64. Bandy
65. Floorball		66. Rugby League
67. Beach Soccer		68. Manifestazioni di Spettacolo
69. Curling		

****

ELENCO MODIFICHE

Versione 1.0.2

- **Aggiunte le regole sportive per il Calcio (B.5)**

Versione 1.0.3

- **Aggiunto *Elenco Modifiche* e *Sommario (pagina 2)***
- **Aggiunte le regole sportive per la Pallanuoto (B.6) e l'Hockey su ghiaccio (B.7)**

Versione 1.0.4

- **Aggiunto *Legenda (pagina 2)***
- **Aggiunto le regole sportive per il Rugby Union (B.8)**

Versione 1.0.5

- **Aggiunto le regole sportive per il Baseball (B.9), il Beach Volleyball (B.10), il Football Americano (B.11) e la Pallamano (B.12)**

Versione 1.0.6

- **Errata corrige alle clausole B.5.xxxviii e B.11.xxxviii**
- **Modifica alle clausole xvi, xvii, xviii, xxii, xxiii, xxiv del Baseball (B.9)**

Versione 1.0.7

- **Aggiunto le regole sportive per l'Automobilismo (B.13) e il Motociclismo (B.14)**
- **Aggiunto clausola per il link del Palinsesto Complementare (A.21)**
- **Modifica alle clausole A.2, A.15, B.1.i, B.1.iv, B.3.v, B.5.xxxii, B.5.xxxiii, B.5.xxxiv, B.5.xxxv, B.5.xxxvi, B.5.xxxvii, B.5.xxxviii, B.5.xxxix, B.8.xx, B.8.xxi, B.11.xxiv, B.12.ii**

Versione 1.0.8

- **Aggiunto le regole sportive per il Badminton (B.15), Squash (B.16), Tennis Tavolo (B.17), Calcio a 5 (B.18), Snooker (B.19), Freccette (B.20)**

Versione 1.0.9

- **Aggiunte le regole sportive per il Ciclismo (B.21), Golf (B.22)**
- **Aggiunto clausola per il Baseball (B.9.xxvi)**
- **Errata corrige alle clausole B.19 (clausole vii, viii, ix, xvii) e B.20 (clausole xiii, xix, xx, xxi)**
- **Modifica alle clausole B.1.i, B.13.v, B.14.v**

Versione 1.0.10

- **Aggiunto clausole per il Calcio (da B.5.lvii-clxxiv)**

Versione 1.0.11

- **Aggiunte le regole sportive per l'Atletica Leggera (B.23),**
- **Aggiunto clausole per il Calcio B.5.clxxv e clxxvi.**

Versione 1.0.12

- **Aggiunto clausole per il Tennis B.3.xix-liii**

Versione 1.0.13

- **Errata corrige alla clausole B.23.ii**
- **Aggiunte le regole sportive per la Canoa (B.24), Canotaggio (B.25), Ciclismo BMX (B.26), Ciclismo Mountain Bike (B.27), Equitazione (B.28), Ginnastica (B.29), Judo (B.30), Lotta Greco Romana (B.31), Lotta Libera (B.32), Nuoto Sincronizzato (B.33), Pentathlon Moderno (B.34), Scherma (B.35), Sollevamento Pesi (B.36), Taekwando (B.37), Tiro a segno (B.38), Tiro al volo (B.39) Tiro con l'arco (B.40), Triathlon, (B.41), Tuffic (B.42) e Vela (B.43).**

Versione 1.0.14

- **Aggiunto clausole per il Basket (B.2.xx-xxix), Calcio (B.2.clxxvii-clxxxiii), Motociclismo (B.14.xi), Pallamano (B.12xxii-xxxi), Snooker (B.19.xviii), Tennis (B.3.liv), Pallavolo (B.xxx-xxxix)**
- **Aggiunte le regole sportive per la Vela (B.43), Hockey su Prato (B.44), Nuoto (B.45), Pugilato (B.46) e Rugby a 7 (B.47).**

Versione 1.0.15

- **Aggiunte le regole sportive per lo Sci Alpino (B.48), Sci Nordico (B.49), Biathlon (B.50), Salto con gli sci (B.51), Combinata Nordica (B.52),**

Pattinaggio Velocita (B.53), Pattinaggio Figurato (B.54), Bob (B.55), Freestyle (B.56), Short Track (B.57), Skeleton (B.58), Slittino (B.59) e Snowboards (B.60)

Versione 1.0.16

- **Aggiunte le regole sportive per l'Esports DOTA 2 (B.61) e Esports League of Legends (B.62)**

Versione 1.0.17

- **Aggiunte le regole sportive per il Football Australiano (B.63), Bandy (B.64), Floorball (B.65), Rugby League (B.66) e Beach Soccer (B.67)**
- **Modifica alle clausole B.51.x, B.52.vi, B.60.ii**
- **Aggiunta specificazione sugli esiti di tutte le tipologie di scommessa dello Sci Alpino (B.48), Sci Nordico (B.49), Biathlon (B.50), Salto con gli sci (B.51), Combinata Nordica (B.52), Pattinaggio Velocita (B.53), Pattinaggio Figurato (B.54), Bob (B.55), Freestyle (B.56), Short Track (B.57), Skeleton (B.58), Slittino (B.59) e Snowboards (B.60), Esports DOTA 2 (B.61) e Esports League of Legends (B.62).**

Versione 1.0.18

- **Aggiunte le regole sportive per le Manifestazioni di Spettacolo (B.68).**

Versione 1.0.19

- **Modifica alla clausola A.19**
- **Aggiunte le regole sportive per il Curling (B.69).**
- **Aggiunto clausole per il Calcio (B.5.clxxxiv-cclxxxi)**
- **Errata corrige alla clausole B.5.clxxxv**

A. Condizioni Generali

1) Lo Sportsbook di *Starvegas.it* è soggetto alla normativa e alle direttive emesse dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – ADM (già nota come AAMS), in particolare al Decreto Ministeriale n. 111 del 1 marzo 2006, con successive modifiche ed integrazioni, nonché agli

altri testi normativi e note tecniche di disciplina generale riportati alla pagina http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/.

2) Sportsbook *Starvegas.it* accetta scommesse durante gli orari stabiliti da ADM.

3) La puntata minima su Sportsbook *Starvegas.it* è di 2€ (due Euro) e non sono ammesse scommesse in centesimi di Euro.

4) Su Sportsbook *Starvegas.it* sono ammesse scommesse sia singole che multiple, cioè una schedina che comprende 2 o più eventi. E' possibile anche effettuare una giocata sistemistica, ovvero una giocata che in una sola schedina includa più scommesse multiple tra gli eventi e gli esiti indicati, secondo lo sviluppo scelto dal Cliente (sistema integrale o sistema ridotto, con previsione o meno di giocate "fisse"). L'importo della vincita, in questo caso, corrisponde alla somma di tutte le singole combinazioni inserite nel sistema che si sono rivelate vincenti.

5) Lo Sportsbook *Starvegas.it* non accetta scommesse che superino le seguenti vincite:

   - 10000€ (dieci mila Euro) per scommessa singola o multipla;
   - 50000€ (cinquanta mila Euro) per scommessa sistematica.
   - Nel caso che la scommessa sistematica comprenda una o piú scommesse singole, esse non possono superare il limite di vincita di una scommessa singola (cioé 10000€).

6) Lo Sportsbook *Starvegas.it* non accetta scommesse da persone che partecipano direttamente o indirettamente ad un evento che fa parte di una scommessa. Tale restrizione è applicabile a utenti che possono essere classificati come atleti/concorrenti, membri dello staff tecnico/medico, proprietari, dirigenti, funzionari, impiegati o altre persone che in qualche modo possono essere coinvolte (direttamente o indirettamente) nell'organizzazione dell'evento e/o competizione, o influirne sull'esito.

7) Una scommessa é da considerarsi valida una volta che questa viene accettata e registrata dal sistema ADM tramite l'emissione di un codice.

8) Le scommesse piazzate sulla piattaforma *Starvegas.it* (incluse quelle che richiedono l'autorizzazione manuale) possono essere soggette ad un tempo d'attesa prima dell'accettazzione definitiva. Tale attesa é a sola discrezione del *Starvegas.it.*

9) *Starvegas.it* si riserva il diritto di declinare una scommessa senza fornire alcuna spiegazione prima che questa sia convalidata. Nei suddetti casi l'importo declinato viene immediatamente riaccreditato sul conto del cliente. Una volta accettata la scommessa non è

più revocabile, a meno che non si verifichino le condizioni specificate da ADM che richiedessero l'annullamento della scommessa.

10) Tutte le quote offerte sono soggette a variazioni. Tali fluttuazioni sono solamente a discrezione di *Starvegas.it.* Le scommesse sono accettate con la quota disponibile in quel momento sul sito, senza tener conto di qualsiasi altra fonte e/o quota pubblicata in altra sede.

11) *Starvegas.it* si riserva il diritto, a propria discrezione, di attuare le modifiche che possa ritenere necessarie per aggiornare correttamente il saldo del Cliente nel caso gli vengano erroneamente accreditate vincite. Tali modifiche possono essere applicate anche in altre situazioni in cui é acclarato che il saldo attualmente presente sul conto del Cliente non rappresenti il valorecorretto.

12) *Starvegas.it* si riserva il diritto di sospendere e/o limitare l'accesso a una o piú parti del sito nel caso ritenesse necessario effettuare delle verifiche.

13) *Starvegas.it* si riserva il diritto, a propria discrezione e senza dover fornire alcuna spiegazione in merito, di limitare e/o sospendere (parzialmente o definitivamente) l'accettazione delle giocate su qualunque evento, qualora lo ritenesse opportuno.

14) Per gli eventi (e/o relative tipologie di scommessa) facenti parte del Palinsesto Ufficiale, la programmazione, l'esito e la certificazione delle scommesse è di esclusiva competenza di ADM.

15) Lo Sportsbook *Starvegas.it* avrà nella sua offerta anche eventi e/o offerte facenti parte del Palinsesto Complementare. Questo palinsesto conterrà eventi e/o offerte non previsti all'interno del Palinsesto Ufficiale, aggiungendo anche la possibilità di scommettere in modalità live su eventi presenti solo in modalità non-live nel Palinsesto Ufficiale di ADM. Tutti gli eventi/offerte presenti nel Palinsesto Complementare sono stati formalmente autorizzate da ADM.

16) Con riferimento agli avvenimenti inclusi nel Palinsesto Complementare, la gestione e certificazione delle scommesse é di competenza del concessionario. *Starvegas.it* certifica gli esiti dei suddetti avvenimenti tenuto conto delle relative istanze autorizzate da ADM e nel rispetto della disciplina generale stabilita dalla stessa Autorità.

17) L'annullamento della scommessa é previsto nei seguenti casi:
    (i) Rinvio dell'evento ad una data oltre i tre giorni rispetto a quella stabilita nel Palinsesto Ufficiale;
    (ii) Nessuna partecipante/squadra venga dischiarato "classificato" (esempio: la Classifica Finale non venga diramata dall'autorità competente);

(iii) Il luogo dell'incontro viene cambiato da quello originale e il campo viene invertito (non applicabile nel caso di campo neutro e/o in manifestazioni programmate da disputarsi in luoghi prestabiliti (esempio: Finale di Coppa Italia);
(iv) Problemi tecnici che impediscono la verifica della scommessa;
(v) Scommessa piazzata ed accettata dopo la scadenza dei tempi applicabili;
(vi) Nel caso l'evento non si verificasse (a meno che la scommessa non consista nel mancato verificarsi dello stesso);
(vii) Le note tecniche e/o comunicati diramati da ADM richiedano tale annullamento.

Nel caso in cui un evento che sia oggetto di una scommessa singola oppure facente parte di una scommessa multipla venisse dichiarato "nullo", la scommessa verrà determinata come vinta con quota 1,00, vale a dire con la puntata rimborsata. Nel caso in cui la scommessa annullata facesse parte di una scommessa multipla la schedina sarà ritenuta valida. In ogni caso la quota totale verrà ricalcolata con la quota aggiornata di 1,00 per l'evento dichiarato nullo.

18) Non sono previsti rimborsi nel caso un concorrente/squadra non partecipi a una manifestazione o si ritiri dopo l'inizio di essa. Eventuali eccezioni saranno indicate nelle regole della scommessa e/o nella sezione delle Regole Sportive.

19) Come regola generale e a meno che non sia specificato nella sezione delle Regole Sportive, nel caso di eventi sospesi e/o interrotti prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) e per tutto quello non menzionato in questi Termini e Condizioni, si applicheranno le diposizioni del regolamento ADM vigente (specificamente il DM 111/2006 con successive modifiche ed integrazioni); a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro/evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso.

20) Ogni riferimento in queste regole a parole/oggetti che appare in forma singolare é da considerare applicabile anche nella sua forma multipla (plurale).

21) Cliccando questo link si accede alla lista completa delle competizioni facenti parte del Palinsesto Complementare di Sportsbook *Starvegas.it*: https://www.starvegas.it/scommesse-sportive/#home

B. Regole Sportive

1. Regole Generali

i. In questa sezione si possono esaminare le regole specifiche per i modelli di scommessa contenuti nel Palinsesto Complementare dello Sportsbook *Starvegas.it*. Qualora non sia specificato in queste regole, oppure tramite informazioni presenti nella scommessa, la risoluzione della scommessa sarà effetuata sui parametri espressi nel DM 111/2006 e sulle note techniche successivamente pubblicate da ADM. Nel caso di ritiro/abbandono/non gioco, le scommesse verranno rimborsate secondo puntuali regole tecniche, a meno che l'esito della scommessa non sia stato giá conseguito prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso.

ii. Ove applicabile, ogni riferimento alla squadra (o partecipante) che gioca in casa e/o Giocatore 1 è da considerarsi applicabile alla squadra (o partecipante) elencata per prima, cioè sulla parte sinistra della relativa scommessa. Ogni riferimento alla squadra (o partecipante) che gioca in trasferta e/o Giocatore 2 (altresì noto come ospite) è da considerarsi applicabile alla squadra (o partecipante) elencato per secondo, ovvero sulla parte destra della scommessa.

iii. Qualora l'eventuale esito vincente non venga offerto come esito pronosticabile e a meno che non ci sia una predisposizione specifica nelle regole sotto riportate, la scommessa è da considerarsi nulla e le puntate rimborsate.

iv. Nell'eventualitá che certe scommesse vengano riproposte durante l'andamento dell'evento/manifestazione (sia in modalitá live che in quella pre-match), gli esiti pronosticabili saranno aggiornati per riflettere l'attuale andamento dell'evento/manifestazione. In questo caso gli esiti, che a quel punto sono impossibili da raggiungere, verranno rimossi. Qualora questo non succedesse le scommessse piazzate su tali esiti, dopo che questi esiti non sono piú raggiungibili, verranno considerate nulle.

v. Nel caso di scommesse (specificamente Vincente o Antepost) che avrebbero due o piú esiti vincenti, la quota giocata verrá divisa dal numero di esiti vincenti e pagata di conseguenza. Ove il calcolo della quota aggiornata dia un risultato inferiore alla quota 1.00, si procederá all' arrotondamento della quota in modo che questa raggiunga almeno la quota 1.00.

2. Pallacanestro (Basket)

i. Dove applicabile e a meno che non sia specificato, i modelli di scommessa che si riferiscono al termine dell'incontro devono essere considerati comprensivi di eventuali tempi supplementari.

ii. Testa a Testa: Si pronostica il vincente, o la squadra che segna piú punti, nell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iv. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

v. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

vi. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

vii. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

viii. Vincente Trofeo: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ix. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

x. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xi. Doppio Risultato (1° Tempo/Fine 4° Quarto): Si pronostica la combinazione esatta degli esiti alla fine del Primo Tempo (o fine del 2° Quarto, come applicabile) e l'esito alla fine del Secondo Tempo ((o fine del 4° Quarto, come applicabile). Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c)

SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xii. Quando termina la serie (3/5): Si pronostica in quale partita (tra le 5 in programma), la serie produrrà un vincitore. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GARA 3, (b) GARA 4, (c) GARA 5.

xiii. Quando termina la serie (4/7): Si pronostica in quale partita (tra le 7 in programma), la serie produrrà un vincitore. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) GARA 4, (b) GARA 5, (c) GARA 6, (d) GARA 7.

xiv. Vincente Gara X e Risultato Esatto della Serie (3/5): Si pronostica l'esatta combinazione tra la squadra che vince la gara indicata tra le 5 in programma (inclusi eventuali tempi supplementari) con il risultato esatto della serie al meglio delle 5 partite. Questa scommessa propone 10 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA e 3-0, (b) SQUADRA CASA e 3-1, (c) SQUADRA CASA e 3-2, (d) SQUADRA CASA e 1-3, (e) SQUADRA CASA e 2-3, (f) SQUADRA OSPITE e 3-1, (g) SQUADRA OSPITE e 3-2, (h) SQUADRA OSPITE e 0-3, (i) SQUADRA OSPITE e 1-3, (l) SQUADRA OSPITE e 2-3.

xv. Vincente Gara X e Risultato Esatto della Serie (4/7): Si pronostica l'esatta combinazione tra la squadra che vince la gara indicata tra le 7 in programma (inclusi eventuali tempi supplementari) con il risultato esatto della serie al meglio delle 7 partite. Questa scommessa propone 14 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA e 4-0, (b) SQUADRA CASA e 4-1, (c) SQUADRA CASA e 4-2, (d) SQUADRA CASA e 4-3, (e) SQUADRA CASA e 1-4, (f) SQUADRA CASA e 2-4, (g) SQUADRA CASA e 3-4, (h) SQUADRA OSPITE e 4-1, (i) SQUADRA OSPITE e 4-2, (l) SQUADRA OSPITE e 4-3, (m) SQUADRA OSPITE e 0-4, (n) SQUADRA OSPITE e 1-4, (o) SQUADRA OSPITE e 2-4, (p) SQUADRA OSPITE e 3-4.

xvi. Leader della Serie dopo Gara 3: Si pronostica quale squadra sarà in vantaggio nella serie al meglio delle 5 (o 7) gare al termine della terza gara tra le 5 (o 7) in programma. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xvii. Leader della Serie dopo Gara 4: Si pronostica quale squadra sarà in vantaggio nella serie al meglio delle 5 (o 7) gare al termine della quarta gara tra le 5 (o 7) in programma. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xviii. Punteggio esatto dopo Gara 3: Si pronostica l'esatto punteggio di una serie al meglio delle 5 (o 7) gare, alla fine della terza gara tra le 5 (o 7) in programma. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) 3-0, (b) 2-1, (c) 1-2, (d) 0-3.

xix. Punteggio esatto dopo Gara 4: Si pronostica l'esatto punteggio di una serie al meglio delle 5 (o 7) gare, alla fine della quarta gara tra le 5 (o 7) in programma. Questa scommessa propone 5 esiti possibili: (a) 4-0, (b) 3-1, (c) 2-2, (d) 1-3, (e) 0-4.

xx. Passaggio Turno SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a passare il turno indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra elencata deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata passa il turno indicato), (b) NO (Squadra elencata non passa il turno indicato).

xxi. Raggiunge gli Ottavi di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxii. Raggiunge i Quarti di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxiii. Raggiunge la Semifinale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxiv. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxv. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (prima classificata). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Squadra non vince la medaglia d'oro).

xxvi. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificata tra i primi 3). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione

indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince medaglia), (b) NO (Squadra non vince medaglia).

xxvii. Vince girone SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata vincerà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince il girone), (b) NO (Squadra non vince il girone).

xxviii. Si qualifica dal girone SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata supererà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra qualificata dal girone), (b) NO (Squadra eliminata dal girone).

xxix. Squadra X vince Manifestazione SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata vincerá la manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata vince manifestazione), (b) NO (Squadra elencata non vince la manifestazione).

3. Tennis

i. Tutte le scommesse rimangono valide indipendentemente da cambiamenti in condizioni (indoor/outdoor) e/o superfici.

ii. Set Betting a 3: Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 3 set. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 2-1, (c) 0-2, (d) 1-2.

iii. Set Betting a 5: Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 5 set. Questa scommessa propone 6 esiti possibili: (a) 3-0, (b) 3-1, (c) 3-2, (d) 0-3, (e) 1-3, (f) 2-3.

iv. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/set/game specificato sarà superata o meno la soglia proposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

v. Testa a Testa: Si pronostica il vincente dell'incontro/periodo/punto specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

vi. Handicap: Si pronostica il risultato dell'incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato (espresso in punti vinti, game vinti o set vinti). Questa

scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1 (incluso Handicap), (b) GIOCATORE 2 (incluso Handicap).

vii. Totale Tie-Break: Si pronostica quanti set durante l'incontro saranno decisi da un tie-break. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

viii. Tie-Break nel Set: Si pronostica se il set indicato sarà deciso da un tie-break. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Deciso da un tie-break), (b) NO (Deciso senza tie-break).

ix. Vincitore del Tie-Break: Si pronostica il vincitore del tie-break nel set indicato. Nel caso che il tie-break non iniziasse la scommessa sarà dichiarata nulla. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

x. Gioco ai Vantaggi: Si pronostica se il game indicato sarà deciso ai vantaggi (deuce). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Deciso ai vantaggi), (b) NO (Deciso senza vantaggi).

xi. Risultato esatto del Set: Si pronostica l'esatto punteggio con il quale terminerà il set indicato. Questa scommessa propone 14 esiti possibili: (a) 6-0, (b) 6-1, (c) 6-2, (d) 6-3, (e) 6-4, (f) 7-5, (g) 7-6, (h) 0-6, (i) 1-6, (l) 2-6, (m) 3-6, (n) 4-6, (o) 5-7, (p) 6-7.

xii. Risultato esatto del Game: Si pronostica l'esatto punteggio con il quale terminerà il game (gioco) indicato. Questa scommessa propone 8 esiti possibili: (a) W-0, (b) W-15, (c) W-30, (d) W-40, (e) 0-W, (f) 15-W, (g) 30-W, (h) 40-W. Con "W" s'intende il giocatore vincitore del game. Nel caso in cui il gioco venga deciso ai vantaggi, le opzioni (d) o (h) sono gli esiti vincenti.

xiii. Totale Aces (Servizio): Si pronostica se durante l'incontro sará superata o meno la soglia predisposta di aces. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xiv. Totale Doppi Falli: Si pronostica se durante l'incontro sarà superata o meno la soglia predisposta di doppi falli (double faults). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xv. Totale durata Match: Si pronostica se durante l'incontro sarà superata o meno la soglia predisposta di minuti di gioco. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xvi. Totale durata Set: Si pronostica se durante il set indicato sarà superata o meno la soglia predisposta di minuti di gioco. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xvii. Prossimo Ace: Si pronostica quale giocatore riuscirà a segnare il prossimo ace. Nel caso in cui l'ace indicato non venga assegnato la puntata verrá rimborsata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xviii. Prossimo Doppio Fallo: Si pronostica il giocatore che effettuerà il prossimo doppio fallo. Nel caso in cui il doppio fallo indicato non venga assegnato la puntata verrà rimborsata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xix. Vincitore Primo Punto durante Set X Game Y: Si pronostica il giocatore che vince il punto indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xx. Primo giocatore a vincere X punti durante Set X Game Y: Si pronostica il giocatore che per primo raggiunge il numero di punti indicati durante il game specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xxi. U/O Totale Punti nel Game: Si pronostica se durante il game indicata si supererá o meno la soglia di punti giocati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. U/O Totale Games nel Set: Si pronostica se durante il set indicato si supererá o meno la soglia di game giocati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiii. Punto X nel Tiebreak di Set Y: Si pronostica il giocatore che vince il punto indicato nel tie-break del set specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xxiv. Handicap Piú Ace: Si pronostica il giocatore che riesce a servire il maggior numero di 'Ace' nell'incontro tenendo conto del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xxv. Handicap Piú Doppi Falli: Si pronostica il giocatore che compirá il maggior numero di Doppi Falli nell'incontro tenendo conto del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xxvi. U/O Numero di Time-out medici: Si pronostica se il numero di time-out medici concessi durante l'incontro supererá o meno la soglia stabilita. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvii. U/O Numero di break servizio: Si pronostica se il numero di break del servizio supererá o meno la soglia stabilita. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxviii. U/O Game di Servizio vinti a 0: Si pronostica se il numero di game di servizio vinti a 0 (cioé senza che la persona che riceve il servizio riesca a fare un singolo punto) supererá o meno la soglia stabilita. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxix. Fase eliminazione giocatore: Si pronostica la prestazione del giocatore nel torneo secegliendo il turno durante il quale il giocatore indicato viene eliminato/vince suddetto torneo. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxx. Vince torneo SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerá il torneo. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore vince torneo), (b) NO (Giocatore non vince torneo).

xxxi. Vince torneo a 0 set SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerá il torneo senza concedere un set. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore vince torneo), (b) NO (Giocatore non vince torneo).

xxxii. Vince 1o game servizio SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerá il suo primo game di servizio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore vince 1° break di servizio), (b) NO (Giocatore non vince 1° break di servizio).

xxxiii. Tutti in Semifinale SÍ/NO: Si pronostica se tutti i giocatori elencati arriveranno in semifinale. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i giocatori elencati devono completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Tutti i giocatori elencati raggiungono la semifinale), (b) NO (Almeno uno dei giocatori elencati non raggiunge la semifinale).

xxxiv. Batte testa di serie SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a battere almeno una testa di serie nel torneo indicato. Le scommesse rimarranno valide anche nel caso che il giocatore non incontri una testa di serie durante il torneo. In quel caso l'esito refertato sará "NO". Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato batte testa di serie), (b) NO (Giocatore elencato non batte testa di serie).

xxxv. Qualificazione tabellone principale SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a qualificarsi per il tabellone principale del torneo. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato si qualifica per il tabellone principale), (b) NO (Giocatore elencato non si qualifica per il tabellone principale).

xxxvi. Ragg. Ottavi di Finale SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Giocatore elencato non si qualifica per il turno specificato).

xxxvii. Ragg. Quarti di Finale SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Giocatore elencato non si qualifica per il turno specificato).

xxxviii. Ragg. Semifinale SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore deve completare almeno un set nel torneo affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Giocatore elencato non si qualifica per il turno specificato).

xxxix. Risultato serie (senza inc.ininfluenti): Si pronostica il risultato di una serie di Coppa Davis escludendo dal conteggio totale gli incontri cominciati dopo che una squadra abbia raggiunto il minimo necessario di vittorie (cioé abbia vinto 3 incontri) per essere decretata vincitrice della serie. Esempio: Squadra 1 vince i primi 2 singoli, Squadra 2 vince il doppio e Squadra 1 vince il quarto incontro (cioé il terzo singolo), la scommessa verrá refertata con l'esito 3-1 a prescindere dall'esito dell'ultima partita singola. Questa scommessa propone 6 esiti possibili: (a) 3-0, (b) 3-1, (c) 3-2, (d) 0-3, (e) 1-3, (f) 2-3.

xl. Passaggio turno: Si pronostica la squadra che passa il turno in una serie di Coppa Davis o Fed Cup. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA 1, (b) SQUADRA 2.

xli. Gioca in Group 1 SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata si qualificherá per giocare in Group 1 nella Davis Cup o Fed Cup dell'edizione successiva. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata giocherá in Group 1), (b) NO (Squadra elencata non giocherá in Group 1).

xlii. Gioca in World Group SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata si qualificherá per giocare in Group 1 nella Davis Cup o Fed Cup dell'edizione successiva. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata giocherá in World Group), (b) NO (Squadra elencata non giocherá in World Group).

xliii. Grand Slam vinti: Si pronostica il numero di Grand Slam vinti dal giocatore elencato. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xliv. Vince tutti gli Slam SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerá tutti i tornei che costituiscono il Grande Slam durante il periodo indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato vince tutti gli Slam), (b) NO (Giocatore elencato non vince tutti gli Slam).

xlv. Vince tutti gli Slam e Masters 1000 SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerá tutti i tornei che costituiscono il calendario Grande Slam e ATP Masters 1000 durante il periodo indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni.

Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato vince tutti gli Slam e ATP Masters 1000), (b) NO (Giocatore elencato non vince tutti gli Slam e ATP Masters 1000).

xlvi. Migliore ranking della lista X: Si pronostica il giocatore della tipologia indicata (esempio Nazionalitá, Etá, etc) che al termine della stagione indicata riesce ad avere la posizione migliore nel Ranking indicato. Nel caso che il giocatore col miglior ranking non sia stato elencato specificamente, l'esito "Altro" (presente nella lista) sará dichiarato vincitore. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xlvii. Migliore ranking della lista X senza Giocatore/i Y: Si pronostica il giocatore, escluso il giocatore/i specificati, della tipologia indicata (esempio Nazionalitá, Etá, etc) che al termine della stagione indicata riesce ad avere la posizione migliore nel Ranking indicato. Nel caso che il giocatore col miglior ranking non sia stato elencato specificamente, l'esito "Altro" (presente nella lista) sará dichiarato vincitore. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xlviii. Numero 1 Mondiale a fine anno: Si pronostica il giocatore che chiude l'anno in testa alla classifica Ranking indicata. Nel caso che il giocatore col miglior ranking non sia stato quotato, l'esito "Altro" (presente nella lista) sará dichiarato vincitore. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xlix. Batte giocatore Top 20 SÍ/NO: Si pronostica se a qualunque punto della stagione il giocatore elencato riuscirá a vincere almeno un incontro contro un avversario che nell'ultima classifica pibblicata prima dell'inizio del torneo occupa un posto nei primi 20 posti del Ranking indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato vince almeno un'incontro contro un'avversario nei Top 20), (b) NO (Giocatore elencato non vince almeno un'incontro contro un'avversario nei Top 20).

l. Batte giocatore Top 40 SÍ/NO: Si pronostica se a qualunque punto della stagione il giocatore elencato riuscirá a vincere almeno un incontro contro un avversario che nell'ultima classifica pibblicata prima dell'inizio del torneo occupa un posto nei primi 40 posti del Ranking indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato vince almeno un'incontro contro un'avversario nei Top 40), (b) NO (Giocatore elencato non vince almeno un'incontro contro un'avversario nei Top 40).

li. Vince Medaglia Olimpica SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerá 1 medaglia olimpica nella manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi in caso di non-partenti,

mancata qualificazione, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore elencato vince medaglia Olimpica), (b) NO (Giocatore non vince medaglia Olimpica).

lii. Tutti vincono incontro SÍ/NO: Si pronostica se tutti i giocatori elencati vinceranno i prossimi rispettivi incontri. Tutti i giocatori elencati devono iniziare l'incontro affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Tutti i giocatori elencati vincono il rispettivo incontro), (b) NO (Almeno 1 dei giocatori elencati non vince il rispettivo incontro).

liii. Vincente Tabellone - Quarto X: Si pronostica il vincitore del quarto del tabellone indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

liv. Raggiunge la Finale: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a raggiungere la Finale della manifestazione indicata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore raggiunge la Finale), (b) NO (Giocatore non raggiunge la Finale).

4. Pallavolo (Volley)

i. Testa a Testa Set: Si pronostica il vincente del set specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ii. Vincente Punto: Si pronostica il vincente del punto specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/set/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iv. Handicap: Si pronostica il risultato dell'incontro/set/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato (espresso in punti o set vinti). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

v. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

vi. Pari/Dispari Totale Punti: Si pronostica se durante l'incontro/set/periodo specificato il numero di punti segnati sará un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

vii. Pari/Dispari Totale Set: Si pronostica se il totale di set giocati durante l'incontro sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (4), (b) DISPARI (3, 5).

viii. Gara decisa al 5° Set: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno del 5° set per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa al 5° set), (b) NO (Gara decisa al 3° o 4° set).

ix. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

x. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xi. Risultato esatto alla fine del 2° Set: Si pronostica l'esatto punteggio dell'incontro al termine del secondo set. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 1-1, (c) 0-2.

xii. Squadra Casa Vince Primo Set e Match: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a vincere sia il 1° set che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince 1° set e incontro), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere 1° set e incontro).

xiii. Squadra Ospite Vince Primo Set e Match: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere sia il 1° set che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince 1° set e incontro), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere 1° set e incontro).

xiv. Passaggio Turno SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a passare il turno indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra elencata deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata passa il turno indicato), (b) NO (Squadra elencata non passa il turno indicato).

xv. Raggiunge gli Ottavi di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano

valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xvi. Raggiunge i Quarti di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xvii. Raggiunge la Semifinale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xviii. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xix. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (prima classificata). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Squadra non vince la medaglia d'oro).

xx. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificata tra i primi 3). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince medaglia), (b) NO (Squadra non vince medaglia).

xxi. Vince girone SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata vincerà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince il girone), (b) NO (Squadra non vince il girone).

xxii. Si qualifica dal girone SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata supererà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra qualificata dal girone), (b) NO (Squadra eliminata dal girone).

xxiii. Squadra X vince Manifestazione SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata vincerá la manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata vince manifestazione), (b) NO (Squadra elencata non vince la manifestazione).

5. Calcio (Football)

i. Dove applicabile, e a meno che non sia specificato, i modelli di scommessa quí presenti saranno refertati col risultato acquisito al termine dei tempi regolamentari (inclusi minuti di recupero), ma escludendo eventuali tempi supplementari, calci di rigore, etc.

ii. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iii. Vincente Trofeo: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iv. Testa a Testa Inclusi Supplementari e Rigori: Si pronostica il vincente dell'incontro tenendo conto anche eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

v. Tempi Supplementari: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno dei tempi supplementari per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo l'inizio dei tempi supplementari), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari).

vi. Rigori: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno della sequenza dei calci di rigore per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo la sequenza dei calci di rigore), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari e/o tempi supplementari).

vii. Autogol: Si pronostica se durante l'incontro ci sará almeno un gol assegnato come autogol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un gol assegnato come autogol), (b) NO (Nessun gol assegnato come autogol).

viii. Segna gol Squadra Casa: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare almeno un gol durante il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna almeno un gol), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare almeno un gol).

ix. Segna gol Squadra Ospite: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare almeno un gol durante il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna almeno un gol), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare almeno un gol).

x. Squadra Casa vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince senza subire gol), (b) NO (Squadra casa non vince e/o subisce gol).

xi. Squadra Ospite vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince senza subire gol), (b) NO (Squadra ospite non vince e/o subisce gol).

xii. Squadra Casa vince almeno un tempo: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú gol dell'avversario in almeno uno dei due tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince almeno un tempo), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere almeno un tempo).

xiii. Squadra Ospite vince almeno un tempo: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú gol dell'avversario in almeno uno dei due tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince almeno un tempo), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere almeno un tempo).

xiv. Squadra Casa vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú gol dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere ambe due i tempi).

xv. Squadra Ospite vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú gol dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere ambe due i tempi).

xvi. Squadra Casa segna in entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare almeno un gol in entrambi i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna in ambe due i tempi), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare in ambe due i tempi).

xvii. Squadra Ospite segna in entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare almeno un gol in entrambi i tempi regolamentari. Questa scommessa

propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna in ambe due i tempi), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare in ambe due i tempi).

xviii. Entrambe le squadre segnano in entrambi i tempi: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol a testa durante ambe due i tempi. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol a testa per tempo), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare almeno un gol in uno dei due tempi).

xix. Gol segnato in entrambi i tempi: Si pronostica che almeno un gol sará segnato sia nel primo che nel secondo tempo regolamentare. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un gol sará segnato in entrambi i tempi), (b) NO (Non sará segnato nessun gol in almeno uno dei due tempi).

xx. Gol segnato durante il recupero: Si pronostica che, nel periodo specificato, almeno un gol sará segnato durante i minuti di recupero concessi dall'arbitro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un gol sará segnato durante il recupero), (b) NO (Non sará segnato nessun gol durante il recupero).

xxi. Squadra Casa Segna primo Gol e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare sia il 1° gol che vincere l'incontro durante i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna 1° gol e vince l'incontro), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare 1° gol e/o non vince l'incontro).

xxii. Squadra Ospite Segna primo Gol e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare sia il 1° gol che vincere l'incontro durante i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna 1° gol e vince l'incontro), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare 1° gol e/o non vince l'incontro).

xxiii. Gol/No Gol: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xxiv. Squadra Casa vince ed entrambe le squadre segnano: Si pronostica che la squadra di casa riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari ed entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince ed entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato), (b) NO (Squadra casa non vince e/o almeno una delle due squadre non riesce a segnare almeno un gol durante l'incontro/periodo specificato).

xxv. Squadra Ospite vince ed entrambe le squadre segnano: Si pronostica che la squadra in trasferta riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari ed entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince ed entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato), (b) NO (Squadra ospite non vince e/o almeno una delle due squadre non riesce a segnare almeno un gol durante l'incontro/periodo specificato).

xxvi. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o di quella in trasferta).

xxvii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxviii. Over/Under Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxix. Over/Under Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxx. Totale Calci d'angolo: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxi. Totale Calci d'angolo Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxii. Totale Calci d'angolo Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxiii. 1X2 Punti Disciplina: Si pronostica la squadra che riceve piú '*punti disciplina*' durante l'incontro. I '*punti disciplina*' sono assegnati come segue: 10 punti per un cartellino giallo, 25

per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 35 punti disciplina. Nel conteggio dei '*punti disciplina*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxxiv. Totale Punti Disciplina: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. I '*punti disciplina*' sono assegnati come segue: 10 punti per un cartellino giallo, 25 per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 35 punti disciplina. Nel conteggio dei '*punti disciplina*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxv. Totale Punti Disciplina Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa riesca a superare o meno la la soglia predisposta. I '*punti disciplina*' sono assegnati come segue: 10 punti per un cartellino giallo, 25 per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 35 punti disciplina. Nel conteggio dei '*punti disciplina*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxvi. Totale Punti Disciplina Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta riesca a superare o meno la la soglia predisposta. I '*punti disciplina*' sono assegnati come segue: 10 punti per un cartellino giallo, 25 per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 35 punti disciplina. Nel conteggio dei '*punti disciplina*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxvii. Totale Cartellini: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. I '*Cartellini*' sono assegnati come segue: 1 punti per un cartellino giallo, 2 punti per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 3 punti. Nel conteggio dei '*Cartellini*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari.

Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxviii. Totale Cartellini Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa riesca a superare o meno la soglia predisposta. I '*Cartellini*' sono assegnati come segue: 1 punti per un cartellino giallo, 2 punti per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 3 punti. Nel conteggio dei '*Cartellini*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxix. Totale Cartellini Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta riesca a superare o meno la soglia predisposta. I '*Cartellini*' sono assegnati come segue: 1 punti per un cartellino giallo, 2 punti per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 3 punti. Nel conteggio dei '*Cartellini*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xl. Calcio d'Inizio: Si pronostica quale squadra dará il calcio d'inizio all'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xli. Corner 1X2 Handicap: Si pronostica il totale dei calci d'angolo alla fine dei tempi regolamentari/periodo specificato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

xlii. 1X2 Handicap: Si pronostica il risultato dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari/periodo specificato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

xliii. 1X2 Handicap inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica il risultato dell'incontro alla fine degli eventuali tempi supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

xliv. 1X2 Extra Time: Si pronostica il risultato dei tempi supplementari/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xlv. 1X2 Ultimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá l'ultimo gol dell'incontro. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xlvi. Segna Prossimo Gol (inclusi T/S): Si pronostica quale squadra segnerá il prossimo gol, tenendo in conto eventuali tempi supplementari ma escludendo la sequenza dei calci di rigore. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xlvii. Sequenza rigori decisa ad oltranza: Si pronostica se l'incontro avrá bisogno di 6 o piú rigori calciati da entrambele squadre per decretare un vincitore. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei calci di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Deciso dai rigori ad oltranza), (b) NO (Deciso senza rigori ad oltranza).

xlviii. Totale rigori segnati: Si pronostica se, durante la sequenza dei calci di rigore, verrà superata o meno la soglia predisposta. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei calci di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xlix. Totale rigori tirati: Si pronostica se, durante la sequenza dei calci di rigore, verrà superata o meno la soglia predisposta. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei calci di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

l. Squadra Casa segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in casa riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei calci di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in casa riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

li. Squadra Ospite segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in trasferta riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei calci di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in trasferta riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

liii. Totale rimesse dal fondo: Si pronostica se durante l'incontro/periodo indicato verrà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

liii. Corner battuto tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica se durante il periodo indicato ci sarà almeno un calcio d'angolo assegnato e battuto. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un corner battuto durante il lasso temporale indicato), (b) NO (Nessun corner battuto durante il lasso temporale indicato).

liv. Gol segnato tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica se durante il periodo indicato ci sarà almeno un gol segnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un gol segnato durante il lasso temporale indicato), (b) NO (Nessun gol segnato durante il lasso temporale indicato).

lv. Cartellino mostrato tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica se durante il periodo indicato ci sarà almeno un cartellino mostrato dall'arbitro a uno dei giocatori in campo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un cartellino mostrato durante il lasso temporale indicato), (b) NO (Nessun cartellino mostrato durante il lasso temporale indicato).

lvi. Esito 1x2 tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lvii. Possesso Palla Squadra 1: Si pronostica se durante i Tempi Regolamentari la squadra in casa supererà o meno la soglia predisposta di possesso palla, espresso in percentuale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lviii. Possesso Palla Squadra 2: Si pronostica se durante i Tempi Regolamentari la squadra in trasferta supererà o meno la soglia predisposta di possesso palla, espresso in percentuale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lix. Possesso Palla Squadra 1 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro (inclusi gli eventuali Tempi Supplementari) la squadra in casa supererà o meno la soglia predisposta di possesso palla, espresso in percentuale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lx. Possesso Palla Squadra 2 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro (inclusi i Tempi Supplementari) la squadra in trasferta supererà o meno la soglia predisposta di possesso palla, espresso in percentuale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lxi. Squadra con più possesso palla: Si pronostica quale squadra, durante i Tempi Regolamentari, avrà piú possesso palla, espresso in percentuale. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxii. Squadra con più possesso palla inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra, durante l'incontro (inclusi gli eventuali Tempi Supplementari), avrà più possesso palla, espresso in percentuale. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxiii. Squadra 1 Espulsione: Si pronostica se la squadra in casa avrà un giocatore espulso. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un giocatore della squadra indicata espulso), (b) NO (Nessun giocatore della squadra indicata).

lxiv. Squadra 2 Espulsione: Si pronostica se la squadra in trasferta avrà un giocatore espulso. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un giocatore della squadra indicata espulso), (b) NO (Nessun giocatore della squadra indicata).

lxv. Testa a Testa Handicap Cartellini: Si pronostica quale squadra riceverà più cartellini tenendo conto del relativo handicap assegnato. Il conteggio dei cartellini avviene come segue: Cartellino Giallo = 1 Cartellino; Cartellino Rosso = 2 Cartellini. Il massimo che un singolo giocatore può ottenere sono 3 Cartellini. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

lxvi. 1X2 Handicap Cartellini: Si pronostica quale squadra riceverà più cartellini tenendo conto del relativo handicap assegnato. Il conteggio dei cartellini avviene come segue: Cartellino Giallo = 1 Cartellino; Cartellino Rosso = 2 Cartellini. Il massimo che un singolo giocatore può ottenere sono 3 Cartellini. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

lxvii. Cartellino Rosso: Si pronostica se almeno un giocatore verrà espulso. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un giocatore espulso), (b) NO (Nessun giocatore espulso).

lxviii. Prossimo Cartellino: Si pronostica quale squadra riceverà il prossimo cartellino (giallo o rosso). Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN CARTELLINO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxix. Prossimo Cartellino Rosso: Si pronostica quale squadra riceverà il prossimo cartellino rosso. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN CARTELLINO ROSSO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxx. 1X2 Cartellini Rossi: Si pronostica quale squadra riceverà più cartellini rossi nell'incontro. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxi. Due o più Cartellini Rossi: Si pronostica se nell'incontro verranno espulsi almeno 2 giocatori. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno due giocatori espulsi), (b) NO (Un giocatore o meno espulsi).

lxxii. 1X2 Primo Corner: Si pronostica quale squadra batterà il primo calcio d'angolo. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN CORNER, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxiii. 1X2 Primo Corner nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica quale squadra batterà il primo calcio d'angolo durante il lasso temporale indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN CORNER, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxiv. Testa a Testa Handicap Corner: Si pronostica quale squadra batterà più calci d'angolo tenendo conto del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

lxxv. Pari/Dispari Totale Corner: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di calci d'angolo battuti sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

lxxvi. Totale Calci d'angolo inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari) sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lxxvii. Totale Calci d'angolo Tempo X: Si pronostica se il numero totale di calci d'angoli battuti durante il periodo indicato supererà o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lxxviii. 1X2 Prossimo Corner: Si pronostica quale squadra batterà il prossimo calcio d'angolo, entro la fine dei Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN CORNER, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxix. 1X2 Prossimo Corner nei Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra batterà il prossimo calcio d'angolo durante i Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN CORNER, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxx. 1X2 Prossimo Corner inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra batterà il prossimo calcio d'angolo, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN CORNER, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxxi. 1X2 Corner Tempo X: Si pronostica quale squadra batterà più calci d'angolo durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxxii. 1X2 Corner nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica quale squadra batterà più calci d'angolo durante il lasso temporale indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxxiii. 1X2 Corner inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra batterà più calci d'angolo, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxxiv. Doppia Chance inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica il risultato dell'incontro, incluso gli eventuali Tempi Supplementari, avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o di quella in trasferta).

lxxxv. 1X2 Indirette: Si pronostica quale delle squadre elencate segnerà il maggior numero di reti nelle prossima rispettiva gara. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxxvi. U/O Totale Gol Indirette: Si pronostica se sommando il totale dei gol segnati dalle squadre elencate nelle prossime rispettive gare sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lxxxvii. 1X2 Falli Commessi: Si pronostica quale squadra commetterà più falli durante la gara. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxxviii. 1X2 Falli Commessi inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra commetterà più falli durante l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

lxxxix. U/O Falli Commessi: Si pronostica se sarà superata o meno la soglia predisposta di falli commessi nella gara. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xc. U/O Falli Commessi inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se sarà superata o meno la soglia predisposta di falli commessi nell'incontro inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xci. U/O Falli Commessi Squadra 1: Si pronostica se la squadra che gioca in casa supererà o meno la soglia predisposta di falli commessi nella gara. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xcii. U/O Falli Commessi Squadra 1 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se la squadra che gioca in casa supererà o meno la soglia predisposta di falli commessi nell'incontro, incluso gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xciii. U/O Falli Commessi Squadra 2: Si pronostica se la squadra che gioca in trasferta supererà o meno la soglia predisposta di falli commessi nella gara. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xciv. U/O Falli Commessi Squadra 2 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se la squadra che trasferta in casa supererà o meno la soglia predisposta di falli commessi nell'incontro, incluso gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xcv. Pari/Dispari Falli Commessi: Si pronostica se durante la gara il numero di falli commessi sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xcvi. Pari/Dispari Falli Commessi inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari, il numero di falli commessi sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xcvii. U/O Falli Commessi nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà superata o meno la soglia predisposta di falli commessi nella gara. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xcviii. Minuti di recupero Tempo X: Si pronostica i minuti di recupero mostrati dal quarto uomo per il periodo specificato. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda dell'incontro in questione.

xcix. Somma Gol Squadra 1: Si pronostica l'esatto numero di reti segnati dalla squadra in casa. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

c. Somma Gol Squadra 2: Si pronostica l'esatto numero di reti segnati dalla squadra in trasferta. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ci. Somma Gol Tempo X: Si pronostica l'esatto numero di reti segnati nel periodo indicato. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cii. Somma Gol Incontro: Si pronostica l'esatto numero di reti segnati nella gara. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ciii. U/O Gol Tempo X: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà superata o meno la soglia predisposta di reti segnate nella gara. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

civ. U/O Gol Squadra 1 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante la gara, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari, la squadra che gioca in casa riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

cv. U/O Gol Squadra 2 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante la gara, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari, la squadra che gioca in trasferta riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

cvi. Gol/No Gol inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante la gara, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol).

cvii. Differenza reti nell'incontro: Si pronostica la differenza di reti segnate dalle due squadre. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda dell'incontro in questione.

cviii. U/O Gol inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se sarà supererata o meno la soglia predisposta di reti segnate nell'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

cix. U/O Gol nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se sarà superata o meno la soglia predisposta di reti segnate durante il lasso temporale indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

cx. Tempo Primo Gol Squadra 1: Si pronostica il minuto esatto durante il quale la squadra di casa segna il suo primo gol nell'incontro. Questa scommessa propone 7 esiti possibili: (a) da Inizio gara fino a 14:59, (b) da 15:00 fino a 29:59, (c) da 30:00 fino a Fine Primo Tempo, (d) da inizio secondo tempo fine a 59:59, (e) da 60:00 fino a 74:59, (f) da 75:00 fino a Fine Gara, (g) Nessun gol.

cxi. Tempo Primo Gol Squadra 2: Si pronostica il minuto esatto durante il quale la squadra in trasferta segna il suo primo gol nell'incontro. Questa scommessa propone 7 esiti possibili: (a) da Inizio gara fino a 14:59, (b) da 15:00 fino a 29:59, (c) da 30:00 fino a Fine Primo Tempo, (d) da inizio secondo tempo fine a 59:59, (e) da 60:00 fino a 74:59, (f) da 75:00 fino a Fine Gara, (g) Nessun gol.

cxii. Tempo Ultimo Gol Squadra 1: Si pronostica il minuto esatto durante il quale la squadra di casa segna il suo ultimo gol nell'incontro. Questa scommessa propone 7 esiti possibili: (a) da Inizio gara fino a 14:59, (b) da 15:00 fino a 29:59, (c) da 30:00 fino a Fine Primo Tempo, (d) da inizio secondo tempo fine a 59:59, (e) da 60:00 fino a 74:59, (f) da 75:00 fino a Fine Gara, (g) Nessun gol.

cxiii. Tempo Ultimo Gol Squadra 2: Si pronostica il minuto esatto durante il quale la squadra in trasferta segna il suo ultimo gol nell'incontro. Questa scommessa propone 7 esiti possibili: (a) da Inizio gara fino a 14:59, (b) da 15:00 fino a 29:59, (c) da 30:00 fino a Fine Primo Tempo, (d) da inizio secondo tempo fine a 59:59, (e) da 60:00 fino a 74:59, (f) da 75:00 fino a Fine Gara, (g) Nessun gol.

cxiv. Tempo Primo Gol Incontro: Si pronostica il minuto esatto durante il quale verrà segnato il primo gol nell'incontro. Questa scommessa propone 7 esiti possibili: (a) da Inizio gara fino a 14:59, (b) da 15:00 fino a 29:59, (c) da 30:00 fino a Fine Primo Tempo, (d) da inizio secondo tempo fine a 59:59, (e) da 60:00 fino a 74:59, (f) da 75:00 fino a Fine Gara, (g) Nessun gol.

cxv. Tempo Ultimo Gol Incontro: Si pronostica il minuto esatto durante il quale verrà segnato l'ultimo gol nell'incontro. Questa scommessa propone 7 esiti possibili: (a) da Inizio gara fino a 14:59, (b) da 15:00 fino a 29:59, (c) da 30:00 fino a Fine Primo Tempo, (d) da inizio secondo tempo fine a 59:59, (e) da 60:00 fino a 74:59, (f) da 75:00 fino a Fine Gara, (g) Nessun gol.

cxvi. Vincente: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxvii. Squadra che segna più gol: Si pronostica la squadra che segna più reti durante un girone/torneo/manifestazione. Nel caso che 2 o píù squadre vengano dichiarate come quelle che alla fine del girone/torneo/manifestazione in questione segnano più gol e l'opzione pareggio non é stata quotata come esito si procederà alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxviii. Squadra che subisce meno gol: Si pronostica la squadra che subisce meno reti durante un girone/torneo/manifestazione. Nel caso che 2 o píù squadre vengano dichiarate come quelle che alla fine del girone/torneo/manifestazione in questione hanno subito meno gol e l'opzione pareggio non é stata quotata come esito si procederà alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxix. Squadra all'ultimo posto: Si pronostica la squadra che finisce all'ultimo posto durante un girone/torneo/manifestazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxx. Migliore della lista: Si pronostica quale delle squadre elencate avrà la miglior posizione finale durante un girone/torneo/manifestazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxxi. U/O Punti torneo: Si pronostica se la squadra elencata supererà o meno la soglia predisposta di punti vinti nel girone/torneo/manifestazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

cxxii. Fase eliminazione squadra: Si pronostica la fase durante la quale la squadra sarà eliminata, o vincerà, il torneo. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxxiii. Si qualifica dal girone: Si pronostica se la squadra elencata supererà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra qualificata dal girone), (b) NO (Squadra eliminata dal girone).

cxxiv. Vince girone: Si pronostica se la squadra elencata vincerà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince il girone), (b) NO (Squadra non vince il girone).

cxxv. Vincente Girone: Si pronostica il vincente finale del girone. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxxvi. Vince torneo: Si pronostica se la squadra elencata vincerà o meno il torneo in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince il torneo), (b) NO (Squadra non vince il torneo).

cxxvii. Prossima squadra a cambiare allenatore: Si pronostica quale squadra sarà la prossima a cambiare allenatore. Nel caso 2 o più squadre cambino allenatore e tramite comunicazioni ufficiali non é possibile distinguere quale squadra abbia cambiato allenatore per prima si procederà alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti.

cxxviii. Squadra con più punti nel girone: Si pronostica la squadra tra quelle elencate a totalizzare più punti nel proprio girone. Nel caso che 2 o píù squadre vengano dichiarate come quelle che alla fine del girone totalizzino più punti e l'opzione pareggio non é stata quotata come esito si procederà alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti.

cxxix. Squadre qualificate dal girone: Si pronostica la combinazione di squadre qualificate dal girone, senza considerare l'ordine nel quale si classificano. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxxx. Vince tutte le partite: Si pronostica se la squadra elencata vincerà tutte le partite nel torneo/manifestazione durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince tutte le partite), (b) NO (Squadra perde o pareggia almeno 1 partita).

cxxxi. Esito finale 1X2 fino ai Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito finale dell'incontro inclusi i Tempi Supplementari ma esclusa la sequenza dei calci di rigore. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cxxxii. Esito 1X2 & U/O 2.5 Gol: Si pronostica l'esatta combinazione tra l'esito dell'incontro e se verrà superata la soglia predisposta di gol segnati nell'incontro. Questa scommessa propone 6 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA & OVER 2.5, (b) SQUADRA CASA & UNDER 2.5, (c) PAREGGIO & OVER 2.5, (d) PAREGGIO & UNDER 2.5, (e) SQUADRA TRASFERTA & OVER 2.5, (f) SQUADRA TRASFERTA & UNDER 2.5.

