

LE SCOMMESSE SPORTIVE

SCOMMESSE ANTEPOST

Per Scommesse Antepost si intendono tutte quelle scommesse che prevedono l'individuazione di un vincitore di un determinato evento sportivo, di una manifestazione o di un girone eliminatorio di sport vari.

Le scommesse previste sono:

- **Vincente:** Consiste nell'individuare la squadra, il giocatore il pilota che si classificherà al primo posto di un campionato o di una manifestazione.
- **Migliore della lista:** Consiste nell'individuare una squadra, un giocatore un pilota che otterrà il miglior piazzamento in un campionato o in una manifestazione tra quelli presenti in una lista predefinita.
- **Testa a Testa (Migliore dei Due):** Squadra o giocatore che ottiene il miglior piazzamento in un incontro singolo (tempi supplementari compresi)
- **Passaggio di turno:** Si scommette sulla squadra o sul giocatore che passerà al turno successivo in una manifestazione ad eliminazione diretta (Si tiene conto in questo caso anche di eventuali tempi supplementari)
- **Accoppiata finale:** Si devono pronosticare le due squadre che disputeranno la finale per il primo posto di una manifestazione.
- **Squadra che segna più gol:** Si deve pronosticare la squadra che, in una manifestazione sportiva, avrà segnato il maggior numero di reti.
- **Capocannoniere:** Si deve pronosticare il calciatore che, in una manifestazione sportiva, avrà segnato il maggior numero di reti.



CALCIO

Esito Finale 1X2: consiste nel individuare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari

- **1:** vittoria della squadra in casa
- **X:** pareggio
- **2:** vittoria della squadra fuori casa

Risultato Parziale/Finale: rappresenta la combinazione del risultato del primo e di quello finale (tempi regolamentari)

- **1/1:** Il risultato è a favore della squadra che gioca in casa sia al 45° che al 90° minuto
- **1/X:** Il risultato è a favore della squadra che gioca in casa al 45°, ma è in parità al 90°
- **1/2:** Il risultato è a favore della squadra che gioca in casa al 45°, ma è a favore della squadra che gioca fuori al 90°
- **X/1:** Il risultato è in parità al 45° ed è a favore della squadra che gioca in casa al 90°
- **X/X:** Il risultato è in parità al 45° e al 90° minuto
- **X/2:** Il risultato è in parità al 45° ed è a favore della squadra che gioca fuori casa al 90° minuto
- **2/1:** Il risultato è a favore della squadra che gioca fuori casa al 45° ed è a favore della squadra che gioca in casa al 90°.
- **2/X:** Il risultato è a favore della squadra che gioca fuori casa al 45° ed è in parità al 90°
- **2/2:** il risultato è a favore della squadra che gioca fuori casa sia al 45° che al 90°

Risultato Esatto (26 eventi): consiste nell'individuare l'esatto numero dei gol segnati da ciascuna delle due squadre al termine del tempo regolamentare.

Somma Gol: si deve pronosticare il numero complessivo dei gol segnati da entrambe le squadre al termine del tempo regolamentare.

- **0:** Non viene segnata nessuna rete
- **1:** Viene segnata, complessivamente, una sola rete
- **2:** Vengono segnate, complessivamente, due reti
- **3:** Vengono segnate, complessivamente, tre reti
- **4:** Vengono segnate, complessivamente, quattro reti
- **>4:** Vengono segnate, complessivamente, cinque reti o superiore

Under/Over: si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel tempo regolamentare di una partita è inferiore o superiore al limite prefissato che può essere di **2,5** o **3,5**.

ESEMPI

- Brasile – Italia 1-0. La somma è **1** che è minore di **2,5** quindi l'esito sarà **UNDER**
- Brasile – Italia 0-2. La somma è **2** che è minore di **2,5** quindi l'esito sarà **UNDER**
- Brasile – Italia 1-2. La somma è **3** che è maggiore di **2,5** quindi l'esito sarà **OVER**

- Brasile – Italia 2-0. La somma è **2** che è minore di **3,5** quindi l'esito sarà **UNDER**
- Brasile – Italia 1-2. La somma è **3** che è minore di **3,5** quindi l'esito sarà **UNDER**
- Brasile – Italia 3-2. La somma è **5** che è maggiore di **3,5** quindi l'esito sarà **OVER**

1X2 con handicap: si scommette sull'1X2 tenendo conto del fatto che alla squadra favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, verrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine del tempo regolamentare.