cxxxiii. Tempo con più gol segnati: Si pronostica durante quale tempo verranno segnati più reti nell'incontro. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) PRIMO TEMPO, (b) PAREGGIO, (c) SECONDO TEMPO.

cxxxiv. Squadra 1 vince in rimonta: Si pronostica se la squadra in casa riuscirà a vincere l'incontro entro la fine dei Tempi Regolamentari dopo essere stata in svantaggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince dopo essere stata in svantaggio), (b) NO (Squadra non vince dopo essere stata in svantaggio).

cxxxv. Squadra 2 vince in rimonta: Si pronostica se la squadra in trasferta riuscirà a vincere l'incontro entro la fine dei Tempi Regolamentari dopo essere stata in svantaggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince dopo essere stata in svantaggio), (b) NO (Squadra non vince dopo essere stata in svantaggio).

cxxxvi. Testa a Testa Handicap: Si pronostica l'esito della gara tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

cxxxvii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

cxxxviii. Pari + Gol entrambe squadre: Si pronostica se l'incontro finirà in pareggio ed entrambe le squadre segnino almeno 1 gol ciascuno. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Incontro finisce in parità ed entrambe le squadre segnano almeno un gol ciascuno), (b) NO (Incontro non finisce in parità e/o almeno una squadra non segna un gol).

cxxxix. Squadra segna prima e vince: Si pronostica se la squadra che segna per prima vincerà l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (La squadra che segna il primo gol vince la gara), (b) NO (Nessun gol segnato e/o la squadra che non segna il primo gol non vince l'incontro).

cxl. Totale Sostituzioni: Si pronostica il numero di sostituzioni effettuate durante l'incontro. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda dell'incontro in questione.

cxli. Sostituzioni Squadra 1: Si pronostica il numero di sostituzioni effettuate dalla squadra in casa durante l'incontro. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda dell'incontro in questione.

cxlii. Sostituzioni Squadra 2: Si pronostica il numero di sostituzioni effettuate dalla squadra in trasferta durante l'incontro. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda dell'incontro in questione.

cxliii. Metodo vittoria incontro: Si pronostica il vincitore dell'incontro e il periodo durante il quale la gara verrà decisa, incluso eventuali Tempi Supplementari e calci di rigore. Questa scommessa propone 6 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA NEI TEMPI REGOLAMENTARI, (b) SQUADRA CASA NEI TEMPI SUPPLEMENTARI, (c) SQUADRA CASA NEI CALCI DI RIGORE, (d) SQUADRA TRASFERTA NEI TEMPI REGOLAMENTARI, (e) SQUADRA TRASFERTA NEI TEMPI SUPPLEMENTARI, (f) SQUADRA TRASFERTA NEI CALCI DI RIGORE.

cxliv. Tutte squadre vincenti: Si pronostica se tutte le squadre elencate nella scommessa riusciranno a vincere i loro prossimi rispettivi incontri. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Tutte le squadre elencate vincono i loro rispettivi incontri), (b) NO (Almeno una squadra di quelle encate non vince il suo prossimo incontro).

cxlv. Incontro con gol più veloce: Si pronostica in quale incontro tra quelli elencati sarà segnato il gol più veloce. Nel caso che 2 o píù incontri tra quelli elencati vengano dichiarati come quelli col gol più veloce e l'opzione pareggio non é stata quotata come esito si procederà alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxlvi. Incontro con più gol segnati: Si pronostica in quale incontro tra quelli elencati saranno segnati più gol. Nel caso che 2 o píù incontri tra quelli elencati vengano dichiarati come quelli con più gol segnati e l'opzione pareggio non é stata quotata come esito si procederà

alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxlvii. Incontro col cartellino più veloce: Si pronostica in quale incontro tra quelli elencati sarà mostrato per primo un cartellino (giallo o rosso). Nel caso che 2 o píù incontri tra quelli elencati vengano dichiarati come quelli nei quali viene mostrato più velocemente un cartellino e l'opzione pareggio non é stata quotata come esito si procederà alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxlviii. Incontro con più punti disciplina: Si pronostica in quale incontro tra quelli elencati ci saranno più punti disciplina. Il conteggio dei punti disciplina avviene come segue: Cartellino Giallo = 10 Punti Disciplina, Cartellino Rosso = 25 Punti Disciplina. Il massimo che un singolo giocatore può ottenere sono 35 Punti Disciplina. Nel caso che 2 o píù incontri tra quelli elencati vengano dichiarati come quelli con più punti disciplina e l'opzione pareggio non é stata quotata come esito si procederà alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cxlix. Testa a Testa Handicap Offside: Si pronostica la squadra che cadrà più volte in fuorigioco tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

cl. 1X2 Fuorigioco: Si pronostica quale squadra cadrà più volte in fuorigioco durante la gara. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cli. 1X2 Fuorigioco inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra cadrà più volte in fuorigioco durante l'incontro, incluso gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

clii. U/O Fuorigioco: Si pronostica se durante la gara sarà superata o meno la soglia stabilita di fuorigioco. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

cliii. U/O Fuorigioco inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari, sarà superata o meno la soglia stabilita di fuorigioco. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

cliv. U/O Fuorigioco Squadra 1: Si pronostica se durante la gara sarà superata o meno la soglia stabilita di fuorigioco dalla squadra che gioca in casa. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

clv. U/O Fuorigioco Squadra 1 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari sarà superata o meno la soglia stabilita di fuorigioco dalla squadra che gioca in casa. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

clvi. U/O Fuorigioco Squadra 2: Si pronostica se durante la gara sarà superata o meno la soglia stabilita di fuorigioco dalla squadra che gioca in trasferta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

clvii. U/O Fuorigioco Squadra 2 inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari sarà superata o meno la soglia stabilita di fuorigioco dalla squadra che gioca in trasferta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

clviii. Pari/Dispari Fuorigioco: Si pronostica se durante la gara il numero di fuorigioco sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

clix. Pari/Dispari Fuorigioco inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari, il numero di fuorigioco sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

clx. Fuorigioco nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se durante il lasso temporale indicato sarà assegnato o meno almeno un fuorigioco. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un fuorigioco assegnato), (b) NO (Nessun fuorigioco fischiato).

clxi. Fuorigioco nei minuti XX:XX-YY:YY dei Tempi Supplementari: Si pronostica se durante il lasso temporale indicato (durante i Tempi Supplementari) sarà assegnato o meno almeno un fuorigioco. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un fuorigioco assegnato), (b) NO (Nessun fuorigioco fischiato).

clxii. Squadra 1 assegnato Rigore: Si pronostica se durante i Tempi Regolamentari dell'incontro sarà assegnato almeno un calcio di rigore alla squadra che gioca in casa. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un fuorigioco assegnato), (b) NO (Nessun fuorigioco fischiato).

clxiii. Squadra 2 assegnato Rigore: Si pronostica se durante i Tempi Regolamentari dell'incontro sarà assegnato almeno un calcio di rigore alla squadra che gioca in trasferta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un fuorigioco assegnato), (b) NO (Nessun fuorigioco fischiato).

clxiv. Squadra 1 segna Rigore: Si pronostica se durante i Tempi Regolamentari dell'incontro sarà segnato o meno un calcio di rigore dalla squadra che gioca in casa. Nel caso alla squadra in questione non venga assegnato un rigore la scommessa rimane valida e sarà refertata con l'opzione NO. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un rigore segnato), (b) NO (Nessun rigore segnato).

clxv. Squadra 2 segna Rigore: Si pronostica se durante i Tempi Regolamentari dell'incontro sarà segnato o meno un calcio di rigore dalla squadra che gioca in trasferta. Nel caso alla squadra in questione non venga assegnato un rigore la scommessa rimane valida e sarà refertata con l'opzione NO. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un rigore segnato), (b) NO (Nessun rigore segnato).

clxvi. Rigore Segnato: Si pronostica se durante i Tempi Regolamentari dell'incontro sarà segnato o meno un calcio di rigore. Nel caso a nessuna delle squadre venga assegnato un rigore la scommessa rimane valida e sarà refertata con l'opzione NO. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un rigore segnato), (b) NO (Nessun rigore segnato).

clxvii. 1X2 Primo Fallo Laterale nei minuti XX:XX-YY:YY inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica a quale squadra verrà assegnato il primo fallo laterale durante il lasso temporale indicato, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN FALLO LATERALE, (c) SQUADRA OSPITE.

clxviii. 1X2 Primo Fallo Laterale nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica a quale squadra verrà assegnato il primo fallo laterale durante il lasso temporale indicato nei Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN FALLO LATERALE, (c) SQUADRA OSPITE.

clxix. Prossima Rimessa X – Tempo X: Si pronostica a quale squadra verrà assegnata la prossima rimessa laterale durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN FALLO LATERALE, (c) SQUADRA OSPITE.

clxx. Prossima Rimessa X inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica a quale squadra verrà assegnata la prossima rimessa laterale durante il periodo indicato (inclusi eventuali Tempi Supplementari). Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN FALLO LATERALE, (c) SQUADRA OSPITE.

clxxi. Prossima Rimessa Laterale X nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica a quale squadra verrà assegnata la prossima rimessa laterale durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN FALLO LATERALE, (c) SQUADRA OSPITE.

clxxii. Prossima Rimessa Laterale X nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica a quale squadra verrà assegnata la prossima rimessa laterale durante l'incontro, inclusi eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN FALLO LATERALE, (c) SQUADRA OSPITE.

clxxiii. Rimessa Laterale nel minuto X: Si pronostica se durante il periodo indicato dei Tempi Regolamentari verrà assegnata almeno una rimessa laterale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno una rimessa laterale assegnata), (b) NO (Nessuna rimessa laterale assegnata).

clxxiv. Rimessa Laterale nel minuto X inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se durante il periodo indicato dell'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari) verrà assegnata almeno una rimessa laterale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno una rimessa laterale assegnata), (b) NO (Nessuna rimessa laterale assegnata).

clxxv. Prossimo evento minuti XX-YY: Si pronostica il prossimo evento che accadrá durante l'incontro tra quelli elencati. Nel caso che nessuno degli eventi elencati accada nel lasso temporale indicato, la scommessa sará refertata con l'esito "Nessuno degli eventi elencati", sempre presente nella lista esiti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

clxxvi. U/O Corner Tempo X: Si pronostica se il numero totale di calci d'angoli battuti durante il periodo indicato supererá o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

clxxvii. Passaggio Turno SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a passare il turno indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra elencata deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata passa il turno indicato), (b) NO (Squadra elencata non passa il turno indicato).

clxxviii. Raggiunge gli Ottavi di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

clxxix. Raggiunge i Quarti di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

clxxx. Raggiunge la Semifinale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

clxxxi. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

clxxxii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (prima classificata). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Squadra non vince la medaglia d'oro).

clxxxiii. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificata tra i primi 3). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince medaglia), (b) NO (Squadra non vince medaglia).

clxxxiv. 1X2 Corner inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra batterà più calci d'angolo, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

clxxxv. 1X2 Punti Cartellini: Si pronostica la squadra che riceve piú 'punti disciplina' durante l'incontro. I '*Cartellini*' sono assegnati come segue: 1 punti per un cartellino giallo, 2 punti per un cartellino rosso. Il massimo che un singolo giocatore puó ottenere é di 3 punti. Nel conteggio dei '*Cartellini*' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrà tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

clxxxvi. Resto dell’incontro sul punteggio attuale X-Y (Tempi Regolamentari): Si pronostica l’esito acquisito durante il resto dell’incontro fino alla fine dei tempi regolamentari, partendo dal risultato indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

clxxxvii. Resto dell’incontro sul punteggio attuale X-Y (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica l’esito acquisito durante il resto dell’incontro, inclusi gli eventuali tempi supplementari, partendo dal risultato indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

clxxxviii. Risultato Esatto (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica il risultato alla fine dell'incontro, inclusi gli eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 26 esiti possibili: (a) 1-0, (b) 2-0, (c) 2-1, (d) 3-0, (e) 3-1, (f) 3-2, (g) 4-0, (h) 4-1, (i) 4-2, (j) 4-3, (k) 0-1, (l) 0-2, (m) 1-2, (n) 0-3, (o) 1-3, (p) 2-3, (q) 0-4, (r) 1-4, (s) 2-4, (t) 3-4, (u) 0-0, (v) 1-1, (w) 2-2, (x) 3-3, (y) 4-4, (z) ALTRO.

clxxxix. Metodo di segnatura Gol X: Si pronostica il metodo esatto col quale verrá segnata la rete indicata. Questa scommessa propone 7 esiti: (a) TIRO DA DENTRO L'AREA, (b) TIRO DA FUORI AREA, (c) COLPO DI TESTA, (d) CALCIO DI PUNZIONE DIRETTO, (e) CALCIO DI RIGORE, (f) AUTORETE, (g) NESSUN GOL.

cxc. Pari/Dispari Gol (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di reti segnate nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sará un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

cxci. Segna Gol X: Si pronostica la squadra che segnerá la rete indicata entro la fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUN GOL), (c) SQUADRA OSPITE.

cxcii. Resto del Primo Tempo sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica l’esito acquisito durante il resto del primo tempo, partendo dal risultato indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cxciii. Gara a X angoli: Si pronostica la squadra che batterá per prima il numero di calci d'angoli indicato nei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUN GOL), (c) SQUADRA OSPITE.

cxciv. Testa a Testa Handicap Tempo X: Si pronostica la squadra che batterá piú calci d'angolo durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

cxcv. Testa a Testa Handicap Angoli Tempo X: Si pronostica la squadra che batterá piú calci d'angolo durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

cxcvi. Testa a Testa Handicap Punti Disciplina: Si pronostica la squadra che accumulerá piú 'punti disciplina' durante nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. I punti disciplina vengono assegnati come segue: Cartellino giallo – 10 punti, Cartellino rosso – 25 punti. Il massimo di 'punti disciplina' che un singolo giocatore puó ottenere é 35. Nel conteggio dei 'punti disciplina' verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrá tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

cxcvii. Rigore SI/NO: Si pronostica se durante i tempi regolamentari dell'incontro sará assegnato almeno un calcio di rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (almeno 1 calcio di rigore concesso), (b) NO (nessun rigore concesso).

cxcviii. U/O Rigori segnati Squadra Casa: Si pronostica se il totale di rigori segnati dalla squadra indicata durante la sequenza dei calci di rigore (dopo gli eventuali tempi supplementari), supererá o meno la soglia stabilita. Le scommesse rimarrano valide anche in caso di cambio di formato (esempio ABAB vs ABBA), e/o l'arbitro faccia ripetere il tiro. In quel caso la refertazione sará basata sul tiro ripetuto, cioé l'ultimo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cxcix. U/O Rigori segnati Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di rigori segnati dalla squadra indicata durante la sequenza dei calci di rigore (dopo gli eventuali tempi supplementari), supererá o meno la soglia stabilita. Le scommesse rimarrano valide anche in caso di cambio di formato (esempio ABAB vs ABBA), e/o l'arbitro faccia ripetere il tiro. In quel caso la refertazione sará basata sul tiro ripetuto, cioé l'ultimo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cc. Esito del rigore X: Si pronostica l'esito del rigore indicato. I risultati saranno refertati secondo il concetto che a meno che il tiro finisca in gol, la prima persona/oggetto che il pallone colpisce dopo essere tirato, verrá considerato come l'esito vincente e non si terrá conto di eventuali deviazioni alla traiettoria del pallone dopo che questo abbia toccato un'altra persona/oggetto. Le scommesse rimarrano valide anche in caso di cambio di formato (esempio ABAB vs ABBA), e/o l'arbitro faccia ripetere il tiro. In quel caso la refertazione sará basata sul tiro ripetuto, cioé l'ultimo. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) GOL, (b) PARATO, (c) LEGNO, (d) FUORI.

cci. 1X2 Prima rimessa dal fondo durante il minuto X: Si pronostica a quale squadra verrá assegnata la prima rimessa dal fondo durante il lasso temporale indicato nei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUNA RIMESSA), (c) SQUADRA OSPITE.

ccii. Rimessa dal fondo durante i minuti X-Y SÍ/NO: Si pronostica se sará assegnata almeno una rimessa dal fondo durante il periodo indicato dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (almeno una rimessa dal fondo assegnata), (b) NO (nessuna rimessa dal fondo assegnata).

cciii. 1X2 Prima punizione durante il minuto X: Si pronostica a quale squadra verrá assegnato il prossimo calcio di punizione (fatta eccezione per un calcio di rigore) durante il lasso temporale indicato nei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUN CALCIO DI PUNIZIONE), (c) SQUADRA OSPITE.

cciv. Punizione durante i minuti X-Y SÍ/NO: Si pronostica se sará assegnato almeno un calcio di punizione (fatta eccezione per un calcio di rigore) durante il periodo indicato dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (almeno una punizione assegnata), (b) NO (nessuna punizione assegnata).

ccv. Gara a X angoli (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che batterá per prima il numero di calci d'angoli indicato, inclusi quelli nei tempi supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUN GOL), (c) SQUADRA OSPITE.

ccvi. U/O Espulsioni: Si pronostica se il totale di espulsioni nell'incontro supererá o meno la soglia stabilita. Nel conteggio verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrá tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l’intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccvii. 1X2 Prima rimessa dal fondo durante il minuto X dei Tempi SupplementariSi pronostica a quale squadra verrá assegnata la prima rimessa dal fondo durante il lasso temporale indicato nei tempi supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUNA RIMESSA), (c) SQUADRA OSPITE.

ccviii. Rimessa dal fondo durante i minuti X-Y dei Tempi Supplementari SÍ/NO: Si pronostica se sará assegnata almeno una rimessa dal fondo durante il periodo indicato dei tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (almeno una rimessa dal fondo assegnata), (b) NO (nessuna rimessa dal fondo assegnata).

ccix. 1X2 Prima punizione durante il minuto X dei Tempi Supplementari: Si pronostica a quale squadra verrá assegnato il prossimo calcio di punizione (fatta eccezione per un calcio di rigore) durante il lasso temporale indicato nei tempi supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUN CALCIO DI PUNIZIONE), (c) SQUADRA OSPITE.

ccx. Punizione durante i minuti X-Y dei Tempi Supplementari SÍ/NO: Si pronostica se sará assegnato almeno un calcio di punizione (fatta eccezione per un calcio di rigore) durante il periodo indicato dei tempi supplementari. L'eventuale assegnazione di calci di rigore non sará tenuta in considerazione nella refertazione della scommessa. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (almeno una punizione assegnata), (b) NO (nessuna punizione assegnata).

ccxi. Angolo durante i minuti X-Y dei Tempi Supplementari SÍ/NO: Si pronostica se sará battuto almeno un calcio d'angolo durante il periodo indicato dei tempi supplementari. L'eventuale assegnazione di calci di rigore non sará tenuta in considerazione nella refertazione della scommessa. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (almeno un calcio d'angolo battuto), (b) NO (nessun calcio d'angolo battuto).

ccxii. 1X2 Primo calcio d'angolo durante il minuto X dei Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra batterá il primo calcio d'angolo durante il lasso temporale indicato nei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUN CALCIO D'ANGOLO BATTUTO), (c) SQUADRA OSPITE.

ccxiii. U/O Cartellini Rossi Squadra 1 nei Tempi Regolamentari: Si pronostica se il totale di giocatori espulsi della squadra indicata nell'incontro supererá o meno la soglia stabilita. Nel conteggio verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrá tenuto conto di sanzioni verso giocatori #in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxiv. U/O Cartellini Rossi Squadra 2 nei Tempi Regolamentari: Si pronostica se il totale di giocatori espulsi della squadra indicata nell'incontro supererá o meno la soglia stabilita. Nel conteggio verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrá tenuto conto di sanzioni verso giocatori #in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l'intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxv. Gara a X punti Disciplina: Si pronostica quale squadra raggiungerá per prima il totale di punti disciplina indicato nella scommessa durante i tempi regolamentari. I punti disciplina vengono assegnati come segue: Cartellino giallo – 10 punti, Cartellino rosso – 25 punti. Il massimo di 'punti disciplina' che un singolo giocatore puó ottenere é 35. Nel conteggio dei

‘punti disciplina’ verranno contati solo i cartellini mostrati ai giocatori in campo. Non verrá tenuto conto di sanzioni verso giocatori in panchina, componenti dello staff e/o provvedimenti presi durante l’intervallo o dopo il termine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (NESSUNA SQUADRA), (c) SQUADRA OSPITE.

ccxvi. Rigore assegnato nei Tempi Supplementari SÍ/NO: Si pronostica se durante i tempi supplementari dell'incontro sará assegnato almeno un calcio di rigore. Nel caso non ci siamo i tempi supplementari nell'incontro si procederá al rimborso delle scommesse. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (almeno 1 calcio di rigore concesso), (b) NO (nessun rigore concesso).

ccxvii. 1X2 Tiri in Porta: Si pronostica la squadra che nei tempi regolamentari effetuerá il maggior numero di tiri in porta. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ccxviii. U/O Tiri in Porta: Si pronostica se il totale di tiri in porta nei tempi regolamentari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxix. Gol nei minuti X-Y dei Tempi Supplementari SÍ/NO: Si pronostica se sará segnata almeno una rete durante il periodo indicato dei tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 rete segnata nel periodo indicato), (b) NO (Nessuna rete segnata nel periodo indicato).

ccxx. U/O Totale Minuti dei Gol: Si pronostica se sommando il totale dei minuti nei quali sono state segnate le reti nei tempi regolamentari dell'incontro si supererá o meno la soglia stabilita. Esempio: Risultato alla fine dei tempi regolamentari di 1-1 con gol segnati al 19mo e 64mo. Il totale dei minuti gol sarebbe 83. Gol segnati nel tempo di recupero saranno considerati come se fossero stati segnati nell'ultimo minuto disponibile per quel tempo, cioé 45mo e 90mo rispettivamente. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxxi. Almeno 1 giocatore segna due o piú reti SÍ/NO: Si pronostica se qualsiasi giocatore segnerá almeno 2 reti nei tempi regolamentari dell'incontro. La scommessa rimane valida indifferentemente dal numero di reti segnati nell'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 giocatore segna 2 gol nell’incontro), (b) NO (Nessuna giocatore segna piú di un gol nell’incontro).

ccxxii. Almeno 1 giocatore segna tre o piú reti SÍ/NO: Si pronostica se qualsiasi giocatore segnerá almeno 2 reti nei tempi regolamentari dell'incontro. La scommessa rimane valida indifferentemente dal numero di reti segnati nell'incontro. Questa scommessa propone 2

esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 giocatore segna 3 gol nell'incontro), (b) NO (Nessuna giocatore segna piú di due gol nell'incontro).

ccxxiii. Gol da giocatore subentrato SÍ/NO: Si pronostica se qualsiasi giocatore che inzii l'incontro dalla panchina entra in campo e segnerá almeno 1 rete nei tempi regolamentari dell'incontro. La scommessa rimane valida indifferentemente dal numero di sostituzioni nell'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 gol segnato da un giocatore subentrato), (b) NO (Nessuna gol segnato dai giocatori subentrati).

ccxxiv. Testa a Testa Handicap Offside (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che finirá il maggior numero di volte in fuorigioco, incluso negli eventuali tempi supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ccxxv. U/O Offside Tempo X: Si pronostica se il totale di fuorigioco durante il periodo indicato, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxxvi. Testa a Testa Handicap Falli Commessi nei Tempi Regolamentari: Si pronostica la squadra che nei tempi regolamentari avrá il maggior numero di falli commessi, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ccxxvii. Testa a Testa Handicap Falli Commessi (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che avrá il maggior numero di falli commessi, incluso negli eventuali tempi supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ccxxviii. U/O Falli Commessi nel Tempo X: Si pronostica se il totale di falli commessi durante il periodo indicato, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxxix. Punti vinti da Squadra X: Si pronostica il numero esatto di punti che la squadra vincerá durante il girone/manifestazione/torneo indicato. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccxxx. Peggior difesa: Si pronostica la squadra che subisce piú reti durante un girone/torneo/manifestazione. Nel caso che 2 o píú squadre vengano dichiarate come quelle che alla fine del girone/torneo/manifestazione in questione subiranno piú gol si procedera' alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Solamente reti subite durante i tempi regolamentari ed evetuali tempi supplementari (esclusi eventuali "penalty shoot-out" verranno presi in considerazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccxxxi. Girone di appartenenza del Vincente: Si pronostica il girone dal quale uscira l'eventuale vincente della manifestazione/torneo indicato. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccxxxii. 1X2 Tiri in porta (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che effetuerá il maggior numero di tiri in porta, inclusi gli eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ccxxxiii. Testa a Testa Handicap Tiri in Porta: Si pronostica la squadra che nei tempi regolamentari effetuerá il maggior numero di tiri in porta, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ccxxxiv. Testa a Testa Handicap Tiri in Porta (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che effetuerá il maggior numero di tiri in porta, incluso negli eventuali tempi supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ccxxxv. U/O Tiri in Porta (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri in porta, inclusi gli eventuali tempi supplementari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxxxvi. U/O Tiri in Porta Squadra Casa: Si pronostica se il totale di tiri in porta effetuati dalla squadra indicata nei tempi regolamentari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxxxvii. U/O Tiri in Porta Squadra Casa (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri in porta effetuati dalla squadra indicata, inclusi gli eventuali tempi supplementari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxxxviii. U/O Tiri in Porta Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di tiri in porta effetuati dalla squadra indicata nei tempi regolamentari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxxxix. U/O Tiri in Porta Squadra Ospite (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri in porta effetuati dalla squadra indicata, inclusi gli eventuali tempi supplementari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxl. Pari/Dispari Tiri in Porta: Si pronostica se il totale di tiri in porta nei tempi regolamentari, sará un numero pari o dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

ccxli. Pari/Dispari Tiri in Porta (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri in porta, inclusi gli eventuali tempi supplementari, sará un numero pari o dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

ccxlii. U/O Tiri in Porta – Tempo X: Si pronostica se il totale di tiri in porta durante il periodo indicato, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxliii. Capocannoniere Squadra X nella Manifestazione: Si pronostica il giocatore a segnare piú reti durante i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari, ma esclusi i "penalty shoot-out" (ove applicabile), per la sua squadra durante la manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, abbandoni e/o squalifiche. Nel caso di paritá si procederá alla divisione delle quote tra gli esiti vincenti. Autoreti non verranno tenute in considerazioni nella refertazione della scommessa. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccxliv. Squadra 2° classificata: Si pronostica la squadra che finisce il girone/manifestazione/torneo indicato al 2o posto come deciso dalla Federazione competente. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, abbandoni e/o squalifiche. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccxlv. Squadra 3° classificata: Si pronostica la squadra che finisce il girone/manifestazione/torneo indicato al 2o posto come deciso dalla Federazione competente. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, abbandoni e/o squalifiche. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccxlvi. U/O Totale Gol Squadra 1 nel Tempo: Si pronostica se il totale di reti segnate dalla squadra elencata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxlvii. U/O Totale Gol Squadra 2 nel Tempo: Si pronostica se il totale di reti segnate dalla squadra elencata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

ccxlviii. Numero di reti segnate da Squadra X nella Manifestazione: Si pronostica il numero esatto tra gli esiti disponibili di reti segnate dalla squadra elencata durante il torneo/manifestazione indicata. Solamente reti segnate durante i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari, ma esclusi i "penalty shoot-out" verranno prese in

considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccxlix. Squadra vince tutti gli incontri del torneo durante i tempi regolamentari: Si pronostica la squadra che riesce a vincere tutte le sue partite del torneo/manifestazione indicata entro la fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione. Nel caso nessuna squadra riesca a compiere tale impresa l'esito "Nessuna squadra" (presente tra gli esiti disponibili) verrá refertato come quello vincente.

ccl. Girone col minor numero di gol segnati: Si pronostica in quale girone saranno segnati il minor numero di reti. Nel caso che 2 o píú gironi vengano dichiarati come quelli dove sono stati segnati meno gol, si procedera' alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ccli. Girone con maggior numero di gol segnati: Si pronostica in quale girone saranno segnati il maggior numero di reti. Nel caso che 2 o píú gironi vengano dichiarati come quelli dove sono stati segnati piú gol, si procedera' alla divisione delle quote tra le opzioni vincenti. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cclii. Risultato esatto multi-esiti: Si pronostica il risultato alla fine dei tempi regolamentari tra quelli elencati, incluso l'esito "Altro" che sará refertato come quello vincente nel caso l'incontro finisse con un risultato non precedentemente elencato. Questa scommessa propone 5 esiti possibili: (a) 0-0, 1-0, 0-1, 1-1, (b) 2-0, 0-2, 2-1, 1-2, (c) 3-0, 0-3, 1-3, 3-1, (d) 2-2, 3-2, 2-3, 3-3, (e) ALTRO.

ccliii. Minuto del 1° gol nell'incontro: Si pronostica il minuto esatto tra gli esiti indicati nel quale verrá segnata la prima rete dell'incontro. Questa scommessa propone 7 esiti possibili: (a) dal calcio d'inizio dell'incontro fino a 14:59, (b) dal 15:00 fino a 29:59, (c) dal 30:00 fino alla fine del primo tempo, (d) dall'inizio del secondo tempo fino alle 59:59, (e) dal 60:00 fino al 74:59, (f) dal 75:00 fino alla fine dei tempi regolamentari, (g) nessun gol segnato nei tempi regolamentari.

ccliv. Numero di gol segnati nella manifestazione: Si pronostica il numero esatto tra gli esiti disponibili di reti segnate da tutte le squadre durante il torneo/manifestazione indicata. Solamente reti segnate durante i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari, ma esclusi i "penalty shoot-out" verranno prese in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cclv. Miglior Assistman Squadra X: Si pronostica il giocatore ad eseguire piú assist durante i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari (ove applicabile), per la sua squadra

durante la manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, abbandoni e/o squalifiche. Nel caso di paritá si procederá alla divisione delle quote tra gli esiti vincenti. Autoreti non verranno tenute in considerazioni nella refertazione della scommessa. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cclvi. Squadra che riceve piú cartellini nella manifestazione: Si pronostica le squadra che riceverá piú cartellini durante il torneo/manifestazione indicata. Il conteggio dei cartellini avviene come segue: Cartellino Giallo = 1 Cartellino, Cartellino Rosso = 2 Cartellini. In caso di una doppia ammonizione (con susseguente espulsione), cosi come un cartellino giallo seguito da un rosso diretto verrebbero contati come 3 Cartellini in entrambi i casi. Saranno considerate solo sanzioni inflitte nei tempi regolamentari ed evetuali tempi supplementari a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cclvii. Numero di gol segnati dal giocatore X nella manifestazione: Si pronostica il numero esatto tra gli esiti disponibili di reti segnate dal giocatore elencato durante il torneo/manifestazione indicata. Solamente reti segnate durante i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari, ma esclusi i "penalty shoot-out" verranno prese in considerazione per la refertazione. Il giocatore elencato deve entrare in campo durante il torneo/manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

cclviii. Somma gol segnati durante Tempo X: Si pronostica il numero di reti segnate nel periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) 0-1, (b) 2, (c) 3 o piú.

cclix. U/O Tiri Totali: Si pronostica se il totale di tiri nei tempi regolamentari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclx. U/O Tiri Totali (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri, incluso durante gli eventuali tempi supplementari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxi. U/O Tiri Totali nel Tempo: Si pronostica se il totale di tiri durante il periodo indicato, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxii. Testa a Testa Handicap Tiri Totali: Si pronostica la squadra che nei tempi regolamentari effetuerá il maggior numero di tiri, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

cclxiii. Testa a Testa Handicap Tiri Totali (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che effetuerá il maggior numero di tiri, incluso negli eventuali tempi supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

cclxiv. 1X2 Tiri Totali: Si pronostica la squadra che nei tempi regolamentari effetuerá il maggior numero di tiri. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxv. 1X2 Tiri Totali (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che effetuerá il maggior numero di tiri, incluso negli eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxvi. U/O Tiri Totali Squadra Casa: Si pronostica se il totale di tiri effetuati nei tempi regolamentari dalla squadra indicata, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxvii. U/O Tiri Totali Squadra Casa (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri effetuati dalla squadra indicata inclusi gli eventuali tempi supplementaru, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxviii. U/O Tiri Totali Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di tiri effetuati nei tempi regolamentari dalla squadra indicata, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxix. U/O Tiri Totali Squadra Ospite (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri effetuati dalla squadra indicata inclusi gli eventuali tempi supplementaru, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxx. Totale Tiri Pari/Dispari: Si pronostica se il totale di tiri nei tempi regolamentari, sará un numero pari o dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

cclxxi. Totale Tiri Pari/Dispari (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica se il totale di tiri, inclusi gli eventuali tempi supplementari, sará un numero pari o dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

cclxxii. 1X2 Distanza percorsa: Si pronostica la squadra che nei tempi regolamentari copra piú distanza. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxxiii. 1X2 Distanza percorsa (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica la squadra che inclusi gli eventuali tempi supplementari dell'incontro copra piú distanza. . Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxxiv. Esito 1X2 GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica l'esito 1X2 in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base delle reti realizzate da ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (eventuale risultato finale 2-2), Lazio-Roma (eventuale risultato finale 1-1) e Real Madrid-Barcellona (eventuale risultato finale 2-3) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona), l'esito vincente sarebbe "2" visto che le squadre in casa avrebbero segnato 5 reti contro le 6 reti segnate dalle squadre in trasferta. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxxv. 1X2 Handicap GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica l'esito in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base delle reti realizzate da ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (eventuale risultato finale 2-2), Lazio-Roma (eventuale risultato finale 1-1) e Real Madrid-Barcellona (eventuale risultato finale 2-3) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona) con un handicap di -1 gol assegnato al gruppo di squadre in trasferta, l'esito vincente sarebbe "X" visto che le squadre in casa avrebbero segnato 5 reti contro le 6 reti segnate dalle squadre in trasferta, ma togliendo il gol di handicap alla squadra in trasferta si arriva ad un pareggio col risultato di 5-5. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxxvi. U/O Gol GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica se il numero totale di reti segnate in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa, supererá o meno la soglia stabilita. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base delle reti realizzate da ciascuna squadra che compongono

ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (eventuale risultato finale 2-2), Lazio-Roma (eventuale risultato finale 1-1) e Real Madrid-Barcellona (eventuale risultato finale 2-3) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona) con una soglia di 10.5 gol, l'esito vincente sarebbe "OVER" visto che le squadre in totale avrebbero segnato 11 gol (5 reti le squadre in casa e 6 reti segnate dalle squadre in trasferta). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxxvii. Pari/Dispari Gol GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica se il numero totale di reti segnate in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa, sará un numero pari o un numero dispari. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base delle reti realizzate da ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (eventuale risultato finale 2-2), Lazio-Roma (eventuale risultato finale 1-1) e Real Madrid-Barcellona (eventuale risultato finale 2-3) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona), l'esito vincente sarebbe "DISPARI" visto che le squadre in totale avrebbero segnato 11 gol (5 reti le squadre in casa e 6 reti segnate dalle squadre in trasferta). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxxviii. 1X2 Corner GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica chi in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa batterá piú calci d'angolo. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base dei calci d'angolo battuti da ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (totale corner battuti 6-7), Lazio-Roma (totale corner battuti 5-5) e Real Madrid-Barcellona (totale corner battuti 10-8) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona), l'esito vincente sarebbe "1" visto che le squadre in casa avrebbero battuto 21 corner contro i 20 corner battuti dalle squadre in trasferta.

Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxxix. U/O Corner GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica se il numero totale di calci d'angolo battuti in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa, supererá o meno la soglia stabilita. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base dei calci d'angolo battuti da ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (totale corner battuti 6-7), Lazio-Roma (totale corner battuti 5-5) e Real Madrid-Barcellona (totale corner battuti 10-8) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona), l'esito vincente sarebbe "1" visto che le squadre in casa avrebbero battuto 21 corner contro i 20 corner battuti dalle squadre in trasferta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

cclxxx. 1X2 Cartellini GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica chi in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa riceverá piú cartellini. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base del numero di cartellini mostrati ai giocatori di ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Il conteggio dei cartellini avviene come segue: Cartellino Giallo = 1 Cartellino, Cartellino Rosso = 2 Cartellini. In caso di una doppia ammonizione (con susseguente espulsione), cosi come un cartellino giallo seguito da un rosso diretto verrebbero contati come 3 Cartellini in entrambi i casi. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (totale cartellini 5-4), Lazio-Roma (totale cartellini 3-3) e Real Madrid-Barcellona (totale cartellini 6-8) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona), l'esito vincente sarebbe "2" visto che le squadre in casa avrebbero ricevuto 14 cartellini contro i 15 ricevuti dalle squadre in trasferta. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

cclxxxi. U/O Cartellini GRUPPO 1 - GRUPPO 2 (INDIRETTE): Si pronostica se il numero totale di cartellini in un'incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa, supererá o meno la soglia stabilita. Il risultato delle partite indirette/virtuali sará conteggiato sulla base del numero di cartellini mostrati ai giocatori di ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido é ottenuto al termine dei tempi regolamentari piú eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Il conteggio dei cartellini avviene come segue: Cartellino Giallo = 1 Cartellino, Cartellino Rosso = 2 Cartellini. In caso di una doppia ammonizione (con susseguente espulsione), cosi come un cartellino giallo seguito da un rosso diretto verrebbero contati come 3 Cartellini in entrambi i casi. Saranno considerate solo sanzioni inflitte a giocatori in campo in quel momento. Sanzioni inflitte a giocatori in panchina, componenti dello staff tecnico oppure emesse durante l'intervallo e/o dopo il termine dell'incontro non verranno prese in considerazione. Si riporta di seguito un'esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (totale cartellini 5-4), Lazio-Roma (totale cartellini 3-3) e Real Madrid-Barcellona (totale cartellini 6-8) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioé Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioé Inter, Roma e Barcellona) con una soglia di 29.5 cartellini, l'esito vincente sarebbe "UNDER" visto che le squadre in totale avrebbero ricevuto 29 cartellini (14 cartellini ricevuto alle squadre in casa e 15 cartellini ricevuti dalle squadre in trasferta). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER, (b) UNDER.

6. Pallanuoto (Waterpolo)

i. Testa a Testa: Si pronostica il vincente, o la squadra che segna piú gol, nell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ii. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

iii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

iv. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

v. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

vi. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

vii. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di gol segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

viii. Vincente Trofeo: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ix. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

x. Gol/No Gol: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xi. Squadra Casa vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a vincere l'incontro (durante i tempi regolamentari)/o il periodo specificato senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince senza subire gol), (b) NO (Squadra casa non vince e/o subisce gol).

xii. Squadra Ospite vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere l'incontro (durante i tempi regolamentari)/o il periodo specificato senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince senza subire gol), (b) NO (Squadra ospite non vince e/o subisce gol).

xiii. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xiv. Esito 1x2 tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xv. Totale Gol Segnati tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica se durante il lasso temporale specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xvi. Segna Prossimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, il prossimo gol. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xvii. Squadra Casa segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in casa riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei rigori, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in casa riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

xviii. Squadra Ospite segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in trasferta riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei rigori, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in trasferta riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

xix. Resto dell'incontro sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto dell'incontro ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

7. Hockey su ghiaccio (Ice hockey)

i. Testa a Testa: Si pronostica il vincente, o la squadra che segna piú gol, nell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ii. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

iii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

iv. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

v. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

vi. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

vii. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di gol segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

viii. Vincente Trofeo: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ix. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

x. Gol/No Gol: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xi. Squadra Casa vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a vincere l'incontro (durante i tempi regolamentari)/o il periodo specificato senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince senza subire gol), (b) NO (Squadra casa non vince e/o subisce gol).

xii. Squadra Ospite vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere l'incontro (durante i tempi regolamentari)/o il periodo specificato senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince senza subire gol), (b) NO (Squadra ospite non vince e/o subisce gol).

xiii. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di gol indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xiv. Squadra Casa segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in casa riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei tiri di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in casa riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

xv. Squadra Ospite segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in trasferta riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei tiri di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in trasferta riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

xvi. Esito 1x2 tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xvii. Gol segnato tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica se durante il periodo indicato ci sarà almeno un gol segnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un gol segnato durante il lasso temporale indicato), (b) NO (Nessun gol segnato durante il lasso temporale indicato).

xviii. Resto dell'incontro sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto dell'incontro ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xix. Segna Prossimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, il prossimo gol. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xx. Rigori: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno della sequenza dei tiri di rigore per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo la sequenza dei calci di rigore), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari e/o tempi supplementari).

lv. Prima Powerplay: Si pronostica quale squadra avrá la prima "powerplay" durante l'incontro/il periodo indicato. Nel caso nessuna "powerplay" venga assegnata durante l'incontro/il periodo indicato, la puntata verrà rimborsata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

lvi. Prossima "Face-off": Si pronostica quale squadra vincerá il prossimo "face-off" (faccia a faccia) durante l'incontro/il periodo indicato. Nel caso nessun altro "face-off" venga disputato durante l'incontro/il periodo indicato, la puntata verrà rimborsata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

lvii. Prossima "Espulsione": Si pronostica quale squadra avrá il prossimo giocatore espulso durante l'incontro/il periodo indicato. Nel caso nessun altra espulsione venga decretata durante l'incontro/il periodo indicato, la puntata verrà rimborsata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xxi. Totale Incontri Serie: Si pronostica il numero d'incontri necessari purché la serie riesca a decretare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

8. Rugby Union

i. Testa a Testa: Si pronostica il vincente, o la squadra che segna piú punti, nell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ii. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

iii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

iv. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

v. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

vi. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

vii. Vincente Trofeo: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

viii. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ix. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

x. Squadra che vince entrambi i tempi: Si pronostica se ci sará una squadra che riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno una squadra vince entrambi i tempi), (b) NO (Nessuna squadra vince ambe due i tempi).

xi. Squadra Casa vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere ambe due i tempi).

xii. Squadra Ospite vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere ambe due i tempi).

xiii. Squadra Casa segna primo punto e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro durante i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xiv. Squadra Ospite segna primo punto e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro durante i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xv. Squadra Casa segna primo punto e vince incontro (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xvi. Squadra Ospite segna primo punto e vince incontro (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xvii. "Drop Goal": Si pronostica se durante l'incontro/il periodo indicato ci sarà almeno un "drop goal" segnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un "drop goal" segnato durante il lasso temporale indicato), (b) NO (Nessun "drop goal" segnato durante il lasso temporale indicato).

xviii. Cartellino Giallo: Si pronostica se durante l'incontro/il periodo indicato ci sarà almeno un cartellino giallo mostrato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un cartellino giallo mostrato durante il lasso temporale indicato), (b) NO (Nessun cartellino giallo mostrato durante il lasso temporale indicato).

xix. Totale mete: Si pronostica se durante l'incontro/periodo indicato verrà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xx. Totale mete Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo indicato la squadra che gioca in casa supererà o meno la soglia di mete predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxi. Totale mete Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo indicato la squadra che gioca in trasferta supererà o meno la soglia di mete predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. 1X2 Squadra con piú mete: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú mete durante l'incontro/il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxiii. 1X2 Squadra che segna per prima: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare il primo punto durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xxiv. 1X2 Squadra che segna per ultima: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare l'ultimo punto durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xxv. 1X2 Squadra che segna la prima meta: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare la prima meta durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xxvi. 1X2 Squadra che segna l'ultima meta: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare l'ultima meta durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xxvii. Conversione Meta [X]: Si pronostica che la squadra che segna la meta indicata (entro i tempi regolamentari) riesca anche a trasformare la conversione della stessa meta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Conversione della meta riuscita), (b) NO (Conversione della meta non riuscita).

xxviii. Conversione Meta [X] (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica che la squadra che segna la meta indicata (inclusi i Tempi Supplementari) riesca anche a trasformare la conversione della stessa meta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Conversione della meta riuscita), (b) NO (Conversione della meta non riuscita).

xxix. Segna Prossima Meta: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, la prossima meta. Nel caso la partita finisse senza mete segnate (oppure non ci siano piú mete segnate dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

xxx. Segna Prossima Meta (inclusi Tempi Supplementari): Si pronostica quale squadra segnerá la prossima meta, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Nel caso la partita finisse senza mete segnate (oppure non ci siano piú mete segnate dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

9. Baseball

i. Testa a Testa: Si pronostica il vincente, o la squadra che segna piú punti, nell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

iii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iv. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

v. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

vi. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

vii. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

viii. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ix. Extra Innings: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno degli extra inning per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo l'inizio degli extra inning), (b) NO (Gara decisa negli inning regolamentari).

x. Squadra che segna per prima: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare il primo punto durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xi. Squadra che segna per ultima: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare l'ultimo punto durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xii. Squadra Casa segna primo punto e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro (inclusi gli eventuali extra inning). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xiii. Squadra Ospite segna primo punto e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro (inclusi gli eventuali extra inning). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xiv. Squadra Casa segna punto (run) durante inning [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare almeno un punto durante l'inning specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna punto), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare punto).

xv. Squadra Ospite segna punto (run) durante inning [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare almeno un punto durante l'inning specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna punto), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare punto).

xvi. Squadra Casa segna battuta valida (hit) in inning [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a registrare almeno una battuta valida durante l'inning specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna battuta), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare battuta).

xvii. Squadra Ospite segna battuta valida (hit) in inning [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a registrare almeno una battuta valida durante l'inning specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna battuta), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare battuta).

xviii. 1X2 Piú Battute valide: Si pronostica quale squadra riesca a registrare piú battute valide (hits) durante l'inning specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xix. Punto segnato durante inning [X]: Si pronostica che almeno una delle due squadre riuscirá a segnare almeno un punto durante l'inning specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un punto segnato), (b) NO (Non sará segnato nessun punto).

xx. Battitore Casa [X] durante inning [Y] raggiunge 1° base: Si pronostica che durante l'inning indicato, il battitore specificato della squadra che gioca in casa riesca a raggiungere almeno la 1° base. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Raggiunge la 1° base), (b) NO (Non raggiunge la 1° base).

xxi. Battitore Ospite [X] durante inning [Y] raggiunge 1° base: Si pronostica che durante l'inning indicato, il battitore specificato della squadra che gioca in trasferta riesca a raggiungere almeno la 1° base. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Raggiunge la 1° base), (b) NO (Non raggiunge la 1° base).

xxii. Over/Under Battute valide: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di battute valide (hit). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiii. Over/Under Battute valide Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa supererá o meno la soglia predisposta di battute valide (hit). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiv. Over/Under Battute valide Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta supererá o meno la soglia predisposta di battute valide (hit). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxv. Over/Under Fuori Campo: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di fuori campo (home run). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvi. Dove applicabile e a meno che non sia specificato, i modelli di scommessa che si riferiscono al termine dell'incontro devono essere considerati comprensivi di eventuali extra innings.

10. Beach Volleyball

i. Testa a Testa Match: Si pronostica il vincente dell'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ii. Testa a Testa Set: Si pronostica il vincente del set indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iii. Set Betting a 3: Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 3 set. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 2-1, (c) 0-2, (d) 1-2.

iv. Testa a Testa Handicap – Punti Set [X]: Si pronostica la squadra che riuscirá a segnare piú punti durante il periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

v. Gara a [X] – Set [Y]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vi. Vincente Punto [X]: Si pronostica il vincente del punto indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vii. Over/Under Punti: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di punti segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

viii. Over/Under Set: Si pronostica se durante l'incontro sarà superata o meno la soglia predisposta di set iniziati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

11. Football Americano

i. Dove applicabile e a meno che non sia specificato, i modelli di scommessa che si riferiscono al termine dell'incontro devono essere considerati comprensivi di eventuali tempi supplementari.

ii. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

iii. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato dell'incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

iv. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

v. Over/Under Punti: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di punti segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

vi. Over/Under Punti Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa supererá o meno la soglia predisposta di punti segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

vii. Over/Under Punti Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta supererá o meno la soglia predisposta di punti segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

viii. Over/Under Field Goal: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di 'Field Goal' segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

ix. Over/Under Field Goal Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa supererá o meno la soglia predisposta di 'Field Goal' segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

x. Over/Under Field Goal Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta supererá o meno la soglia predisposta di 'Field Goal' segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xi. Over/Under Touchdown: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di 'Touchdown' segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xii. Over/Under Touchdown Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa supererá o meno la soglia predisposta di 'Touchdown' segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xiii. Over/Under Touchdown Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta supererá o meno la soglia predisposta di 'Touchdown' segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xiv. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro (alla fine del 4° Quarto)/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

xv. Esito Primo Tempo/Finale: Si pronostica la combinazione esatta degli esiti alla fine del Primo Tempo (o fine del 2° Quarto, come applicabile) e l'esito alla fine del Secondo Tempo ((o fine del 4° Quarto, come applicabile). Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xvi. 1X2 Squadra con piú Field Goal: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú 'Field Goal' durante l'incontro/il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xvii. 1X2 Squadra che segna per prima: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare il primo punto durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xviii. 1X2 Squadra che segna per ultima: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare l'ultimo punto durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xix. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xx. Tempi Supplementari: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno dei tempi supplementari (Overtime) per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo l'inizio dei tempi supplementari), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari).

xxi. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xxii. Squadra che segna per prima e vince: Si pronostica che la squadra che segna per prima durante l'incontro riesce anche a vincere l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che segna per prima vince l'incontro), (b) NO (Squadra che segna per prima non riesce a vincere l'incontro).

xxiii. Squadra che segna per ultima e vince: Si pronostica che la squadra che segna per ultima durante l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari), riesce anche a vincere l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che segna per ultima vince l'incontro), (b) NO (Squadra che segna per ultima non riesce a vincere l'incontro).

xxiv. Squadra Casa segna primo punto e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xxv. Squadra Ospite segna primo punto e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare sia il 1° punto che vincere l'incontro(inclusi eventuali Tempi Supplementari). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna 1° punto e vince l'incontro), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare 1° punto e/o non vince l'incontro).

xxvi. Squadra Casa vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere ambe due i tempi).

xxvii. Squadra Ospite vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere ambe due i tempi).

xxviii. Squadra Casa vince tutti i 4 quarti: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú punti dell'avversario in tutti i 4 quarti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince tutti i 4 quarti), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere tutti i 4 quarti).

xxix. Squadra Ospite vince tutti i 4 quarti: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú punti dell'avversario in tutti i 4 quarti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince tutti i 4 quarti), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere tutti i 4 quarti).

xxx. Squadra Casa segna punto durante Quarto [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare almeno un punto durante il quarto specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna punto), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare punto).

xxxi. Squadra Ospite segna punto durante Quarto [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare almeno un punto durante il quarto specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna punto), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare punto).

xxxii. Squadra Casa segna punto durante Tempo [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare almeno un punto durante il tempo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna punto), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare punto).

xxxiii. Squadra Ospite segna punto durante Tempo [X]: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare almeno un punto durante il tempo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna punto), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare punto).

xxxiv. Quarto senza punti: Si pronostica che almeno uno dei 4 quarti finirà senza almeno un punto segnato, cioé 0-0. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un quarto termina senza punti segnati), (b) NO (Nessun quarto termina senza punti segnati).

xxxv. Segna 3 volte consecutive: Si pronostica se durante l'incontro (inclusi eventuali Tempi Supplementari), almeno una delle squadre riesca a segnare 3 volte consecutivamente. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno una squadra riesce a segnare per 3 volte consecutivamente), (b) NO (Nessuna squadra riesce a segnare per 3 volte consecutivamente).

xxxvi. Squadra Casa segna possesso in corso: Si pronostica se la squadra che gioca in casa riuscirá a segnare durante il possesso attuale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in casa riesce a segnare durante il possesso indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare durante il possesso attuale).

xxxvii. Squadra Ospite segna possesso in corso: Si pronostica se la squadra che gioca in trasferta riuscirá a segnare durante il possesso attuale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili:

(a) SÍ (Squadra che gioca in trasferta riesce a segnare durante il possesso indicato), (b) NO (Squadra che gioca in trasferta non riesce a segnare durante il possesso attuale).

xxxviii. Prossimo Punto: Si pronostica quale squadra segnerá il prossimo punto, tenendo in conto anche gli eventuali tempi supplementari. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú punti segnati dopo il piazzamento della scommessa), la scommessa sarebbe rimborsata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xxxix. Prossimo Touchdown: Si pronostica quale squadra segnerá il prossimo Touchdown, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Nel caso la partita finisse senza Touchdown segnati (oppure non ci siano piú Touchdown segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

xl. Prossimo Field Goal: Si pronostica quale squadra segnerá il prossimo Field Goal, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Nel caso la partita finisse senza Field Goal segnati (oppure non ci siano piú Field Goal segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

12. Pallamano (Handball)

i. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ii. Testa a Testa Inclusi Supplementari esclusi Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro tenendo conto anche eventuali tempi supplementari, peró escludendo la sequenza dei tiri di rigore. Nel caso alla fine dei Tempi Supplementari la partita fosse ancora in paritá si procederá al rimborso delle scommesse. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iii. Testa a Testa Inclusi Supplementari e Rigori: Si pronostica il vincente dell'incontro tenendo conto anche eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iv. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

v. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

vi. Esito 1x2 tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

vii. Over/Under Gol: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

viii. Over/Under Gol Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa supererá o meno la soglia predisposta di punti segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

ix. Over/Under Gol Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta supererá o meno la soglia predisposta di punti segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

x. Over/Under Gol Segnati tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica se durante il lasso temporale specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xi. Esito Primo Tempo/Finale: Si pronostica la combinazione esatta degli esiti alla fine del Primo Tempo e l'esito alla fine del Secondo Tempo. Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xii. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro (alla fine dei tempi regolamentari)/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

xiii. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xiv. Espulsione: Si pronostica se durante l'incontro/il periodo indicato ci sarà almeno un giocatore espulso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un giocatore espulso), (b) NO (Nessun giocatore espulso).

xv. Testa a Testa Primo Gol: Si pronostica la squadra che segna il primo gol nell'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xvi. Testa a Testa Ultimo Gol: Si pronostica la squadra che segna l'ultimo gol nell'incontro (esclusi Tempi Supplementari e Rigori). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xvii. Segna Rigore [X]: Si pronostica se il rigore indicato venga segnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Rigore segnato), (b) NO (Rigore non segnato).

xviii. Squadra Casa segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in casa riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei tiri di rigore o il rigore indicato non venga tirato, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in casa riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

xix. Squadra Ospite segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in trasferta riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei tiri di rigore o il rigore indicato non venga tirato, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in trasferta riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in trasferta non riesce a segnare il rigore indicato).

xx. Vincente Trofeo: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xxi. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xxii. Passaggio Turno SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a passare il turno indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra elencata deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata passa il turno indicato), (b) NO (Squadra elencata non passa il turno indicato).

xxiii. Raggiunge gli Ottavi di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxiv. Raggiunge i Quarti di Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxv. Raggiunge la Semifinale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxvi. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a qualificarsi per il turno indicato. Non sono previsti rimborsi in caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra deve partecipare alla manifestazione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata si qualifica per il turno specificato), (b) NO (Squadra elencata non si qualifica per il turno specificato).

xxvii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (prima classificata). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Squadra non vince la medaglia d'oro).

xxviii. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificata tra i primi 3). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince medaglia), (b) NO (Squadra non vince medaglia).

xxix. Vince girone SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata vincerà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince il girone), (b) NO (Squadra non vince il girone).

xxx. Si qualifica dal girone SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata supererà o meno il girone in questione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra qualificata dal girone), (b) NO (Squadra eliminata dal girone).

xxxi. Squadra X vince Manifestazione SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata vincerá la manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata vince manifestazione), (b) NO (Squadra elencata non vince la manifestazione).