Esito primo tempo - 1X2: in questa scommessa si deve pronosticare il risultato al termine del primo tempo (compreso eventuale recupero), con la tradizionale combinazione 1X2.

- **1:** Il risultato è a favore della squadra che gioca in casa al termine del 45° minuto
- **X:** Il risultato è in parità al 45° minuto
- **2:** Il risultato è a favore della squadra che gioca fuori casa al termine del 45° minuto

Doppie Chance: Si scommette sul risultato finale (ai tempi regolamentari) delle partite tramite i segni convenzionali 1, X e 2 combinati tra loro.

- **Doppia chance Out:** Si deve pronosticare fra due possibili esiti: **1** se vince la squadra in casa; **X2** se la partita termina in pareggio o vince la squadra fuori casa.
- **Doppia chance In:** Si deve pronosticare fra due possibili esiti: **1X** se vince la squadra in casa o la partita termina in pareggio; **2** se vince la squadra fuori casa
- **Doppia Chance In/Out:** Si deve pronosticare fra due possibili esiti: **X** se l'avvenimento termina in pareggio, **12** se l'avvenimento termina con la vittoria dell'una o dell'altra squadra.

Goal No Goal: La scommessa consiste nel pronosticare se una delle due squadre od entrambe segneranno dei goal (tempi regolamentari)

- **GOAL:** Se entrambe le squadre segnano un goal
- **NO GOAL:** Se almeno una delle due squadre non segna nessun goal

Pari e Dispari: La scommessa consiste nel pronosticare se la somma goal segnati dalle squadre nei tempi regolamentari sarà **PARI** o **DISPARI**

NB: L'esito 0-0 è considerato PARI

Numero di Goal Segnati in Una Giornata (di un campionato): si deve pronosticare il numero complessivo dei gol segnati da tutte le squadre di un determinato campionato durante la giornata. Le scelte possono essere effettuate tra le seguenti:

- **21 o meno di 21**
- **Tra 22 e 24**
- **Tra 25 e 27**
- **Tra 28 e 30**
- **31 o più di 31**

Under/Over Numero di Goal Segnati in Una Giornata: si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati da tutte le squadre di un determinato campionato durante la giornata è inferiore o superiore ad un limite prefissato che varia a seconda del campionato scelto. Per esempio la serie A ha come limite **26,5**.

NB: Ai fini delle scommesse fanno fede i referti delle partite che vengono disputate alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Pertanto in caso di rimborso dopo le 72 ore di una partita il risultato di quest'ultima non sarà preso in considerazione ai fini della certificazione.

Scommesse "Indirette" (Mondiali e Europei di calcio): Si tratta di pronosticare il risultato di due squadre che pur non sfidandosi tra loro, scendono comunque in campo nella stessa giornata contro altre squadre. Il risultato delle partite "indirette" sarà determinato dal numero dei goals realizzato dalle singole squadre nelle rispettive partite "reali".

- Le tipologie di scommesse "indirette" sono: **1X2 finale**, **Goal/NoGoal** e **Pari/Dispari**.

Scommesse sul Secondo Tempo (Mondiali e Europei di calcio):

- **Risultato 1X2 Secondo Tempo:** Indipendentemente dal risultato del primo tempo bisogna pronosticare il risultato 1X2 del secondo tempo
- **Risultato Esatto secondo tempo:** Indipendentemente dal risultato del primo tempo la scommessa consiste nell'individuare esatto numero dei gol segnati da ciascuna delle due squadre nel secondo tempo.
- **Under/Over Secondo Tempo:** si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel secondo tempo di una partita sarà inferiore o superiore al limite prefissato **(1,5)**.