13. Automobilismo

i. Gli esiti delle offerte in questa sezione saranno decisi dal primo risultato dichiarato dalla federazione competente al termine del periodo/sessione/gara/stagione in questione e non terrà in considerazione alcuna modifica successiva.

ii. Vincente Campionato Piloti: Si pronostica il pilota vincente della Classifica Piloti alla fine della stagione.

iii. Vincente Campionato Costruttori: Si pronostica la squadra vincente della Classifica Costruttori alla fine della stagione.

iv. Vince Classifica: Si pronostica se il pilota/squadra elencati vinceranno le rispettive classifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Vince classifica), (b) NO (Non vince classifica).

v. Miglior posizione finale: Si pronostica quale tra i piloti/squadre elencate avrà la miglior posizione finale al termine del periodo/sessione/gara/stagione. Nel caso che nessuno dei piloti elencati venga dichiarato classificato dall'organismo competente, verrá dichiarato vincente il pilota che completi piú giri.

vi. Vincente GP: Si pronostica il pilota vincente del GP.

vii. Vince GP: Si pronostica se il pilota elencato vincerà il GP. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota vince GP), (b) NO (Pilota non vince GP).

viii. Pilota che fa il giro piu veloce: Si pronostica il pilota che registra il giro piú veloce durante il periodo indicato.

ix. Vincente Pole Position: Si pronostica il pilota vincente delle Qualifiche.

x. Vince Pole Position: Si pronostica se il pilota elencato vincerà la Pole Position. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota vince Pole Position), (b) NO (Pilota non vince Pole Position).

xi. Giro piu veloce nel GP: Si pronostica il pilota che registra il giro piú veloce durante la gara.

xii. Macchina che registra giro piu veloce: Si pronostica il costruttore della macchina del pilota che registra il giro piú veloce durante il periodo indicato.

xiii. Giro piu veloce: Si pronostica se il pilota elencato registrera il giro piú veloce durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota registra giro piú veloce), (b) NO (Pilota non registra giro piú veloce).

xiv. Finisce sul podio: Si pronostica se il pilota elencato salirà sul podio al termine del GP. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota sul podio), (b) NO (Pilota non sul podio).

xv. Raggiunge Q2/3: Si pronostica se il pilota elencato si qualificherà per la sessione di qualifiche indicata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota qualificato), (b) NO (Pilota non qualificato).

xvi. Leader dopo il 1° giro: Si pronostica il pilota al comando della gara al termine del primo giro.

xvii. Safety Car entra nel GP: Si pronostica se a qualunque punto durante il GP ci sarà l'introduzione della Safety Car. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Safety Car nel GP), (b) NO (Nessuna Safety Car nel GP).

xviii. Squadra che ottiene più punti GP: Si pronostica quale tra le squadre elencate guadagnerà piú punti in totale dai suoi piloti nel GP.

xix. Primo pilota che si ritira: Si pronostica il pilota che si ritira per primo durante il GP.

xx. Squadra con pilota vincente: Si pronostica la squadra del pilota vincente del GP.

xxi. U/O Piloti classificati nel GP: Si pronostica se durante il GP specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di piloti classificati (come deciso dalla Federazione). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. Pilota classificato nel GP: Si pronostica se il pilota elencato si classificherà nel GP (come deciso dalla Federazione). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota classificato), (b) NO (Pilota non classificato).

xxiii. Entrambi i piloti squadra classificati: Si pronostica se entrambi i piloti della squadra elencata si classificheranno nel GP (come deciso dalla Federazione). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambi i piloti classificati), (b) NO (Almeno un pilota non classificato).

xxiv. Entrambi i piloti finiscono GP nei primi 10: Si pronostica se entrambi i piloti della squadra elencata finiranno il GP nelle prime 10 posizioni (come deciso dalla Federazione). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambi i piloti nei primi 10), (b) NO (Almeno un pilota non nei primi 10).

xxv. Finisce nei primi 6/10 nel GP: Si pronostica se il pilota elencato finirà il GP nei primi 6/10 posti (come applicabile): (a) SÍ (Pilota nei primi 6/10), (b) NO (Pilota non nei primi 6/10).

14. Motociclismo

i. Gli esiti delle offerte in questa sezione saranno decisi dal primo risultato dichiarato dalla federazione competente al termine del periodo/sessione/gara/stagione in questione e non terrà in considerazione alcuna modifica successiva.

ii. Vincente Campionato Piloti: Si pronostica il pilota vincente della Classifica Piloti alla fine della stagione.

iii. Vince Campionato Piloti: Si pronostica se il pilota elencato vincerà la Classifica Piloti alla fine della stagione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Vince Classifica Piloti), (b) NO (Non vince Classifica Piloti).

iv. Miglior posizione finale (Qualifiche): Si pronostica quale tra i piloti elencati avrà la miglior posizione finale al termine della sessione di qualifiche.

v. Miglior posizione finale (Gara): Si pronostica quale tra i piloti elencati avrà la miglior posizione finale al termine del GP. Nel caso che nessuno dei piloti elencati venga dichiarato classificato dall'organismo competente, verrá dichiarato vincente il pilota che completi piú giri.

vi. Vincente GP: Si pronostica il pilota vincente del GP.

vii. Vince GP: Si pronostica se il pilota elencato vincerà il GP. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota vince GP), (b) NO (Pilota non vince GP).

viii. Vincente Pole Position: Si pronostica il pilota vincente delle Qualifiche.

ix. Vince Pole Position: Si pronostica se il pilota elencato vincerà la Pole Position. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota vince Pole Position), (b) NO (Pilota non vince Pole Position).

x. Vince almeno 1 gara: Si pronostica se il pilota elencato vincerà almeno un GP durante la stagione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pilota vince almeno 1 GP), (b) NO (Pilota non vince nessun GP).

xi. Piazzato sul podio: Si pronostica se il pilota elencato si piazzerà sul podio al termine del GP indicato: (a) SÍ (Pilota sul podio), (b) NO (Pilota fuori dal podio).

15. Badminton

i. Testa a Testa: Si pronostica il giocatore/squadra vincente dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

ii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

iv. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

v. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria del giocatore/squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria del giocatore/squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria del giocatore/squadra in casa o quella in trasferta).

vi. Giocatore/Squadra Casa Vince Primo Gioco e Match: Si pronostica che il giocatore/la squadra che gioca in casa riesca a vincere sia il 1° gioco che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore/Squadra casa vince 1° gioco e incontro), (b) NO (Giocatore/Squadra casa non riesce a vincere 1° gioco e incontro).

vii. Giocatore/Squadra Ospite Vince Primo Gioco e Match: Si pronostica che il giocatore/la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere sia il 1° gioco che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore/Squadra ospite vince 1° gioco e incontro), (b) NO (Giocatore/Squadra ospite non riesce a vincere 1° gioco e incontro).

viii. Vincente Punto: Si pronostica il vincente del punto specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

ix. Gara a [X]: Si pronostica quale giocatore/squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) NESSUN GIOCATORE/SQUADRA, (c) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

x. Risultato esatto alla fine del 2° Gioco: Si pronostica l'esatto punteggio dell'incontro al termine del secondo gioco. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 1-1, (c) 0-2.

xi. Risultato esatto dell'incontro: Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in giochi) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 3 giochi. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 2-1, (c) 0-2, (d) 1-2.

16. Squash

i. Testa a Testa: Si pronostica il giocatore/squadra vincente dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

ii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

iv. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

v. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria del giocatore/squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria del giocatore/squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria del giocatore/squadra in casa o quella in trasferta).

vi. Giocatore/Squadra Casa Vince Primo Gioco e Match: Si pronostica che il giocatore/la squadra che gioca in casa riesca a vincere sia il 1° gioco che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore/Squadra casa vince 1° gioco e incontro), (b) NO (Giocatore/Squadra casa non riesce a vincere 1° gioco e incontro).

vii. Giocatore/Squadra Ospite Vince Primo Gioco e Match: Si pronostica che il giocatore/la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere sia il 1° gioco che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore/Squadra ospite vince 1° gioco e incontro), (b) NO (Giocatore/Squadra ospite non riesce a vincere 1° gioco e incontro).

viii. Vincente Punto: Si pronostica il vincente del punto specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

ix. Gara a [X]: Si pronostica quale giocatore/squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) NESSUN GIOCATORE/SQUADRA, (c) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

x. Risultato esatto alla fine del 2° Gioco: Si pronostica l'esatto punteggio dell'incontro al termine del secondo gioco. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 1-1, (c) 0-2.

xi. Risultato esatto dell'incontro: Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in giochi) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 5 giochi. Questa scommessa propone 6 esiti possibili: (a) 3-0, (b) 3-1, (c) 3-2, (d) 0-3, (e) 1-3, (f) 2-3.

17. Tennis Tavolo

i. Testa a Testa: Si pronostica il giocatore/squadra vincente dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

ii. Passaggio Turno: Si pronostica quale giocatore/squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

iii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iv. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

v. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati/set giocati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

vi. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria del giocatore/squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria del giocatore/squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria del giocatore/squadra in casa o quella in trasferta).

vii. Giocatore/Squadra Casa Vince Primo Gioco e Match: Si pronostica che il giocatore/la squadra che gioca in casa riesca a vincere sia il 1° gioco che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore/Squadra casa vince 1° gioco e incontro), (b) NO (Giocatore/Squadra casa non riesce a vincere 1° gioco e incontro).

viii. Giocatore/Squadra Ospite Vince Primo Gioco e Match: Si pronostica che il giocatore/la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere sia il 1° gioco che l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore/Squadra ospite vince 1° gioco e incontro), (b) NO (Giocatore/Squadra ospite non riesce a vincere 1° gioco e incontro).

ix. Vincente Punto: Si pronostica il vincente del punto specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

x. Gara a [X]: Si pronostica quale giocatore/squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA CASA, (b) NESSUN GIOCATORE/SQUADRA, (c) GIOCATORE/SQUADRA OSPITE.

xi. Risultato esatto alla fine del 2° Gioco: Si pronostica l'esatto punteggio dell'incontro al termine del secondo gioco. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 1-1, (c) 0-2.

xii. Risultato esatto dell'incontro (2/3): Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 3 set. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) 2-0, (b) 2-1, (c) 0-2, (d) 1-2.

lviii. Risultato esatto dell'incontro (3/5): Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 5 set. Questa scommessa propone 6 esiti possibili: (a) 3-0, (b) 3-1, (c) 3-2, (d) 0-3, (e) 1-3, (f) 2-3.

lix. Risultato esatto dell'incontro (4/7): Si pronostica l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro sulla base dei 7 set. Questa scommessa propone 8 esiti possibili: (a) 4-0, (b) 4-1, (c) 4-2, (d) 4-3, (e) 0-4, (f) 1-4, (g) 2-4, (h) 3-4.

18. Calcio a 5 (Futsal)

i. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ii. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iii. Vincente Trofeo: Si pronostica il vincente finale di una competizione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iv. Vincente: Si pronostica il vincente finale di una competizione, esclusi e/o inclusi gli eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Testa a Testa Inclusi Supplementari e Rigori: Si pronostica il vincente dell'incontro tenendo conto anche eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vi. Testa a Testa Inclusi Supplementari esclusi Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro tenendo conto anche eventuali tempi supplementari, peró escludendo la sequenza dei tiri di rigore. Nel caso alla fine dei Tempi Supplementari la partita fosse ancora in paritá si procederá al rimborso delle scommesse. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vii. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di punti segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

viii. Esito Primo Tempo/Finale: Si pronostica la combinazione esatta degli esiti alla fine del Primo Tempo e l'esito alla fine del Secondo Tempo. Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

ix. 1X2 Prossimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, il prossimo gol. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

x. Testa a Testa Prossimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, il prossimo gol. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), la scommessa verra' rimborsata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xi. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di gol indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xii. Squadra Casa vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince senza subire gol), (b) NO (Squadra casa non vince e/o subisce gol).

xiii. Squadra Ospite vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince senza subire gol), (b) NO (Squadra ospite non vince e/o subisce gol).

xiv. Rigori: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno della sequenza dei calci di rigore per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo la sequenza dei calci di rigore), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari e/o tempi supplementari).

xv. Gol/No Gol: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xvi. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o di quella in trasferta).

xvii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xviii. Over/Under Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in casa riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xix. Over/Under Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, la squadra che gioca in trasferta riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xx. 1X2 Handicap: Si pronostica il risultato dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari/periodo specificato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

xxi. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

xxii. Squadra Casa segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in casa riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei calci di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra che gioca in casa riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

xxiii. Squadra Ospite segna Rigore: Si pronostica se la squadra che gioca in trasferta riuscirá a segnare il rigore indicato. Nel caso non ci sia bisogno della sequenza dei calci di rigore, le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ

(Squadra che gioca in trasferta riesce a segnare il rigore indicato), (b) NO (Squadra che gioca in casa non riesce a segnare il rigore indicato).

xxiv. Esito 1x2 tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

19. Snooker

i. Testa a Testa: Si pronostica il vincente dell'incontro/frame/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

ii. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/frame/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/frame/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1 (incluso Handicap), (b) GIOCATORE 2 (incluso Handicap).

iv. Raggiunge la Finale: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a raggiungere la Finale del Torneo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore raggiunge la Finale), (b) NO (Giocatore non raggiunge la Finale).

v. Totale Frame iniziati (Gara in corso): Si pronostica se durante l'incontro specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di Frame iniziati. Questa scommessa viene offerta in modalitá pre-match solamente durante tornei dove l'intervallo tra una sessione e l'altra é di almeno un'ora e/o l'incontro é programmato a continuare durante un'altra giornata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

vi. Totale Century Break: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di Century Break (100 o piú punti). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

vii. 'Century' Break nel Frame: Si pronostica se durante il frame elencato ci sarà un break di 100 o piú punti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Un break da 100 o piú punti nel Frame), (b) NO (Nessun break da 100 o piú punti nel Frame).

viii. ‘Half-Century’ Break nel Frame: Si pronostica se durante il frame elencato ci sarà almeno un break di 50 o piú punti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un break da 50 o piú punti nel Frame), (b) NO (Nessun break da 50 o piú punti nel Frame).

ix. ‘Maximum’ Break: Si pronostica se durante l’incontro almeno un giocatore riuscirà a fare il break massimo di 147 punti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Un break da 147 punti nell’incontro), (b) NO (Nessun break raggiunge 147 o piú punti).

x. Gara a [X]: Si pronostica quale giocatore raggiungerà per primo il totale di frame/punti vinti indicato nella scommessa durante l’incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xi. Esito 1x2 al termine della sessione [X]: Si pronostica l’esito dell’incontro al termine della sessione indicata. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xii. Risultato dopo Frame [X]: Si pronostica l’esito dell’incontro al termine del Frame indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xiii. Primo a imbucare una biglia nel Frame: Si pronostica quale giocatore imbuchera’ per primo (e in modo legale) una biglia durante il Frame specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xiv. Primo giocatore a fare punti nel Frame: Si pronostica quale giocatore conquistera’ i primi punti durante il Frame specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xv. Fallo durante il Frame: Si pronostica se durante il Frame indicato l’arbitro dichiarera’ almeno un fallo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un fallo dichiarato dall’arbitro), (b) NO (Nessun fallo chiamato dall’arbitro).

xvi. Colore della prima biglia ‘di colore’ imbucata: Si pronostica il colore della prima biglia ‘di colore’, (cioé escludendo le rosse ed eventuali free-ball), imbucata legalmente durante il Frame indicato. Questa scommessa propone 6 esiti possibili: (a) GIALLA (2 punti), (b) VERDE (3 punti), (c) MARRONE (4 punti), (d) BLU (5 punti), (e) ROSA (6 punti), NERA (7 punti).

xvii. Vincente Top 4 vs Tutti: Si pronostica se l’eventuale vincitore del Torneo sarà uno dei 4 giocatori elencati oppure qualunque altro giocatore presente nel tabellone. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) Top 4 (I 4 giocatori elencati nella scommessa), (b) ALTRO (Tutti gli altri giocatori).

xviii. Fa 'Maximum' break nel torneo SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a compiere il break massimo (147 punti senza interruzioni) durante la manifestazione indicata. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore fa Maximum break), (b) NO (Giocatore non fa Maximum break).

20. Freccette (Darts)

i. Testa a Testa: Si pronostica il vincente dell'incontro /periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

ii. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

iii. Vincente: Si pronostica il vincente finale di una competizione, inclusi gli eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iv. Vincente esclusi i Playoff: Si pronostica il vincente di una competizione, esclusi gli eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Vincente Meta Tabellone: Si pronostica il nome del finalista prodotto dalla parte del tabellone indicata. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vi. Vincente Quarto Tabellone: Si pronostica il nome del semifinalista prodotto dalla parte del tabellone indicata. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vii. Meta del Tabellone a produrre il Vincente: Si pronostica la meta del tabellone a produrre l'eventuale vincitore del Torneo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) Parte Alta del Tabellone (o parte sinistra), (b) Parte bassa del Tabellone (o parte destra).

viii. Quarto del Tabellone a produrre il Vincente: Si pronostica il quarto del tabellone a produrre l'eventuale vincitore del Torneo. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) Primo quarto del Tabellone (o parte alta a sinistra), (b) Secondo quarto del Tabellone (o parte bassa a sinistra), (c) Terzo quarto del Tabellone (o parte alta a destra), (d) Quarto quarto del Tabellone (o parte bassa a destra).

ix. Over/Under: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

x. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1 (incluso Handicap), (b) GIOCATORE 2 (incluso Handicap).

xi. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (GIOCATORE 1 o PAREGGIO), (b) DOPPIA CHANCE OUT (GIOCATORE 2 o PAREGGIO), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (GIOCATORE 1 o GIOCATORE 2).

xii. Gara a [X]: Si pronostica quale giocatore raggiungerà per primo il totale di set/leg/punti vinti indicato nella scommessa durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xiii. Testa a Testa 3-Dart Average: Si pronostica quale giocatore avrà il '3-Dart Average' (media sui 3 dart) nell'incontro /periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

xiv. Raggiunge la Finale: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a raggiungere la Finale del Torneo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore raggiunge la Finale), (b) NO (Giocatore non raggiunge la Finale).

xv. Raggiunge la Semifinale: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a raggiungere la Semifinale del Torneo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore raggiunge la Semifinale), (b) NO (Giocatore non raggiunge la Semifinale).

xvi. Raggiunge i Quarti: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a raggiungere i Quarti di Finale del Torneo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore raggiunge i Quarti), (b) NO (Giocatore non raggiunge i Quarti).

xvii. Qualificazione per il Torneo: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a qualificarsi per la fase finale del Torneo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore qualificato per il Torneo), (b) NO (Giocatore non qualificato per il Torneo).

xviii. Triplo 20 nel Primo Dart: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirá a fare un Triplo 20 col primo dart durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore fa Triplo 20 col primo dart), (b) NO (Giocatore non fa Triplo 20 col primo dart).

xix. Maggior numero di 180: Si pronostica quale giocatore riuscirà a fare il maggior numero di 180 nell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xx. 180 in [X]: Si pronostica se durante il periodo indicato almeno un giocatore riuscirà a segnare un 180. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un giocatore segna un 180), (b) NO (Nessun giocatore segna un 180).

xxi. Checkout rosso in [X]: Si pronostica se durante il periodo indicato almeno un giocatore riuscirà a compiere un checkout rosso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un checkout rosso completato), (b) NO (0 checkout rossi completati).

21. Ciclismo

i. Vincente: Si pronostica il vincente della tappa/corsa/classifica/periodo. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente senza Ciclista X: Si pronostica il vincente della tappa/corsa/classifica/periodo, escluso il ciclista indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Miglior posizione finale: Si pronostica quale dei ciclisti elencati avrà la miglior posizione finale nella tappa/corsa/classifica/periodo. Tutti i partecipanti elencati devono partecipare alla fase dell'evento alla quale la scommessa si riferisce e almeno 1 partecipante deve completare la fase in questione affinche la scommessa sia valida.

iv. Vincente Tappa: Si pronostica se il ciclista elencato riuscirá a vincere la tappa indicata. Il ciclista elencato deve partecipare alla tappa indicata affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista vince tappa), (b) NO (Ciclista non vince tappa).

v. Squadra vincente: Si pronostica la squadra che vince la tappa a squadre. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vi. Squadra del vincitore: Si pronostica la squadra del ciclista che vince la tappa/corsa/classifica. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vii. Finisce nei Top 3/6/10: Si pronostica se il ciclista indicato riesce a finira la tappa/corsa/classifica nelle posizioni indicate. Il ciclista elencato deve partecipare alla tappa/corsa/classifica indicata affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista finisce nelle posizioni indicate), (b) NO (Ciclista non finisce nelle posizioni indicate).

viii. Squadra con piú ciclisti nei Top 10/20: Si pronostica la squadra che riuscirá a piazzare piú ciclisti nelle posizioni indicate durante la tappa/corsa/competizione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ix. Squadra che vince piú tappe:: Si pronostica la squadra i quali ciclisti vinceranno piú tappe individuali (in totale) nell'evento. Le tappe a squadre non verranno considerate nel conteggio. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

x. Distacco tra 1° e 2° classificato: Si pronostica il distacco (espresso in minuto e/o secondi) tra il primo e il secondo classificato della graduatoria. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xi. U/O Numero del dorsale del vincitore: Si pronostica se il numero del dorsale dell'eventuale vincitore della graduatoria in questione supererà o meno la soglia stabilita. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xii. Pari/Dispari Numero del dorsale del vincitore: Si pronostica se il dorsale del vincitore della tappa/classifica/corsa in questione sará un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xiii. U/O Numero di ciclisti classificati: Si pronostica se il numero di ciclisti classificati alla fine della tappa/corsa/competizione supererà o meno la soglia stabilita. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xiv. Pari/Dispari numero di ciclisti classificati: Si pronostica se il il numero di ciclisti classificati alla fine della tappa/corsa/competizione sará un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xv. U/O numero di tappe vinte da ciclista X: Si pronostica se il numero di tappe vinte dal ciclista elencato supererà o meno la soglia stabilita. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve iniziare la corsa affinché le

scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xvi. Numero esatto di tappe vinte da ciclista X: Si pronostica il numero esatto di tappe vinte dal ciclista scegliendo dalla lista degli esiti appositamente creata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve iniziare la corsa affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xvii. U/O numero di tappe vinte da squadra X: Si pronostica se il numero di tappe vinte dai ciclisti della squadra elencata supererà o meno la soglia stabilita. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche di 1 o piú componenti della squadra. La squadra elencata deve iniziare la corsa affinché le scommesse siano valide. Le tappe a squadre non verranno considerate nel conteggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xviii. Numero esatto di tappe vinte da squadra X: Si pronostica il numero esatto di tappe vinte dai ciclisti della squadra scegliendo dalla lista degli esiti appositamente creata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche di 1 o piú componenti della squadra. La squadra elencata deve iniziare la corsa affinché le scommesse siano valide. Le tappe a squadre non verranno considerate nel conteggio. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xix. Tutti i partenti finiscono: Si pronostica se durante la tappa/corsa tutti i ciclisti che iniziano riusciranno a completare la suddetta tappa/corsa. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Tutti i partenti completano la tappa/corsa indicata), (b) NO (Almeno 1 ciclista ritirato/abbandona).

xx. Posizione finale del ciclista X: Si pronostica la posizione finale del ciclista elencato nella tappa/classifica/graduatoria indicata scegliendo dalla lista degli esiti appositamente creata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve iniziare la corsa affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxi. U/O Indossano maglia leader: Si pronostica se il numero di ciclisti differenti che indossano la maglia che indica il leader della classifica/graduatoria elencata supererà o meno la soglia stabilita. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Casomai il vincitore dell'edizione precedente cominci la competizione indossando suddetta maglia, esso non verrà tenuto in considerazione nel conteggio finale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. Indossa maglia leader: Si pronostica se il ciclista indicato indosserà almeno una volta la maglia del leader della graduatoria elencata. Casomai il vincitore dell'edizione precedente cominci la competizione indossando suddetta maglia, esso non verrà tenuto in considerazione nel conteggio finale. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve iniziare la corsa affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Indossa maglia leader), (b) NO (Non indossa maglia leader).

xxiii. Vince Classifica Generale: Si pronostica se il ciclista elencato vincerà la classifica generale della competizione indicata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista vince Classifica Generale), (b) NO (Ciclista non vince Classifica Generale).

xxiv. Due o piú da Squadra X classificati nei primi 3 posti: Si pronostica se almeno 2 ciclisti della squadra indicata finiranno nei primi 3 posti nella graduatoria della classifica elencata. La scommessa rimane valida anche nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 2 ciclisti della squadra indicata finiscono nei primi 3 posti), (b) NO (1 ciclista o meno della squadra indicata finiscono nei primi 3 posti).

xxv. Uno o piú da Squadra X vince 1 tappa: Si pronostica se almeno 1 componente della squadra elencata vincerà almeno 1 tappa. La scommessa rimane valida anche nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 tappa vinta dai ciclisti della squadra elencata), (b) NO (Nessuna tappa vinta dai ciclisti della squadra elencata).

xxvi. U/O numero di tappe vinte da nazione X: Si pronostica se il numero di tappe vinte dai ciclisti della nazione elencata supererà o meno la soglia stabilita. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche di 1 o piú ciclisti di quella nazione. Le tappe a squadre non verranno considerate nel conteggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvii. Ciclista di Nazione X vince tappa/classifica: Si pronostica se un ciclista proveniente dalla nazione indicata riesce a vincere la tappa/classifica indicata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche di 1 o piú ciclisti di quella nazione. Le tappe a squadre non verranno considerate nel conteggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Tappa/Classifica vinta da 1 ciclista proveniente dalla nazione elencata), (b) NO (Tappa/Classifica vinta da 1 ciclista proveniente da qualsiasi altra nazione).

xxviii. Ciclista di Nazione X nei primi 10 della tappa/classifica: Si pronostica se un ciclista proveniente dalla nazione indicata riesce a classificarsi nei primi 10 nella tappa/classifica

indicata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche di 1 o piú ciclisti di quella nazione. Le tappe a squadre non verranno considerate nel conteggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (1 ciclista proveniente dalla nazione elencata finisce nei primi 10 posti della tappa/classifica), (b) NO (Nessun ciclista proveniente dalla nazione indicata finisce nei primi 10 posi della tappa/classifica).

xxix. U/O Ciclisti di Nazione X nei primi 3/6/10/20 della tappa/classifica: Si pronostica se il numero di ciclisti provenienti dalla nazione elencata che finiscono nelle posizioni indicate della graduatoria di tappa/corsa/classifica, supererà o meno la soglia predisposta. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti/ritiro/abbandono e/o squalifiche di 1 o piú ciclisti di quella nazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxx. Miglior piazzato da Nazione X: Si pronostica il ciclista proveniente dalla nazione elencata ad avere la miglior posizione finale nella graduatoria elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxi. Nazionalità vincitore Finale: Si pronostica la nazionalità del ciclista che vincerà la classifica/graduatoria indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxii. Nazione che vince piú tappe: Si pronostica la nazione i quali ciclisti vinceranno piú tappe individuali (in totale) nell'evento. Le tappe a squadre non verranno considerate nel conteggio. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxiii. Ciclista di Nazione X leader classifica: Si pronostica se almeno 1 ciclista proveniente dalla nazione elencata indosserà almeno una volta la maglia del leader della graduatoria indicata. Casomai il vincitore dell'edizione precedente cominci la competizione indossando suddetta maglia, esso non verrà tenuto in considerazione nel conteggio finale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 ciclista proveniente dalla nazione elencata indosserà almeno una volta la maglia del leader della graduatoria indicata), (b) NO (Nessun ciclista proveniente dalla nazione elencata indosserà almeno una volta la maglia del leader della graduatoria indicata).

xxxiv. U/O Totale medaglie vinte: Si pronostica se il totale di medaglie vinte dal ciclista/ciclisti della squadra/nazione supererà o meno la soglia stabilita. Nel caso di scommesse che si riferiscono a ciclisti singoli, il ciclista indicato deve partecipare alla competizione specificata affinché le scommesse siano valide. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro,

abbandono e/o squalifiche. Nel caso di scommesse sulla squadra/nazione non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxv. Numero esatto di medaglie vinte da X: Si pronostica il numero esatti di medaglie vinte dal ciclista/ciclisti della squadra/nazione indicata. Nel caso di scommesse che si riferiscono a ciclisti singoli, il ciclista indicato deve partecipare alla competizione specificata affinché le scommesse siano valide. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro, abbandono e/o squalifiche. Nel caso di scommesse sulla squadra/nazione non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxvi. Ciclista X vince medaglia d'oro: Si pronostica se il ciclista elencato riuscirà a vincere la medaglia d'oro nella competizione indicata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista vince medaglia d'oro), (b) NO (Ciclista non vince medaglia d'oro).

xxxvii. Ciclista X vince medaglia: Si pronostica se il ciclista elencato riuscirà a vincere almeno una medaglia nella competizione indicata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista vince medaglia), (b) NO (Ciclista non vince medaglia).

xxxviii. Ciclista X vince medaglia d'oro individuale: Si pronostica se il ciclista elencato riuscirà a vincere la medaglia d'oro in una competizione individuale nella manifestazione indicata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista vince medaglia d'oro individuale), (b) NO (Ciclista non vince medaglia d'oro individuale).

xxxix. Ciclista X vince 1 o piú medaglie individuali: Si pronostica se il ciclista elencato riuscirà a vincere almeno una medaglia durante una competizione individuale nella manifestazione indicata. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista vince medaglia individuale), (b) NO (Ciclista non vince medaglia individuale).

xl. Vincente Batteria X: Si pronostica il vincitore della batteria (heat) elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xli. Vincente Sprint X: Si pronostica il vincitore dello sprint elencato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xlii. Ciclista X record mondiale: Si pronostica se il ciclista elencato riuscirà a stabilire il nuovo record mondiale. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista stabilisce nuovo record mondiale), (b) NO (Ciclista non riesce a stabilire nuovo record mondiale).

xliii. Ciclista X record mondiale sull'ora: Si pronostica se il ciclista elencato riuscirà a stabilire il nuovo record mondiale nella distanza percorsa sull'ora. La scommessa rimane valida anche nel caso di ritiro/abbandono e/o squalifiche. Il ciclista elencato deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Ciclista stabilisce nuovo record mondiale sull'ora), (b) NO (Ciclista non riesce a stabilire nuovo record mondiale sull'ora).

xliv. U/O Batterie: Si pronostica se il numero totale di batterie (heats) supererà o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xlv. Ogni riferimento alla nazionalità dei ciclisti verrá asseverato sulla base della nazionalità come attribuita dall'UCI (Union Cycliste Internationale) sul suo sito ufficiale (www.uci.ch).

22. Golf

i. 1X2: Si pronostica il il giocatore tra quelli elencati ad avere il punteggio migliore nel turno/incontro specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

ii. U/O Punteggio Giocatore: Si pronostica se il punteggio ottenuto dal giocatore elencato durante il giro/turno/torneo specificato sorpasserà o meno la soglia stabilita. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

iii. Vincente Parte X Tabellone: Si pronostica il il vincitore della parte del tabellone indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iv. 1X2 Buca X: Si pronostica il giocatore che ottenga il punteggio migliore durante la buca indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

v. Leader Classifica dopo Giro X: Si pronostica il giocatore in vetta alla classifica al termine del giro indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vi. Birdie o meglio SÍ/NO: Si pronostica se almeno un giocatore riuscira a segnare un punteggio di "birdie" (1 colpo sotto il Par) o meglio nella buca indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un giocatore segna birdie o meglio), (b) NO (Nessun giocatore segna birdie).

vii. Bogey o peggio SÍ/NO: Si pronostica se almeno un giocatore registrerà un punteggio di "bogey" (1 colpo piú del Par) o peggio nella buca indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un giocatore segna bogey o peggio), (b) NO (Nessun giocatore segna bogey).

viii. Miglior punteggio Buca X: Si pronostica il giocatore che registrerà il miglior punteggio nella buca indicata. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

ix. 1X2 Miglior punteggio da Buca X a Buca Y: Si pronostica il giocatore che registrerà il miglior punteggio conteggiando il totale ottenuto nelle buche indicate. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

x. 1X2 Miglior punteggio su tutti i Par 3/4/5: Si pronostica il giocatore che registrerà il miglior punteggio conteggiando il totale ottenuto nelle buche con il Par indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xi. 1X2 Piú Birdie da Buca X a Buca Y: Si pronostica il giocatore che riuscirà a segnare piú "birdie" (1 colpo sotto il Par) durante il periodo indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xii. 1X2 Piú Birdie: Si pronostica il giocatore riuscirà a segnare piú "birdie" (1 colpo sotto il Par) durante il giro indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione

dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xiii. 1X2 Piú Bogey da Buca X a Buca Y: Si pronostica il giocatore che registrera' piú "bogey" (1 colpo piú del Par) nel periodo indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non siano state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xiv. 1X2 Piú Bogey: Si pronostica il giocatore che registrerà piú "bogey" (1 colpo piú del Par) durante il giro indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xv. 1X2 Piú Double Bogey da Buca X a Buca Y: Si pronostica il giocatore che registrerà piú "double bogey" (2 colpi piú del Par) nel periodo indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xvi. 1X2 Piú Double Bogey: Si pronostica il giocatore che registrerà piú "double bogey" (2 colpi piú del Par) durante il giro indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e

le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xvii. 1X2 Piú Eagle da Buca X a Buca Y: Si pronostica il giocatore che registrerà piú “eagle” (2 colpi meno del Par) nel periodo indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xviii. 1X2 Piú Eagle: Si pronostica il giocatore che registrerà piú “eagle” (2 colpi meno del Par) durante il giro indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xix. 1X2 Piú Par da Buca X a Buca Y: Si pronostica il giocatore che registrerà piú “par” (esattamente i colpi del Par) nel periodo indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xx. 1X2 Piú Par: Si pronostica il giocatore che registrerà piú “par” (esattamente i colpi del Par) durante il giro indicato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xxi. U/O Birdie da Buca X a Buca Y: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di “birdie” (1 colpo sotto il Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. U/O Birdie: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di “birdie” (1 colpo sotto il Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiii. U/O Bogey da Buca X a Buca Y: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di “bogey” (1 colpo piú del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiv. U/O Bogey: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di “bogey” (1 colpo piú del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell’incontro. In quel caso l’esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxv. U/O Double Bogey da Buca X a Buca Y: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di “double bogey” (2 colpi piú del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell’incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l’esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione

dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvi. U/O Double Bogey: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di "double bogey" (2 colpi piú del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvii. U/O Eagle da Buca X a Buca Y: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di "eagle" (2 colpi meno del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxviii. U/O Eagle: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di "eagle" (2 colpi meno del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxix. U/O Par da Buca X a Buca Y: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di "Par" (esattamente i colpi del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxx. U/O Par: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di "Par" (esattamente i colpi del Par) registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima

del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxi. U/O Punteggio da Buca X a Buca Y: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di colpi registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxii. U/O Punteggio: Si pronostica se durante il periodo indicato sarà sorpassata o meno la soglia elencata di colpi registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxiii. U/O Punteggio su tutti i Par 3/4/5: Si pronostica se combinando il punteggio di tutte le buche col Par indicato presenti nel Giro specificato, sarà sorpassata o meno la soglia elencata di colpi registrati. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxiv. 1X2 Dopo X buche: Si pronostica il giocatore giocatore tra quelli elencati ad avere il punteggio migliore al termine del periodo specificato. Nel caso entrambi i giocatori elencati ottengano lo stesso punteggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xxxv. Vincente: Si pronostica il vincitore (miglior piazzato) del torneo/classifica/periodo. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxvi. Vincente senza X: Si pronostica il vincitore (miglior piazzato) del torneo/classifica/periodo escludendo 1 o piú partecipanti. Tutti i partecipanti specificamente esclusi dalla computazione del risultato devono prendere parte alla torneo/competizione in questione affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalificati, ritirati e/o che abbandonino la gara.

xxxvii. Distacco tra Vincente e 2° classificato: Si pronostica il distacco tra il primo e il secondo classificato della graduatoria. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxviii. Posizione finale del Giocatore nel Torneo: Si pronostica l'esatta posizione finale del giocatore elencato. Il giocatore elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxix. Punteggio del Vincitore del Torneo: Si pronostica l'esatto punteggio finale dell'eventuale vincitore del torneo. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Il giocatore elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xl. Almeno 2 Albatross nel Torneo SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo saranno registrati almeno 2 "albatross" (3 colpi sotto il Par). Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 2 Albatross nel torneo), (b) NO (1 Albatross o meno nel torneo).

xli. Almeno 2 Hole in One nel Torneo SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo saranno registrati almeno 2 "hole in one" (imbucata con un colpo solo). Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006

a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 2 Hole in One nel torneo), (b) NO (1 Hole in One o meno nel torneo).

xlii. Albatross nel Torneo SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo sarà registrato almeno 1 "albatross" (3 colpi sotto il Par). Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 Albatross nel torneo), (b) NO (Nessun Albatross nel torneo).

xliii. Albatross in Buca X nel Torneo SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo sarà registrato almeno 1 "albatross" (3 colpi sotto il Par) nella buca indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 Albatross nella buca indicata), (b) NO (Nessun Albatross nella buca indicata).

xliv. Vince un giocatore di Nazione X SÍ/NO: Si pronostica se il torneo sarà vinto da un giocatore della nazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Torneo vinto da giocatore della Nazione elencata), (b) NO (Vincitore proveniente da qualsiasi altra nazione).

xlv. Almeno 1 giocatore squalificato SÍ/NO: Si pronostica se durante il torneo almeno un giocatore sarà squalificato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili:

(a) SÍ (Torneo vinto da giocatore della Nazione elencata), (b) NO (Vincitore proveniente da qualsiasi altra nazione).

xlvi. Almeno 1 giocatore riceve penalita SÍ/NO: Si pronostica se durante il torneo almeno un giocatore riceverà una penalità per gioco lento. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 giocatore riceve penalità per gioco lento), (b) NO (Nessun giocatore riceve penalità per gioco lento).

xlvii. Almeno 1 giocatore fa giro con 59 o meno tiri SÍ/NO: Si pronostica se durante il torneo almeno un giocatore riuscirà a completare 1 giro con 59 colpi o meno. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 giocatore fa giro con 59 colpi o meno), (b) NO (Nessun giocatore fa giro con 59 colpi o meno).

xlviii. Si qualifica per il Torneo SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscira a qualificarsi per il torneo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore qualificato per il torneo), (b) NO (Giocatore non qualificato per il torneo).

xlix. Supera il taglio SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscira a superare il taglio (make the cut). Il giocatore elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Giocatore supera taglio), (b) NO (Giocatore non supera il taglio).

l. Deciso da un play-off SÍ/NO: Si pronostica se il torneo avrà bisogno di un play-off per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Torneo deciso da play-off), (b) NO (Torneo deciso durante i giri).

li. Torneo finisce il lunedi SÍ/NO: Si pronostica se il torneo finirà (per qualunque motivo) durante la giornata del lunedí. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Torneo finisce il Lunedí), (b) NO (Torneo finisce la Domenica).

liii. Vincente Mancino SÍ/NO: Si pronostica se l'eventuale vincitore del torneo sarà un giocatore mancino. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Vincitore mancino), (b) NO (Vincitore destro).

liii. Almeno 1 ritiro SÍ/NO: Si pronostica se durante il torneo ci sarà almeno un giocatore che si ritiri. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 ritirato), (b) NO (Nessun ritirato).

liv. Nuovo record della Corsa SÍ/NO: Si pronostica se durante il torneo sarà stabilito il nuovo record della corsa. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Nuovo record della corsa stabilito), (b) NO (Nessun ritirato).

lv. Nazionalita del vincitore: Si pronostica la nazione dalla quale proviene l'eventuale vincitore della graduatoria elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lvi. Migliore della Lista: Si pronostica il giocatore che avrà il miglior punteggio/la miglior posizione finale tra i giocatori elencati. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lvii. U/O Numero di giocatori a superare il taglio: Si pronostica il numero di giocatori a superare il taglio supererà o meno la soglia stabilita. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

lviii. Eagle nel Torneo SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo sarà registrato almeno 1 "eagle" (2 colpi sotto il Par). Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 Eagle nel torneo), (b) NO (Nessun Eagle nel torneo).

lix. Eagle in Buca X nel Torneo SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo sarà registrato almeno 1 "eagle" (2 colpi sotto il Par) nella buca indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine

naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 Eagle nella buca indicata), (b) NO (Nessun Eagle nella buca indicata).

lx. Hole in One nel Torneo SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo sarà registrato almeno 1 "hole in one" (imbucata in un colpo solo). Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 Hole in One nel torneo), (b) NO (Nessun Hole in One nel torneo).

lxi. Hole in One in Buca X SÍ/NO: Si pronostica se nel torneo sarà registrato almeno 1 "hole in one" (imbucata in un colpo solo) nella buca indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 Hole in One nella buca indicata), (b) NO (Nessun Hole in One nella buca indicata).

lxii. Risultato esatto Fourballs - Giorno X: Si pronostica il risultato esatto ottenuto durante la sessione di Fourballs durante il giorno del Torneo indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lxiii. Risultato esatto Foursomes - Giorno X: Si pronostica il risultato esatto ottenuto durante la sessione di Foursomes durante il giorno del Torneo indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lxiv. Risultato esatto - Giorno X: Si pronostica il risultato esatto ottenuto durante il giorno del Torneo indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lxv. Risultato esatto - Torneo: Si pronostica il risultato esatto ottenuto durante il Torneo. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lxvi. Vincitore - Giorno X: Si pronostica il vincente del giorno del Torneo indicato. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lxvii. Vincitore Fourballs - Giorno X: Si pronostica il vincitore della sessione di Fourballs durante il giorno del Torneo indicato. Nel caso finisse in pareggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

lxviii. Vincitore Foursomes - Giorno X: Si pronostica il vincitore della sessione di Foursomes durante il giorno del Torneo indicato. Nel caso finisse in pareggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

lxix. 1X2 Fourballs – Torneo: Si pronostica il giocatore/squadra che otterrà piú punti dalle sessioni di Fourballs durante il Torneo. Nel caso finisse in pareggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

lxx. 1X2 Foursomes – Torneo: Si pronostica il giocatore/squadra che otterrà piú punti dalle sessioni di Foursomes durante il Torneo. Nel caso finisse in pareggio e le quote per il pareggio non sono state pubblicate le scommesse verranno rimborsate. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

lxxi. Punteggio Squadra - Giorno X: Si pronostica il risultato esatto dei punti ottentuti dalla squadra durante il giorno indicato del Torneo. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

lxxii. Vince partita singola SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato riuscirà a vincere la sua partita durante la sessione dedicata alle partite singole. Il giocatore elencato deve partecipare alla sessione delle partite tra singoli affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Vince partita singola), (b) NO (Pareggia o perde partita singola).

lxxiii. Vince Medaglia Oro SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerà la medaglia d'oro. Il giocatore elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Vince medaglia d'oro), (b) NO (Non vince medaglia d'oro).

lxxiv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se il giocatore elencato vincerà una medaglia. Il giocatore elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sarà considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Vince medaglia), (b) NO (Non vince medaglia).

23. Atletica Leggera

i. Tutti i risultati delle scommesse saranno refertati a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Qualunque riferimento a partecipanti/atleti e da considerarsi valido anche per le competizioni a squadre/staffette.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati causa falsa partenza o qualunque altro motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/o la Federazione competente non segua specifici criteri di

classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

iii. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iv. Nazionalitá del Vincente: Si pronostica la nazionalitá dell'atleta vincente della gara/sessione/manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Primo alla fine del primo giro: Si pronostica l'atleta che alla fine del primo giro di pista della gara/sessione/manifestazione elencata sia al comando della gara. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vi. Primo all'inzio dell'ultimo giro: Si pronostica l'atleta che all'inzio dell'ultimo giro di pista della gara/sessione/manifestazione elencata sia al comando della gara. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vii. Ultimo alla fine del primo giro: Si pronostica l'atleta che alla fine del primo giro di pista della gara/sessione/manifestazione elencata sia al'ultimo posto della gara. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

viii. Distacco tra primo e secondo classificato: Si pronostica il distacco (espresso in lasso temporale, punti, distanza o altezza) tra il vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata e il secondo classificato. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ix. Tempo stabilito dal vincitore della gara: Si pronostica il tempo vincente stabilito dal vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

x. Misura stabilita dal vincitore della gara: Si pronostica la misura (distanza) vincente stabilita dal vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xi. Altezza stabilita dal vincitore della gara: Si pronostica e l'altezza del salto vincente stabilita dal vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xii. Salto piú alto registrato: Si pronostica l'altezza del salto piú alto registrato durante la gara/sessione/manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xiii. Salto piú lungo registrato: Si pronostica la distanza del salto piú lungo registrato durante la gara/sessione/manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xiv. Lancio piú lungo registrato: Si pronostica la distanza del lancio piú lungo registrato durante la gara/sessione/manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xv. Almeno 1 squalifica durante la Finale SÍ/NO: Si pronostica se almeno un'atleta sará squalificato durante la Finale. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 atleta squalificato), (b) NO (Nessun atleta squalificato).

xvi. Subisce squalifica SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato subirá una squalifica durante la competizione. L'atleta deve partecipare alla fase della gara in questione affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta squalificato), (b) NO (Atleta non squalificato).

xvii. Finisce la corsa SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato finirá la corsa. L'atleta deve partecipare alla fase della gara in questione affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta finisce la corsa), (b) NO (Atleta non finisce la corsa).

xviii. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

xix. Raggiunge la Semifinale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Semifinale della disciplina in questione. L'atleta deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Semifinale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Semifinale).

xx. Cade il testimone a squadra X SÍ/NO: Si pronostica se alla squadra elencata cadrá il testimone. La squadra deve partecipare alla fase della gara in questione affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Cade il testimone alla squadra), (b) NO (Non cade il testimone alla squadra).

xxi. Tempo stabilito da X in Finale: Si pronostica il tempo stabilito dall'atleta durante la Finale. L'atleta in questione deve partecipare alla Finale affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxii. Tempo stabilito da X: Si pronostica il tempo stabilito dall'atleta durante la gara/sessione elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla gara/sessione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxiii. Posizione finale di X: Si pronostica la posizione finale dell'atleta nella graduatoria durante la gara/sessione/manifestazione elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla gara/sessione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxiv. Numero di punti ottenuti: Si pronostica il numero di punti ottenuti dall'atleta durante la gara/sessione/manifestazione. L'atleta in questione deve partecipare alla gara/sessione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxv. Vince Med.Oro + nuovo record mondiale SÍ/NO: Si pronostica e se l'atleta elencato riuscirá a vincere sia la medaglia d'oro e anche a stabilire il nuovo record mondiale. L'atleta in questione deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro e stabilisce il record mondiale), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro e/o non stabilisce il record mondiale).

xxvi. Vince Med.Oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

xxvii. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

xxviii. O/U Numero totale di Med.Oro: Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie d'oro vinte durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxix. O/U Numero di Med.Oro (Indiv.): Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie d'oro vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxx. O/U Numero totale di medaglie: Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie vinte durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxi. O/U Numero di Med (Indiv.): Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxii. Numero di Med.Oro: Si pronostica il numero di medaglie d'oro vinte durante la manifestazione indicata (incluso le medaglie vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxiii. Numero di Med.Oro (Indiv.): Si pronostica il numero di medaglie d'oro vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxiv. Numero di medaglie: Si pronostica il numero di medaglie vinte durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxv. Numero di Med (Indiv.): Si pronostica il numero di medaglie vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxvi. Vince almeno 2 Med.Oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato vincerá almeno 2 medaglie d'oro durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 2 medaglie d'oro), (b) NO (Atleta vince 1 medaglia d'oro o meno).

xxxvii. Vince almeno 3 Med.Oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato vincerá almeno 3 medaglie d'oro durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 3 medaglie d'oro), (b) NO (Atleta vince 2 medaglie d'oro o meno).

xxxviii. Vince almeno 4 Med.Oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato vincerá almeno 2 medaglie d'oro durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa

scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 4 medaglie d'oro), (b) NO (Atleta vince 3 medaglia d'oro o meno).

xxxix. Atleta Naz.X vince almeno 1 medaglia SÍ/NO: Si pronostica se almeno un'atleta della nazione elencata vincerá almeno 1 medaglia nella disciplina durante la manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 atleta della nazione elencata vince una medaglia), (b) NO (Nessun atleta della nazione elencata vince una medaglia).

xl. Piú Medaglie d'Oro: Si pronostica quale degli atleti elencati vincerá piú medaglie d'oro durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). Gli atleti in questione devono partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xli. Piú Medaglie: Si pronostica quale degli atleti elencati vincerá piú medaglie durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). Gli atleti in questione devono partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

xlii. Fa nuovo record mondiale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a stabilire il nuovo record mondiale durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta stabilisce nuovo record mondiale), (b) NO (Atleta non stabilisce nuovo record mondiale).

xliii. Fa nuovo record mondiale durante la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a stabilire il nuovo record mondiale durante la Finale della manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri, abbandoni e/o mancata qualificazione alla Finale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta stabilisce nuovo record mondiale durante la Finale), (b) NO (Atleta non stabilisce nuovo record mondiale durante la Finale).

xliv. Nuovo record mondiale SÍ/NO: Si pronostica se durante la manifestazione indicata verrá stabilito un nuovo record mondiale. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Nuovo record mondiale stabilito), (b) NO (Nessun nuovo record mondiale stabilito).

xlv. Nuovo record mondiale indoor SÍ/NO: Si pronostica se durante la manifestazione indicata verrá stabilito un nuovo record mondiale indoor. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Nuovo record mondiale indoor stabilito), (b) NO (Nessun nuovo record mondiale indoor stabilito).

xlvi. Nuovo record personale SÍ/NO: Si pronostica se durante la manifestazione indicata, l'atleta indicato stabilirá un nuovo record personale. L'atleta in questione deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta stabilisce nuovo record personale), (b) NO (Atleta non stabilisce nuovo record personale).

xlvii. Nuovo record nazionale SÍ/NO: Si pronostica se durante la manifestazione indicata, l'atleta indicato stabilirá un nuovo record nazionale. L'atleta in questione deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta stabilisce nuovo record nazionale), (b) NO (Atleta non stabilisce nuovo record nazionale).

xlviii. Nuovo record della pista SÍ/NO: Si pronostica se durante la manifestazione indicata verrá stabilito un nuovo record della pista. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Nuovo record della pista stabilito), (b) NO (Nessun nuovo record della pista stabilito).

xlix. Atleta Naz.X fa nuovo rec. nazionale SÍ/NO: Si pronostica se almeno un'atleta della nazione elencata stabilirá un nuovo record nazionale. Almeno 1 atleta della nazione indicata deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 atleta della nazione elencata stabilisce nuovo record nazionale), (b) NO (Nessun atleta della nazione elencata stabilisce nuovo record nazionale).

l. Atleta Naz.X fa nuovo rec. mondiale SÍ/NO: Si pronostica se almeno un'atleta della nazione elencata stabilirá un nuovo record mondiale. Almeno 1 atleta della nazione indicata deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno 1 atleta della nazione elencata stabilisce nuovo record mondiale), (b) NO (Nessun atleta della nazione elencata stabilisce nuovo record mondiale).

24. Canoa

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive

modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta/squadra che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vii. Vince Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se se l'atleta elencato vincerá almeno 1 medaglia in una disciplina individuale. L'atleta elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 1 medaglia individuale), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia individuale).

viii. Distacco tra primo e secondo classificato: Si pronostica il distacco (espresso in lasso temporale, punti, distanza, come applicabile) tra il vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata e il secondo classificato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

25. Canotaggio

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive

modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta/squadra che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vii. Vince Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se se l'atleta elencato vincerá almeno 1 medaglia in una disciplina individuale. L'atleta elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 1 medaglia individuale), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia individuale).

viii. Distacco tra primo e secondo classificato: Si pronostica il distacco (espresso in lasso temporale, punti, distanza, come applicabile) tra il vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata e il secondo classificato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

26. Ciclismo BMX

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa

propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta indicato deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

vi. Distacco tra primo e secondo classificato: Si pronostica il distacco (espresso in lasso temporale, punti, distanza, come applicabile) tra il vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata e il secondo classificato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

27. Ciclismo Mountain Bike

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in

batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Distacco tra primo e secondo classificato: Si pronostica il distacco (espresso in lasso temporale, punti, distanza, come applicabile) tra il vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata e il secondo classificato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

28. Equitazione

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso

di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta/squadra che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vii. Vince Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se se l'atleta elencato vincerá almeno 1 medaglia in una disciplina individuale. L'atleta elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 1 medaglia individuale), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia individuale).

viii. Distacco tra primo e secondo classificato: Si pronostica il distacco (espresso in lasso temporale, punti, distanza, come applicabile) tra il vincitore della gara/sessione/manifestazione elencata e il secondo classificato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

29. Ginnastica

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta/squadra che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della

prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vi. Vince Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se se l'atleta elencato vincerá almeno 1 medaglia in una disciplina individuale. L'atleta elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 1 medaglia individuale), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia individuale).

30. Judo

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa

scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta indicato deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

31. Lotta Greco Romana

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione

competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta indicato deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

32. Lotta Libera

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a

una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta indicato deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

33. Nuoto Sincronizzato

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse

saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

34. Pentathlon Moderno

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa

scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

35. Scherma

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come

aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta/squadra che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato

valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vii. Vince Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se se l'atleta elencato vincerá almeno 1 medaglia in una disciplina individuale. L'atleta elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 1 medaglia individuale), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia individuale).

36. Sollevamento Pesi

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

37. Taekwando

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in

batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta indicato deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

38. Tiro a segno

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo

risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta indicato deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

39. Tiro a volo

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta indicato deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

40. Tiro con l'arco

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni.

Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta/squadra che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vii. Vince Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se se l'atleta elencato vincerá almeno 1 medaglia in una disciplina individuale. L'atleta elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 1 medaglia individuale), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia individuale).

41. Triathlon

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote

saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

42. Tuffi

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si

sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

vi. Vince Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se se l'atleta elencato vincerá almeno 1 medaglia in una disciplina individuale. L'atleta elencato deve partecipare alla fase in questione affinché le scommesse siano valide. Nel caso di ritiro/abbandono prima del

termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince almeno 1 medaglia individuale), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia individuale).

43. Vela

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti/squadre elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti/squadre indicate nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti/squadre squalificate per qualunque motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta/squadra é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti/squadre elencate prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/ o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina specificata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al

termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta/squadra non vince la medaglia d'oro).

iv. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta/squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della manifestazione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

v. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta/squadra elencata riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta/squadra indicata deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta/squadra non raggiunge la Finale).

vi. Passaggio Turno: Si pronostica l'atleta/squadra che passa il turno in nella gara/sessione/manifestazione indicata. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'evento (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito sia giá stata conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'evento. In quel caso l'esito acquisito sul campo sará considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

44. Hockey su Prato

i. Esito Finale 1X2: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ii. Testa a Testa Risultato Inclusi i Supplementari esclusi i Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine degli eventuali tempi supplementari, esclusi i tiri di rigore. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

iii. Testa a Testa Risultato Inclusi i Supplementari e i Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine degli eventuali tempi supplementari e i tiri di rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iv. Tempi Supplementari SÍ/NO: Si pronostica se l'incontro andrá ai tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Incontro finisce in pareggio nei Tempi Regolamentari), (b) NO (Incontro deciso nei Tempi Regolamentari).

v. Testa a Testa Vincente Trofeo: Si pronostica la squadra che vincera' il trofeo al termine della Finale. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vi. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vii. Vincente: Si pronostica la squadra che vincera' la manifestazione. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

viii. Squadra X vince Manifestazione SÍ/NO: Si pronostica se la squadra specificata vincera' la manifestazione elencata. Non sono previsti rimborsi nel caso di altri non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata vince manifestazione), (b) NO (Squadra elencata non vince la manifestazione).

ix. Fase eliminazione squadra: Si pronostica la fase durante la quale la squadra sarà eliminata, o vincerà, il torneo. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

x. Vincente Girone: Si pronostica il vincente finale del girone. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xi. Passaggio Turno SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a passare il turno indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra elencata deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata passa il turno indicato), (b) NO (Squadra elencata non passa il turno indicato).

xii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (prima classificata). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel

caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Squadra non vince la medaglia d'oro).

xiii. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificata tra i primi 3). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince medaglia), (b) NO (Squadra non vince medaglia).

xiv. Squadra Casa segna Prossimo Rigore X SÍ/NO: Si pronostica se durante la sequenza dei tiri di rigore la squadra di casa riuscirá a segnare il rigore indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra segna rigore), (b) NO (Squadra non segna rigore).

xv. Squadra Ospite segna Prossimo Rigore X SÍ/NO: Si pronostica se durante la sequenza dei tiri di rigore la squadra in trasferta riuscirá a segnare il rigore indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra segna rigore), (b) NO (Squadra non segna rigore).

xvi. Doppio Risultato (1° Tempo/Fine 4° Quarto): Si pronostica l'esatta combinazione degli esiti alla fine del 1° Tempo (2° Quarto) e 2° Tempo (4° Quarto). Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xvii. Doppia Chance: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

xviii. 1X2 Tempo/Quarto X: Si pronostica l'esito del periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xix. Esito 1x2 tra i minuti X:XX-Y:YY: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il lasso temporale indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xx. Resto dell'incontro sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto dell'incontro ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxi. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

xxii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

xxiii. Under/Over Gol: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di reti segnate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiv. Under/Over Gol Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato la squadra che gioca in casa supererá o meno la soglia predisposta di reti segnate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxv. Under/Over Gol Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato la squadra che gioca in trasferta supererá o meno la soglia predisposta di reti segnate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvi. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di gol segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xxvii. Pari/Dispari Squadra Casa: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di gol segnati dalla squadra di casa sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xxviii. Pari/Dispari Squadra Ospite: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di gol segnati dalla squadra in trasferta sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

xxix. Gol/No Gol: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xxx. 1X2 Prossimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, il prossimo gol. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xxxi. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di reti indicato nella scommessa durante l'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.

xxxii. 1X2 Prima squadra che segna: Si pronostica quale squadra segnerá il primo gol dell'incontro. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xxxiii. 1X2 Ultima squadra che segna: Si pronostica quale squadra segnerá l'ultimo gol dell'incontro. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xxxiv. Squadra segna prima e vince: Si pronostica se la squadra che segna per prima vincerà l'incontro. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (La squadra che segna il primo gol vince la gara), (b) NO (Nessun gol segnato e/o la squadra che non segna il primo gol non vince l'incontro).

xxxv. Gol segnato in entrambi i tempi: Si pronostica che almeno un gol sará segnato sia nel primo che nel secondo tempo regolamentare. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un gol sará segnato in entrambi i tempi), (b) NO (Non sará segnato nessun gol in almeno uno dei due tempi).

xxxvi. Gol segnato nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se durante il lasso temporale indicato sarà segnato o meno almeno un gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un gol segnato), (b) NO (Nessun gol segnato).

xxxvii. 1X2 Tempo con più gol segnati: Si pronostica durante quale tempo verranno segnati più reti nell'incontro. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) PRIMO TEMPO, (b) PAREGGIO, (c) SECONDO TEMPO.

xxxviii. Squadra Casa vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince senza subire gol), (b) NO (Squadra casa non vince e/o subisce gol).

xxxix. Squadra Ospite vince a 0: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari senza subire nessun gol. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince senza subire gol), (b) NO (Squadra ospite non vince e/o subisce gol).

xl. Squadra Casa vince in rimonta: Si pronostica se la squadra in casa riuscirà a vincere l'incontro entro la fine dei Tempi Regolamentari dopo essere stata in svantaggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince dopo essere stata in svantaggio), (b) NO (Squadra non vince dopo essere stata in svantaggio).

xli. Squadra Ospite vince in rimonta: Si pronostica se la squadra in trasferta riuscirà a vincere l'incontro entro la fine dei Tempi Regolamentari dopo essere stata in svantaggio. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince dopo essere stata in svantaggio), (b) NO (Squadra non vince dopo essere stata in svantaggio).

xlii. Squadra Casa segna in entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare almeno un gol in entrambi i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna in ambe due i tempi), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare in ambe due i tempi).

xliii. Squadra Ospite segna in entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare almeno un gol in entrambi i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna in ambe due i tempi), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare in ambe due i tempi).

xliv. Squadra Casa vince almeno un tempo: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú gol dell'avversario in almeno uno dei due tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince almeno un tempo), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere almeno un tempo).

xlv. Squadra Ospite vince almeno un tempo: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú gol dell'avversario in almeno uno dei due tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince almeno un tempo), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere almeno un tempo).

xlvi. Squadra Casa vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú gol dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere ambe due i tempi).

xlvii. Squadra Ospite vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú gol dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere ambe due i tempi).

xlviii. Squadra Casa vince tutti i 4 quarti: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú punti dell'avversario in tutti i 4 quarti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince tutti i 4 quarti), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere tutti i 4 quarti).

xlix. Squadra Ospite vince tutti i 4 quarti: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú punti dell'avversario in tutti i 4 quarti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince tutti i 4 quarti), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere tutti i 4 quarti).

l. Squadra Casa Segna primo Gol e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare sia il 1° gol che vincere l'incontro durante i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa segna 1° gol e vince l'incontro), (b) NO (Squadra casa non riesce a segnare 1° gol e/o non vince l'incontro).

li. Squadra Ospite Segna primo Gol e vince incontro: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare sia il 1° gol che vincere l'incontro durante i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite segna 1° gol e vince l'incontro), (b) NO (Squadra ospite non riesce a segnare 1° gol e/o non vince l'incontro).

lii. Squadra Casa vince ed entrambe le squadre segnano: Si pronostica che la squadra di casa riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari ed entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince ed entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato), (b) NO (Squadra casa non vince e/o almeno una delle due squadre non riesce a segnare almeno un gol durante l'incontro/periodo specificato).

liii. Squadra Ospite vince ed entrambe le squadre segnano: Si pronostica che la squadra in trasferta riesca a vincere l'incontro durante i tempi regolamentari ed entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince ed entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol ciascuno durante l'incontro/periodo specificato), (b) NO (Squadra ospite non vince e/o almeno una delle due squadre non riesce a segnare almeno un gol durante l'incontro/periodo specificato).

45. Nuoto

i. Tutti i risultati delle scommesse saranno refertati a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Qualunque riferimento a partecipanti/atleti e da considerarsi valido anche per le competizioni a squadre/staffette.

ii. Miglior posizione finale: Si pronostica quali dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione finale nella gara/sessione/manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti gli atleti indicati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Atleti squalificati causa falsa partenza o qualunque altro motivo saranno considerati come aver partecipato all'evento ammesso che si sono presentati almeno 1 volta ai nastri di partenza alla fase dell'evento alla quale la scommessa in questione fa riferimento. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un'atleta é considerato come aver partecipato all'evento nel caso che esso/a/i abbia preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse batterie di qualificazione). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e gli atleti elencati prendano parte in batterie diverse (per esempio le batterie di qualificazione del suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi a una fase successiva e/o la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

iii. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iv. Fa nuovo record mondiale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a stabilire il nuovo record mondiale durante la disciplina/manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare all'evento indicato affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta stabilisce nuovo record mondiale), (b) NO (Atleta non stabilisce nuovo record mondiale).

v. Nuovo record mondiale SÍ/NO: Si pronostica se durante la disciplina/manifestazione indicata verrá stabilito un nuovo record mondiale. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Nuovo record mondiale stabilito), (b) NO (Nessun nuovo record mondiale stabilito).

vi. Raggiunge la Finale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a raggiungere la Finale della disciplina in questione. L'atleta deve partecipare almeno a una fase delle qualifiche

affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta raggiunge la Finale), (b) NO (Atleta non raggiunge la Finale).

vii. Vince Med.Oro SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

viii. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella disciplina elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince 1 medaglia), (b) NO (Atleta non vince 1 medaglia).

ix. Vince almeno 1 Medaglia d'Oro Individuale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere almeno una medaglia d'oro (primo classificato) in una competizione individuale. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

x. Vince almeno 1 Medaglia Individuale SÍ/NO: Si pronostica se l'atleta elencato riuscirá a vincere almeno una medaglia (classificato nei primi 3 posti) in una competizione individuale. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta vince la medaglia d'oro), (b) NO (Atleta non vince la medaglia d'oro).

xi. O/U Numero totale di Med.Oro: Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie d'oro vinte durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xii. O/U Numero totale di medaglie: Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie vinte durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri

e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xiii. O/U Numero di Med.Oro (Indiv.): Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie d'oro vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xiv. O/U Numero di Med (Indiv.): Si pronostica se l'atleta elencato supererá o meno la soglia stabilita di medaglie vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xv. Numero di Med.Oro: Si pronostica il numero di medaglie d'oro vinte durante la manifestazione indicata (incluso le medaglie vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xvi. Numero di medaglie: Si pronostica il numero di medaglie vinte durante la manifestazione indicata (incluso quelle vinte nelle competizioni a squadre). L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xvii. Numero di Med.Oro (Indiv.): Si pronostica il numero di medaglie d'oro vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xviii. Numero di Med (Indiv.): Si pronostica il numero di medaglie vinte in discipline individuali durante la manifestazione indicata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

46. Pugilato

i. Tutti i risultati delle scommesse saranno refertati a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine della gara e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche.

ii. Vincente: Si pronostica il vincitore della manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. 1X2 Incontro: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine di tuti i round in programma. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) PAREGGIO, (c) GIOCATORE 2.

iv. Passaggio Turno: Si pronostica quali dei due pugili raggiunge il turno successivo. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE 1, (b) GIOCATORE 2.

v. Decisa dai giudici SÍ/NO: Si pronostica se l'esito dell'incontro sará deciso dai giudici dopo che tutti i round in programma sono stati completati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Incontro deciso dai giudici), (b) NO (Incontro deciso sul ring).

vi. U/O Totale Round: Si pronostica se durante l'incontro il numero di round supererá o meno la soglia stabilita. Nel caso di round che per qualunque ragione vengano interrotti si calcolerá il tempo passato nel round. Nel caso esso superi la meta' del tempo del round, esso conterá nel conteggio finale. Esempio, in un'incontro di 3 round di 3 minuti ciascuno, dove la soglia Under/Over é di 1.5 round, la soglia é dichiarata come superata dopo che passi un minuto e mezzo del secondo round. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

vii. Round incontro finisce: Si pronostica il round esatto durante il quale l'incontro termina. Nel caso che dopo che tutti i round in programma terminano senza un vincitore sul ring (esempio gara decisa ai punti o pareggio), l'esito "Decisione" (presente nella lista degli esiti) verrá refertato come vincente. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

viii. Vincente + Round incontro finisce: Si pronostica l'esito dell'incontro in combinazione con il round durante il quale l'incontro finisce. Nel caso che dopo che tutti i round in programma terminano senza un vincitore sul ring (esempio gara decisa ai punti o pareggio), l'esito "Decisione" (presente nella lista degli esiti) verrá refertato come vincente. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ix. Vince Med.Oro SÍ/NO: Si pronostica se il pugile elencato riuscirá a vincere la medaglia d'oro (primo classificato) nella manifestazione elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla

manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pugile vince la medaglia d'oro), (b) NO (Pugile non vince la medaglia d'oro).

x. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se il pugile elencato riuscirá a vincere una medaglia (classificato tra i primi 3) nella manifestazione elencata. L'atleta in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Pugile vince 1 medaglia), (b) NO (Pugile non vince 1 medaglia).

47. Rugby a 7

i. Vincente: Si pronostica la squadra che vincera' la manifestazione. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente Girone: Si pronostica il vincente finale del girone. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Esito Finale 1X2: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

iv. Testa a Testa Risultato Inclusi i Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine degli eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

v. 1x2 Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) PAREGGIO (incluso Handicap), (c) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

vi. Passaggio Turno SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a passare il turno indicato. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. La squadra elencata deve partecipare all'evento in questione affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata passa il turno indicato), (b) NO (Squadra elencata non passa il turno indicato).

vii. Vince Medaglia d'oro SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere la medaglia d'oro (prima classificata). La squadra in questione deve partecipare alla

manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince la medaglia d'oro), (b) NO (Squadra non vince la medaglia d'oro).

viii. Vince Medaglia SÍ/NO: Si pronostica se la squadra elencata riuscirá a vincere una medaglia (classificata tra i primi 3). La squadra in questione deve partecipare alla manifestazione indicata affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra vince medaglia), (b) NO (Squadra non vince medaglia).

ix. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

x. Under/Over Punti: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato sarà superata o meno la soglia predisposta di punti segnati. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xi. Pari/Dispari: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato il numero di gol segnati sarà un numero pari o un numero dispari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI: (0, 2, 4, 6, 8), (b) DISPARI (1, 3, 5, 7, 9).

48. Sci Alpino

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Nazionalitá del Vincente: Si pronostica la nazionalitá dell'atleta vincente della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione

competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iv. Partecipante X Vincente SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato vincerá/otterrá la miglior posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince evento), (b) NO (Atleta/squadra non vince evento).

v. Partecipante X Podio SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato si piazzerá nelle prime 3 posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra sul podio), (b) NO (Atleta/squadra non sul podio).

vi. Miglior posizione dopo 1° manche: Si pronostica quale dei partecipanti elencati avrá la miglior posizione alla fine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento, affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vii. Leader dopo 1° manche: Si pronostica il partecipante in testa alla classifica al termine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in

considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

49. Sci Nordico

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Nazionalitá del Vincente: Si pronostica la nazionalitá dell'atleta vincente della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iv. Partecipante X Vincente SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato vincerá/otterrá la miglior posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato

nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince evento), (b) NO (Atleta/squadra non vince evento).

v. Partecipante X Podio SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato si piazzerá nelle prime 3 posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra sul podio), (b) NO (Atleta/squadra non sul podio).

vi. Miglior posizione dopo 1°/2°/3° Cambio: Si pronostica quale dei partecipanti elencati avrá la miglior posizione alla fine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento, affinché le scommesse siano valide.Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

viii. Leader dopo 1° cambio: Si pronostica il partecipante in testa alla classifica al termine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vii. Miglior posizione in Batteria 1/2/3/4/5: Si pronostica il vincente della batteria indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

ix. Miglior posizione in Semifinale 1/2: Si pronostica il vincente della semifinale indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

50. Biathlon

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Nazionalitá del Vincente: Si pronostica la nazionalitá dell'atleta vincente della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iv. Partecipante X Vincente SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato vincerá/otterrá la miglior posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince evento), (b) NO (Atleta/squadra non vince evento).

v. Partecipante X Podio SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato si piazzerá nelle prime 3 posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra sul podio), (b) NO (Atleta/squadra non sul podio).

vi. Miglior posizione dopo 1°/2°/3° Cambio: Si pronostica quale dei partecipanti elencati avrá la miglior posizione alla fine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento, affinché le scommesse siano valide.Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vii. Leader dopo 1° cambio: Si pronostica il partecipante in testa alla classifica al termine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

viii. Miglior posizione dopo 1°/2°/3° Turno di tiro: Si pronostica quale dei partecipanti elencati avrá la miglior posizione alla fine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento,

affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

ix. Partecipante X Under/Over Bersagli colpiti in turno di tiro Y: Si pronostica se durante il turno di tiro specificato il partecipante elencato supererá la soglia indicata di bersagli colpiti. Il partecipante elencato deve gareggiare nel turno di tiro specificato affinché le scommesse siano valide. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Numero di bersagli colpiti dal partecipante elencato supera la soglia stabilita), (b) UNDER (Numero di bersagli colpiti dal partecipante elencato non supera la soglia stabilita).

51. Salto con gli sci

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Nazionalitá del Vincente: Si pronostica la nazionalitá dell'atleta vincente della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione

competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iv. Partecipante X Vincente SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato vincerá/otterrá la miglior posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince evento), (b) NO (Atleta/squadra non vince evento).

v. Partecipante X Podio SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato si piazzerá nelle prime 3 posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra sul podio), (b) NO (Atleta/squadra non sul podio).

vi. Leader dopo 1° salto: Si pronostica il partecipante in testa alla classifica al termine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vii. Salto piú lungo – Salto 1/2: Si pronostica quale dei partecipanti elencati eseguirá il salto piú lungo durante la sessione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento, affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

viii. Partecipante con salto piú lungo – Salto 1/2: Si pronostica il partecipante che eseguirá il salto piú lungo nel periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo

risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ix. Piú punti in salto 1/2: Si pronostica a quale dei partecipanti elencati verranno assegnati piú punti dai giudici per il salto indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento, affinché le scommesse siano valide.Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

x. Partecipante con salto con piú punti – Salto 1/2: Si pronostica il partecipante al quale verranno assegnati piú punti dai giudici per il salto indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

52. Combinata Nordica

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Salto piú lungo – Salto 1: Si pronostica quale dei partecipanti elencati eseguirá il salto piú lungo durante la sessione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento, affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iv. Partecipante con salto piú lungo – Salto 1: Si pronostica il partecipante che eseguirá il salto piú lungo nel periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Miglior posizione dopo Salto con gli sci: Si pronostica quale dei partecipanti elencati avrá la miglior posizione alla fine del periodo indicato. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non

sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento, affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato nella fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vi. Leader dopo Salto con gli sci: Si pronostica il partecipante in testa alla classifica al termine del periodo indicato.I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Nel caso di paritá le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

53. Pattinaggio velocita

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Partecipante X Vincente SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato vincerá/otterrá la miglior posizione durante la gara/sessione/manifestazione indicata. Il partecipante elencato nella scommessa deve partecipare alla fase indicata dell'evento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince evento), (b) NO (Atleta/squadra non vince evento).

54. Pattinaggio figurato

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Atleta/squadra vince evento), (b) NO (Atleta/squadra non vince evento).

55. Bob

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

56. Freestyle

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

57. Short Track

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

58. Skeleton

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase

dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

59. Slittino (Luge)

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

60. Snowboard

i. Vincente: Si pronostica il vincitore/leader/miglior prestazione della gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Miglior posizione: Si pronostica quale dei partecipanti elencati otterrá la miglior posizione/prestazione nella gara/sessione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile), affinché le scommesse siano valide. Un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento qualora abbia gareggiato in almeno 1 fase dell'evento alla quale la scommessa fa riferimento (incluse fasi di qualificazione, ove applicabile). Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

61. Esports DOTA 2

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Testa a Testa Map 1/2/3: Si pronostica quale squadra vincerá la map indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Squadra che distrugge la 1° Caserma: Si pronostica quale squadra distruggerá per prima i "Barracks" durante la map indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in

linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iv. Squadra che distrugge la 1° Torre: Si pronostica quale squadra distruggerá per prima la "Tower" durante la map indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

v. Testa a Testa Match Risultato: Si pronostica quale squadra vincerá l' incontro. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vi. U/O Mappe nell'incontro: Si pronostica se se il numero totale di map giocati durante l'incontro supererá o meno la soglia stabilita. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Numero di mappe giocate nell'incontro supera la soglia stabilita), (b) UNDER (Numero di mappe giocate nell'incontro non supera la soglia stabilita).

62. Esports League of Legends

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e

successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Testa a Testa Map 1/2/3: Si pronostica quale squadra vincerá la map indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iii. Squadra che distrugge la 1° Inhibitor: Si pronostica quale squadra distruggerá per prima l' "Inhibitor" durante la map indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

iv. Squadra che distrugge la 1° Torre: Si pronostica quale squadra distruggerá per prima la "Turret" durante la map indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

v. Testa a Testa Match Risultato: Si pronostica quale squadra vincerá l' incontro. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della

prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GIOCATORE/SQUADRA 1, (b) GIOCATORE/SQUADRA 2.

vi. U/O Mappe nell'incontro: Si pronostica se se il numero totale di map giocati durante l'incontro supererá o meno la soglia stabilita. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di ritiro/abbandono prima del termine naturale dell'incontro (o del periodo in questione) si fa riferimento al DM 111/2006 a meno che l'esito stabilito non sia giá stato conseguito col risultato acquisito sul campo prima della prematura conclusione dell'incontro. In quel caso l'esito acquisito sul campo sara' considerato valido e le scommesse saranno refertate in linea con esso. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Numero di mappe giocate nell'incontro supera la soglia stabilita), (b) UNDER (Numero di mappe giocate nell'incontro non supera la soglia stabilita).

63. Football Australiano

i. Vincente: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente Esclusi i Playoff: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata al termine della Regular season, esclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Miglior Posizione Finale: Si pronostica quali delle squadre elencate otterrá la miglior posizione finale nella manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iv. Esito Finale 1X2: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

v. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vi. 1X2 Quarto X/Tempo X: Si pronostica l'esito durante il periodo indicato. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

vii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

viii. Testa a Testa con Handicap Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro inclusi eventuali Tempi Supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

ix. Testa a Testa con Handicap Quarto/Tempo: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

x. Testa a Testa con Handicap – Secondo Tempo Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito del secondo tempo (3° e 4° quarto) inclusi i punti segnati durante gli eventuali Tempi Supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xi. Pari/Dispari Punti: Si pronostica se il totale di punti segnati durante l'incontro sará un numero pari o dispari alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

xii. Pari/Dispari Punti Quarto X/Tempo X: Si pronostica se il totale di punti segnati durante il periodo indicato sará un numero pari o dispari. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

xiii. Pari/Dispari Punti Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di punti segnati durante l'incontro dalla squadra elencata sará un numero pari o dispari alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

xiv. Gara a X Punti - Quarto X: Si pronostica quale squadra raggiungerá per prima la soglia di punti stabilita nel quarto indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra raggiunge soglia), (c) SQUADRA OSPITE.

xv. Under/Over Punti Match Tempi Regolamentari: Si pronostica se il totale di punti segnati da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xvi. Under/Over Punti Match Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se il totale di punti segnati da entrambe le squadre (inclusi eventuali Tempi Supplementari) supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xvii. Under/Over Punti Quarto X/Tempo X: Si pronostica se il totale di punti segnati da entrambe le squadre durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xviii. Under/Over Punti segnati nei Tempi Regolamentari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di punti segnati dalla squadra specificata durante i tempi regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xix. Under/Over Punti segnati inclusi i Tempi Supplementari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di punti segnati dalla squadra specificata (inclusi gli eventuali Tempi Supplementari) supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xx. Under/Over Punti segnati nel Quarto X/Tempo X dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di punti segnati dalla squadra specificata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxi. Under/Over Goal Tempi Regolamentari: Si pronostica se il totale di ‘goal’ segnati da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. Under/Over Goal Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se il totale di 'goal' segnati da entrambe le squadre (inclusi eventuali Tempi Supplementari) supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiii. Under/Over Goal Quarto X/Tempo X: Si pronostica se il totale di 'goal' segnati da entrambe le squadre durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiv. Under/Over Goal segnati nei Tempi Regolamentari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di 'goal' segnati dalla squadra specificata durante i tempi regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxv. Under/Over Goal segnati inclusi i Tempi Supplementari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di 'goal' segnati dalla squadra specificata (inclusi gli eventuali Tempi Supplementari) supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvi. Under/Over Goal segnati nel Quarto X/Tempo X dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di 'goal' segnati dalla squadra specificata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvii. Esito Primo Tempo/Finale: Si pronostica l'esito alla fine del primo tempo e alla fine dei tempi regolamentari. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo). Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xxviii. 1X2 Tempo con piú punti segnati: Si pronostica durante quale tempo saranno segnati piú punti. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) PRIMO TEMPO (1 e 2° Quarto), (b) PAREGGIO, (c) SECONDO TEMPO (3 e 4° Quarto, esclusi eventuali tempi supplementari).

xxix. Quarto con piú punti segnati: Si pronostica durante quale quarto saranno segnati piú punti. Dovesse succedere che il maggior numero di punti venga segnato in 2 o piú quarti le quote

saranno divise tra gli esiti vincenti. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) PRIMO QUARTO, (b) SECONDO QUARTO, (c) TERZO QUARTO, (d) QUARTO QUARTO, esclusi eventuali Tempi Supplementari.

xxx. Quarto con piú punti segnati dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica durante quale quarto la squadra specificata segnerá piú punti. Dovesse succedere che il maggior numero di punti venga segnato in 2 o piú quarti le quote saranno divise tra gli esiti vincenti. Questa scommessa propone 4 esiti possibili: (a) PRIMO QUARTO, (b) SECONDO QUARTO, (c) TERZO QUARTO, (d) QUARTO QUARTO, esclusi eventuali Tempi Supplementari.

xxxi. Squadra con piú punti in un singolo quarto: Si pronostica quale squadra segnerá piú punti in un singolo quarto. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxxii. Squadra in vantaggio in tutti i quarti: Si pronostica se la stessa squadra sará in vantaggio alla fine di tutti i 4 quarti. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Stessa squadra in vantaggio alla fine di tutti 4 quarti), (b) NO (Squadre diverse in vantaggio o Pareggio alla fine di almeno un quarto).

xxxiii. Squadra Casa/Ospite segna per prima e vince nei Tempi Regolamentari: Si pronostica se la squadra specificata segnerá i primi punti durante l'incontro ed eventualmente vincerá l'incontro al termine dei Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata segna prima e vince), (b) NO (Squadra specificata non segna per prima e/o non vince).

xxxiv. Squadra Casa/Ospite segna per prima e vince inclusi i Tempi Supplementari: Si pronostica se la squadra specificata segnerá i primi punti durante l'incontro ed eventualmente vincerá l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata segna prima e vince), (b) NO (Squadra specificata non segna per prima e/o non vince).

xxxv. Squadra Casa/Ospite segna per prima e vince Quarto X/Tempo X: Si pronostica se la squadra specificata segnerá i primi punti durante il periodo specificato ed eventualmente segnerá piú punti dell'avversario durante lo stesso periodo specificato. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata segna prima e vince), (b) NO (Squadra specificata non segna per prima e/o non vince).

xxxvi. Scarto Punti: Si pronostica lo scarto di punti alla fine dei Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxvii. Scarto Punti - Tempo X: Si pronostica lo scarto di punti durante il Tempo indicato. Per tempo si intende 1 e 2 quarto (1° Tempo) o 3 e 4 quarto (2° Tempo) esclusi eventuali tempi supplementari. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxviii. Squadra vince con X punti di scarto: Si pronostica quale squadra vincerá con lo scarto elencato alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra vince con lo scarto elencato), (c) SQUADRA OSPITE.

64. Bandy

i. Vincente: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente Esclusi i Playoff: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata al termine della Regular season, esclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Squadra X vince Manifestazione: Si pronostica se la squadra elencata vincerá la manifestazione indicata, inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata vince Manifestazione), (b) NO (Squadra elencata non vince Manifestazione).

iv. Miglior Posizione Finale: Si pronostica quali delle squadre elencate otterrá la miglior posizione finale nella manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vi. Esito Finale 1X2: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

vii. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari e Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari e i tiri di Rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

viii. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari esclusi i Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari, escludendo gli eventuali tiri di Rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ix. Incontro deciso ai Rigori: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno della sequenza dei tiri di rigore per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo la sequenza dei calci di rigore), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari e/o tempi supplementari).

x. 1X2 Tempo X: Si pronostica l'esito durante il periodo indicato. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45 minuti ciascuno, le scommesse piazzate su questa offerta verranno annullate. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xi. Esito 1X2 nei minuti: Si pronostica quale squadra segnerá piú punti durante l'intervallo elencato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xiii. Testa a Testa con Handicap Tempo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45 minuti ciascuno, le scommesse piazzate su questa offerta verranno annullate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xiv. Esito Finale 1X2 con Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xv. 1X2 Handicap nel Tempo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45 minuti ciascuno, le scommesse piazzate su questa offerta verranno annullate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xvi. Pari/Dispari Punti: Si pronostica se il totale di punti segnati durante l'incontro sará un numero pari o dispari alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

xvii. Gol/No Gol Incontro/Tempo X: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45 minuti ciascuno, le scommesse piazzate riguardante Gol/No Gol del 1° o 2° Tempo verranno annullate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xviii. Vincente a 0 Squadra Casa/Ospite: Si pronostica se la squadra specificata riuscirá a vincere l'incontro senza subire una rete. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata vince senza subire gol), (b) NO (Squadra specificata non vince e/o non subisce gol).

xix. Doppia Chance Incontro/Tempo: Si pronostica il risultato dell'incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45 minuti ciascuno, le scommesse piazzate riguardante la Doppia Chance del 1° o 2° Tempo verranno annullate. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

xx. Gara a X Reti segnate: Si pronostica quale squadra raggiungerá per prima la soglia di punti stabilita durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra raggiunge soglia), (c) SQUADRA OSPITE.

xxi. Under/Over Goal: Si pronostica se il totale di reti segnate da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. Under/Over Goal Tempo X: Si pronostica se il totale di reti segnate da entrambe le squadre durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45

minuti ciascuno, le scommesse piazzate su questa offerta verranno annullate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiii. Under/Over Goal segnati nei Tempi Regolamentari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di reti segnate dalla squadra specificata durante i tempi regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiv. Under/Over Goal segnati nel Tempo X dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di reti segnate dalla squadra specificata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45 minuti ciascuno, le scommesse piazzate su questa offerta verranno annullate. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxv. Under/Over Goal nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se sarà superata o meno la soglia predisposta di reti segnate durante il lasso temporale indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvi. Esito Primo Tempo/Finale: Si pronostica l'esito alla fine del primo tempo e alla fine dei tempi regolamentari. Dovesse succedere che l'incontro si disputi sulla durata di 3 periodi di 30 minuti ciascuno invece che 2 periodi di 45 minuti ciascuno, le scommesse piazzate su questa offerta verranno annullate. Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xxvii. Resto dell'incontro sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto dell'incontro ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxviii. 1X2 Prossimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, il prossimo gol. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xxix. Squadra Casa/Ospite segna Prossimo Rigore X SÍ/NO: Si pronostica se durante la sequenza dei tiri di rigore la squadra specificata riuscirá a segnare il rigore indicato. Questa

scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra segna rigore), (b) NO (Squadra non segna rigore).

xxxix. Punteggio esatto della serie: Si pronostica con quale risultato (in termini di incontri vinti) terminerá la serie tra le 2 squadre indicate. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

65. Floorball

i. Vincente: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente Esclusi i Playoff: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata al termine della Regular season, esclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Squadra X vince Manifestazione: Si pronostica se la squadra elencata vincerá la manifestazione indicata, inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata vince Manifestazione), (b) NO (Squadra elencata non vince Manifestazione).

iv. Miglior Posizione Finale: Si pronostica quali delle squadre elencate otterrá la miglior posizione finale nella manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Passaggio Turno: Si pronostica quale squadra passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vi. Esito Finale 1X2: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

vii. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari e Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari e i tiri di Rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

viii. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari esclusi i Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari, escludendo gli eventuali tiri di Rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ix. Incontro deciso ai Rigori: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno della sequenza dei tiri di rigore per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo la sequenza dei calci di rigore), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari e/o tempi supplementari).

x. 1X2 Periodo X: Si pronostica l'esito durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xi. Esito 1X2 nei minuti: Si pronostica quale squadra segnerá piú reti durante l'intervallo elencato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xii. Testa a Testa Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xiii. Testa a Testa con Handicap Periodo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xiv. Esito Finale 1X2 con Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xv. 1X2 Handicap nel Periodo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xvi. Pari/Dispari Gol: Si pronostica se il totale di reti segnati durante l'incontro sará un numero pari o dispari alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

xvii. Gol/No Gol Incontro/Periodo X: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xviii. Vincente a 0 Squadra Casa/Ospite: Si pronostica se la squadra specificata riuscirá a vincere l'incontro senza subire una rete. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata vince senza subire gol), (b) NO (Squadra specificata non vince e/o non subisce gol).

xix. Doppia Chance Incontro/Periodo: Si pronostica il risultato dell'incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

xx. Gara a X Reti segnate: Si pronostica quale squadra raggiungerá per prima la soglia di punti stabilita durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra raggiunge soglia), (c) SQUADRA OSPITE.

xxi. Under/Over Goal: Si pronostica se il totale di reti segnate da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. Under/Over Goal Inclusi Tempi Supplementari Esclusi Rigori: Si pronostica se il totale di reti segnate da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Supplementari ed escludendo i tri di Rigore, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiii. Under/Over Goal Periodo X: Si pronostica se il totale di reti segnate da entrambe le squadre durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiv. Under/Over Goal segnati nel Periodo X dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di reti segnate dalla squadra specificata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxv. Under/Over Goal segnati nei Tempi Regolamentari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di reti segnate dalla squadra specificata durante i tempi regolamentari

supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvi. Under/Over Goal nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se sarà superata o meno la soglia predisposta di reti segnate durante il lasso temporale indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvii. Esito Primo Tempo/Finale: Si pronostica l'esito alla fine del primo tempo e alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xxviii. Resto dell'incontro sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto dell'incontro ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxix. Resto del periodo sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto del periodo ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxx. 1X2 Prossimo Gol: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, il prossimo gol. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xxxi. Squadra Casa/Ospite segna Prossimo Rigore X SÍ/NO: Si pronostica se durante la sequenza dei tiri di rigore la squadra specificata riuscirá a segnare il rigore indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra segna rigore), (b) NO (Squadra non segna rigore).

xl. Punteggio esatto della serie: Si pronostica con quale risultato (in termini di incontri vinti) terminerá la serie tra le 2 squadre indicate. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

66. Rugby League

i. Vincente: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente Esclusi i Playoff: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata al termine della Regular season, esclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Squadra X vince Manifestazione: Si pronostica se la squadra elencata vincerá la manifestazione indicata, inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra elencata vince Manifestazione), (b) NO (Squadra elencata non vince Manifestazione).

iv. Miglior Posizione Finale: Si pronostica quali delle squadre elencate otterrá la miglior posizione finale nella manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dalla Federazione competente al termine del periodo in questione e non terrá in considerazione eventuali proteste e successive modifiche. Nel caso di paritá, o che tutti i partecipanti elencati vengono eliminati nella stessa fase, le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, la Federazione competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Esito Finale 1X2: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

vi. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vii. 1X2 Tempo X: Si pronostica l'esito durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

viii. Esito 1X2 Secondo Tempo Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito del secondo tempo inclusi i punti segnati durante gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ix. Esito 1X2 nei minuti: Si pronostica quale squadra segnerá piú reti durante l'intervallo elencato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

x. Testa a Testa Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xi. Testa a Testa con Handicap Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro, incluso gli eventuali Tempi Supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xii. Testa a Testa con Handicap Tempo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xiii. Testa a Testa con Handicap – Secondo Tempo Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito del secondo tempo inclusi i punti segnati durante gli eventuali Tempi Supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xiv. Esito Finale 1X2 con Handicap Tempi Regolamentari: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xv. Esito Finale 1X2 con Handicap inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro, incluso gli eventuali Tempi Supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xvi. 1X2 Handicap nel Tempo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xvii. Gara a X Punti segnati Incontro: Si pronostica quale squadra raggiungerá per prima la soglia di punti stabilita durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra raggiunge soglia), (c) SQUADRA OSPITE.

xviii. Gara a X Punti segnati Tempo X: Si pronostica quale squadra raggiungerá per prima la soglia di punti stabilita durante il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra raggiunge soglia), (c) SQUADRA OSPITE.

xix. Under/Over Punti Match Tempi Regolamentari: Si pronostica se il totale di punti segnati da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xx. Under/Over Punti Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se il totale di punti segnati da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Supplementari, supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxi. Under/Over Punti Tempo X: Si pronostica se il totale di punti segnati da entrambe le squadre durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxii. Under/Over Punti segnati nei Tempi Regolamentari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di punti segnati dalla squadra specificata durante i tempi regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiii. Under/Over Punti segnati inclusi i Tempi Supplementari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di punti segnati dalla squadra specificata (inclusi gli eventuali Tempi Supplementari) supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxiv. Under/Over Punti segnati nel Tempo X dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di punti segnati dalla squadra specificata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxv. Under/Over Punti Segnati nel Secondo Tempo Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito del secondo tempo inclusi i punti segnati durante gli eventuali Tempi Supplementari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xxvi. Under/Over Mete Tempi Regolamentari: Si pronostica se il totale di mete segnate da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxvii. Under/Over Mete Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se il totale di mete segnate da entrambe le squadre (inclusi eventuali Tempi Supplementari) supererá o meno la soglia

stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxviii. Under/Over Mete Tempo X: Si pronostica se il totale di mete segnate da entrambe le squadre durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxix. Under/Over Mete segnate nei Tempi Regolamentari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di mete segnate dalla squadra specificata durante i tempi regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxx. Under/Over Mete segnate inclusi i Tempi Supplementari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di mete segnate dalla squadra specificata (inclusi gli eventuali Tempi Supplementari) supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxi. Under/Over Mete segnate nel Tempo X dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di mete segnate dalla squadra specificata durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xxxii. Esito Primo Tempo/Finale: Si pronostica l'esito alla fine del primo tempo e alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xxxiii. 1X2 Tempo con piú punti segnati: Si pronostica durante quale tempo saranno segnati piú punti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) PRIMO TEMPO, (b) PAREGGIO, (c) SECONDO TEMPO.

xxxiv. Squadra segna prima e vince: Si pronostica se la squadra che segna per prima vincerà l'incontro entro la fine dei Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (La squadra che segna i primi punti vince la gara), (b) NO (Nessun punto segnato e/o la squadra che non segna i primi punti non vince l'incontro).

xxxv. Squadra Casa/Ospite segna per prima e vince nei Tempi Regolamentari: Si pronostica se la squadra specificata segnerá i primi punti durante l'incontro ed eventualmente vincerá l'incontro al termine dei Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili:

(a) SÍ (Squadra specificata segna prima e vince), (b) NO (Squadra specificata non segna per prima e/o non vince).

xxxvi. Squadra Casa/Ospite segna per prima e vince inclusi i Tempi Supplementari: Si pronostica se la squadra specificata segnerá i primi punti durante l'incontro ed eventualmente vincerá l'incontro, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata segna prima e vince), (b) NO (Squadra specificata non segna per prima e/o non vince).

xxxvii. Squadra Casa/Ospite segna per prima e vince Tempo X: Si pronostica se la squadra specificata segnerá i primi punti durante il periodo specificato ed eventualmente segnerá piú punti dell'avversario durante lo stesso periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata segna prima e vince), (b) NO (Squadra specificata non segna per prima e/o non vince).

xxxviii. Scarto Punti: Si pronostica lo scarto di punti alla fine dei Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xxxix. Scarto Punti - Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica lo scarto di punti, inclusi eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xl. Scarto Punti - Tempo X: Si pronostica lo scarto di punti durante il Tempo indicato. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xli. Squadra vince con X punti di scarto: Si pronostica quale squadra vincerá con lo scarto elencato alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra vince con lo scarto elencato), (c) SQUADRA OSPITE.

xlii. Squadra che vince entrambi i tempi: Si pronostica se ci sará una squadra che riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno una squadra vince entrambi i tempi), (b) NO (Nessuna squadra vince ambe due i tempi).

xliii. Squadra Casa vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in casa riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra casa vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra casa non riesce a vincere ambe due i tempi).

xliv. Squadra Ospite vince entrambi i tempi: Si pronostica che la squadra che gioca in trasferta riesca a segnare piú punti dell'avversario in ambe due i tempi regolamentari. Questa

scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra ospite vince entrambi i tempi), (b) NO (Squadra ospite non riesce a vincere ambe due i tempi).

xlv. 1X2 Prossima Meta: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, la prossima meta. Nel caso la partita terminasse senza mete segnate (oppure non ci siano piú mete segnate dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

xlvi. 1X2 Prossima Meta Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra segnerá, la prossima meta, inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Nel caso la partita terminasse senza mete segnate (oppure non ci siano piú mete segnate dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

xlvii. 1X2 Prima/Ultima Meta nei Tempi Regolamentari: Si pronostica quale squadra segnerá la meta indicata durante i Tempi Regolamentari. Nel caso la partita terminasse senza mete segnate, l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

xlviii. 1X2 Ultima Meta Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra segnerá la meta indicata, incluse le mete segnate durante gli eventuali Tempi Supplementari. Nel caso la partita terminasse senza mete segnate, l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

xlix. 1X2 Squadra con piú mete nei Tempi Regolamentari: Si pronostica quale squadra segnerá piú mete durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO/NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

l. 1X2 Squadra con piú mete Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica quale squadra segnerá piú mete, incluse quelle segnate durante gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO/NESSUNA META, (c) SQUADRA OSPITE.

li. Meta segnata durante i minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se almeno una squadra riuscirá a segnare una meta durante il lasso temporale indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno una meta segnata durante il lasso temporale indicato, (b) NO (Nessuna meta segnata durante il lasso temporale indicato).

lii. Prima giocata a segnare punti nei Tempi Regolamentari: Si pronostica il tipo di giocata con la quale saranno segnati i primi punti dell'incontro, durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

liii. Prima giocata a segnare punti Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica il tipo di giocata con la quale saranno segnati i primi punti dell'incontro, inclusi quelli segnati negli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

liv. Drop Goal segnato nei Tempi Regolamentari: Si pronostica se almeno una squadra riuscirá a segnare con un "Drop Goal" durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un "Drop Goal" segnato), (b) NO (Nessun "Drop Goal" segnato).

lv. Tiro 40/20 segnato nei Tempi Regolamentari: Si pronostica se almeno una squadra riuscirá a segnare con un tiro '40/20' durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un tiro 40/20 segnato), (b) NO (Nessun tiro 40/20 segnato).

lvi. Field Goal segnato nei Tempi Regolamentari: Si pronostica se almeno una squadra riuscirá a segnare con un "Field Goal" durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un "Field Goal" segnato), (b) NO (Nessun "Field Goal" segnato).

xli. Field Goal segnato Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica se almeno una squadra riuscirá a segnare con un "Field Goal", inclusi gli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un "Field Goal" segnato), (b) NO (Nessun "Field Goal" segnato).

67. Beach Soccer

i. Vincente: Si pronostica la squadra vincente della manisfestazione indicata inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente Gruppo: Si pronostica la squadra vincente del girone indicato, inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iii. Gruppo del Vincente: Si pronostica quale girone produrrá l'eventuale squadra vincente della manifestazione indicata, inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

iv. Confederazione del Vincente: Si pronostica da quale Confederazione verrá l'eventuale squadra vincente della manifestazione indicata, inclusi eventuali Playoff (ove applicabile). Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Esito Finale 1X2: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

vi. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

vii. Testa a Testa Risultato Inclusi Tempi Supplementari E Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari e i calci di rigore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

viii. Esito 1X2 Inclusi Tempi Supplementari esclusi i Rigori: Si pronostica l'esito dell'incontro alla fine degli eventuali tempi supplementari, esclusi i tiri di rigore. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

ix. Esito 1X2 nel Periodo X: Si pronostica l'esito durante il periodo indicato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

x. Esito 1X2 nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica quale squadra segnerá piú reti durante l'intervallo elencato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xi. Testa a Testa Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xii. Testa a Testa Handicap nel Periodo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

xiii. Esito Finale 1X2 Handicap: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine dei Tempi Regolamentari, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xiv. Esito Finale 1X2 Handicap – Periodo X: Si pronostica l'esito dell'incontro durante il periodo indicato, tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xv. Gara a X Reti segnate: Si pronostica quale squadra raggiungerá per prima la soglia di reti stabilita durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO (Nessuna squadra raggiunge soglia), (c) SQUADRA OSPITE.

xvi. Under/Over Goal: Si pronostica se il totale di reti segnate da entrambe le squadre entro la fine dei Tempi Regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xvii. Under/Over Goal Periodo X: Si pronostica se il totale di reti segnate da entrambe le squadre durante il periodo indicato supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xviii. Under/Over Goal segnati nei Tempi Regolamentari dalla Squadra Casa/Squadra Ospite: Si pronostica se il totale di reti segnate dalla squadra specificata durante i tempi regolamentari supererá o meno la soglia stabilita. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xix. U/O Goal nei minuti XX:XX-YY:YY: Si pronostica se sarà superata o meno la soglia predisposta di reti segnate durante il lasso temporale indicato, durante i Tempi Regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

xx. Esito Primo Periodo/Finale: Si pronostica l'esito alla fine del primo periodo e alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 9 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA \ SQUADRA CASA, (b) SQUADRA CASA \ PAREGGIO, (c) SQUADRA CASA \ SQUADRA OSPITE, (d) PAREGGIO \ SQUADRA CASA, (e) PAREGGIO \ PAREGGIO, (f) PAREGGIO \ SQUADRA OSPITE, (g) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA CASA, (h) SQUADRA OSPITE \ PAREGGIO, (i) SQUADRA OSPITE \ SQUADRA OSPITE.

xxi. Resto dell'incontro sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto dell'incontro, fino alla fine dei tempi regolamentari, ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxii. Resto del periodo sul punteggio attuale X-Y: Si pronostica quale squadra riuscirá a segnare piú gol durante il resto dell'incontro ed escludendo tutti i gol segnati fino al piazzamento della scommessa. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

xxiii. Segna Goal X: Si pronostica quale squadra segnerá, entro la fine dei tempi regolamentari, la rete indicata. Nel caso la partita terminasse 0-0 (oppure non ci siano piú gol segnati dopo il piazzamento della scommessa), l'opzione X sarebbe l'esito refertato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUN GOL, (c) SQUADRA OSPITE.

xxiv. Squadra Casa/Ospite segna Prossimo Rigore X SÍ/NO: Si pronostica se durante la sequenza dei tiri di rigore la squadra specificata riuscirá a segnare il rigore indicato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra segna rigore), (b) NO (Squadra non segna rigore).

xxv. Pari/Dispari Gol: Si pronostica se il totale di reti segnati durante l'incontro sará un numero pari o dispari alla fine dei tempi regolamentari. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) PARI, (b) DISPARI.

xxvi. Gol/No Gol Incontro/Periodo X: Si pronostica che entrambe le squadre riescano a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) GOAL (Entrambe le squadre riescono a segnare almeno un gol durante l'incontro/il periodo specificato), (b) NO GOAL (Almeno una delle due squadre non riesce a segnare un gol durante l'incontro/il periodo specificato).

xxvii. Vincente a 0 Squadra Casa/Ospite: Si pronostica se la squadra specificata riuscirá a vincere l'incontro nei Tempi Regolamentari senza subire una rete. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Squadra specificata vince senza subire gol), (b) NO (Squadra specificata non vince e/o non subisce gol).

xxviii. Doppia Chance Incontro/Periodo: Si pronostica il risultato dell'incontro/periodo specificato avendo a disposizione due possibili esiti vincenti. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) DOPPIA CHANCE IN (vittoria della squadra in casa o pareggio), (b) DOPPIA CHANCE OUT (vittoria della squadra in trasferta o pareggio), (c) DOPPIA CHANCE IN/OUT (vittoria della squadra in casa o quella in trasferta).

xlii. Incontro deciso ai Rigori: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno della sequenza dei tiri di rigore per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo la sequenza dei calci di rigore), (b) NO (Gara decisa nei tempi regolamentari e/o tempi supplementari).

68. Manifestazioni di Spettacolo

i. Vincente: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato

dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato riuscirá a vincere la gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Partecipante vince evento), (b) NO (Partecipante non vince evento).

iii. Partecipante X nelle Posizioni Y SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato si piazzerá nelle posizione indicate durante la gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. Non sono previsti rimborsi nel caso di squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Partecipante piazzato nelle psozioni indicate), (b) NO (Partecipante non piazzato nelle poszioni indicate).

iv. Partecipante X posizione finale in Classifica: Si pronostica in quale posizione tra quelle specificate si piazzerá il partecipante elencato al termine della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

v. Partecipante X punteggio massimo attribuito: Si pronostica a quale concorrente il partecipante elencato attribuirá il punteggio massimo durante la votazione indicata nella descrizione della scommessa. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

vi. Testa a Testa/Miglior posizione finale: Si pronostica quale dei partcipanti elencati riuscirá a conseguire la miglior posizione finale durante la gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Tutti i partecipanti specificati nella scommessa devono partecipare alla fase indicata dell'evento (ove applicabile) affinché le scommesse siano valide. Nel caso di scommesse relatate alla miglior posizione finale durante la manifestazione intera, un partecipante é considerato come aver partecipato all'evento nel

caso che esso/a/i abbiano preso parte ad almeno 1 sessione del suddetto evento (incluse qualifiche). Nel caso di scommesse riguardanti fasi specifiche dell'evento e i partecipanti elencati prendano parte in qualifiche diverse (per esempio le sessioni di qualificazione al suddetto evento), le quote saranno divise, a meno che, ove applicabile, almeno uno dei partecipanti non si qualifichi/partecipi a una fase successiva e/o l'organo competente non segua specifici criteri di classificazione che in quel caso verranno tenuti in considerazione per la refertazione. Questa scommessa puó essere proposta sia in versione Testa a Testa dove gli esiti pronosticabili sarebbero: (a) PARTECIPANTE 1, (b) PARTECIPANTE 2, oppure come "Migliore del Gruppo" dove si deve pronosticare quale tra gli esiti specificati otterrá la miglior posizione.

vii. Vincente Gruppo: Si pronostica il vincitore della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

viii. Scarto punti tra Vincente e 2° Classificato: Si pronostica il margine di vittoria (espresso in punti) tra il primo e secondo classificato della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ix. Numero di punti del Vincente: Si pronostica il numero di punti totalizzato dal vincente della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

x. 0 (Zero) punti in Finale: Si pronostica se ad almeno un partecipante non verranno attribuiti punti durante la Finale della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Almeno un partecipante non riceverá punti), (b) NO (Tutti i partecipanti ricevono punti).

xi. Provenienza del Vincitore: Si pronostica la provenienza dell'eventuale vincitore della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xii. Ultimo Classificato: Si pronostica l'ultimo classificato della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

xiii. Qualificato alla Finale SÍ/NO: Si pronostica se il partecipante elencato si qualificherá alla finale della gara/sessione/trasmissione/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Il partecipante elencato si qualifica alla Finale), (b) NO (Il partecipante elencato non raggiunge la Finale).

69. Curling

i. Vincente: Si pronostica il vincitore del torneo/manifestazione indicata. I risultati delle scommesse saranno a base del primo risultato ufficiale presentato dall'organo competente al termine della sessione in questione e non terrá in considerazioni eventuali proteste e successive modifiche. Non sono previsti rimborsi nel caso di non-partenti, squalifiche, ritiri e/o abbandoni. Questa scommessa propone tutti gli esiti possibili a seconda della competizione in questione.

ii. Vincente Incontro Inclusi Tempi Supplementari: Si pronostica l'esito dell'incontro al termine degli eventuali Tempi Supplementari (extra ends). Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) SQUADRA OSPITE.

iii. 1x2: Si pronostica l'esito dell'incontro/periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) PAREGGIO, (c) SQUADRA OSPITE.

iv. Testa a Testa Handicap: Si pronostica il risultato del incontro/periodo specificato tenendo conto anche del relativo handicap assegnato. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA (incluso Handicap), (b) SQUADRA OSPITE (incluso Handicap).

v. Totale Punti: Si pronostica se durante l'incontro/periodo specificato, sommando i punti segnati dalle due squadre sará superata o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

vi. Totale Punti Squadra 1/2: Si pronostica se durante la gara, entro la fine dei tempi regolamentari, la squadra indicata riesca a superare o meno la soglia predisposta. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) OVER (Soglia superata), (b) UNDER (Soglia non superata).

vii. Extra Ends SI/NO: Si pronostica se l'incontro avrà bisogno degli extra ends per dichiarare un vincitore. Questa scommessa propone 2 esiti possibili: (a) SÍ (Gara decisa dopo l'inizio degli extra ends), (b) NO (Gara decisa negli ends regolamentari).

viii. Gara a [X]: Si pronostica quale squadra raggiungerà per prima il totale di punti indicato nella scommessa durante il periodo specificato. Questa scommessa propone 3 esiti possibili: (a) SQUADRA CASA, (b) NESSUNA SQUADRA, (c) SQUADRA OSPITE.