Primo Marcatore incontro: La scommessa consiste nell'individuare il marcatore che segna il primo goal di una partita (tempi Regolamentari). Si può scegliere tra una **lista di nomi di calciatori** delle squadre che si incontrano e gli esiti **Nessun goal (0-0)**, **Autorete** e **Altro giocatore** (nel caso segnasse un giocatore non previsto dalla lista).

NB: Nel caso in cui venisse segnata un'autorete da un giocatore presente nella lista verrà comunque certificato l'esito "autorete".



BASKET

Testa a testa: Consiste nell'individuare la squadra che vincerà l'incontro

Testa a Testa con handicap: bisogna individuare la squadra vincitrice dell'incontro, tenendo conto del fatto che alla formazione favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini della scommessa, verrà sottratto dal risultato effettivo conseguito sul campo.

1X2 Basket: si scommette sul risultato **1X2** della partita secondo il seguente criterio valido solo per il basket:

- **1:** Nel caso di vittoria della squadra in casa con uno scarto uguale o superiore ai 6 punti.
- **X:** Nel caso di vittoria di una delle due squadre con uno scarto uguale o inferiore ai 5 punti.
- **2:** Nel caso di vittoria della squadra fuori casa con uno scarto uguale o superiore ai 6 punti.

Margine di Vittoria (6 o 12 eventi): si scommette sul margine con il quale una delle due formazioni batterà l'altra, scegliendo fra sei o dodici fasce di margine, offerte per ciascuna squadra.

NB: Ai fini delle scommesse sulle partite di Basket conta sempre il risultato al termine di eventuali tempi supplementari.

Under/Over: si deve pronosticare se la somma dei punti segnati in una partita (nei tempi regolamentari) è inferiore o superiore ad un limite prefissato che può essere di **150,5 155.5** o **160.5**.



TENNIS

Testa a Testa: Consiste nell'individuare il/la vincitore/trice dell'incontro

Set Betting a 3 o 5: si scommette sul risultato dell'incontro espresso in numero di set

Risultato Esatto Tennis (SI/NO): consiste nell'individuare, nell'ambito dei possibili risultati di una partita di tennis, con quale di questi si concluderà o no l'incontro. Si scommette se il risultato della scommessa sarà quello indicato nel biglietto **(SI)** oppure sarà diverso **(NO)**.

ESEMPIO

- Tennista 1 – Tennista 2 RIS ESATTO 2-0 **(SI)** 2-1, 0-2 e 1-2 automaticamente saranno **(NO)** quindi perdenti
- Tennista 1 – Tennista 2 RIS ESATTO 2-0 **(NO)** 2-1, 0-2 e 1-2 automaticamente saranno **(SI)** quindi perdenti

NB: In caso di rimborso parziale per ritiro di uno dei due tennisti la scommessa sul risultato esatto sarà da considerarsi a rimborso



VOLLEY

Testa a Testa: Consiste nell'individuare la squadra vincitrice dell'incontro

Set Betting: si scommette il risultato dell'incontro espresso in numero di set



HOCKEY SUL GHIACCIO

Esito Finale 1X2: consiste nel individuare l'esito dell'incontro al termine dei tempo regolamentari

- **1:** vittoria della squadra in casa
- **X:** pareggio
- **2:** vittoria della squadra fuori casa

1X2 con Handicap: bisogna individuare la squadra vincitrice dell'incontro, tenendo conto del fatto che alla formazione favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini della scommessa, verrà sottratto dal risultato effettivo conseguito sul campo (tempi regolamentari)

Under/Over: si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel tempo regolamentare di una partita è inferiore o superiore al limite prefissato che per il football può essere di **5,5 – 6,5 – 7,5**.



FOOTBALL AMERICANO

Testa a testa: Consiste nell'individuare la squadra che vincerà l'incontro

Testa a Testa con handicap: bisogna individuare la squadra vincitrice dell'incontro, tenendo conto del fatto che alla formazione favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini della scommessa, verrà sottratto dal risultato effettivo conseguito sul campo.

Margine di Vittoria (12 eventi): si scommette sul margine con il quale una delle due formazioni batterà l'altra, scegliendo fra dodici fasce di margine, offerte per ciascuna squadra.

Under/Over: si deve pronosticare se il numero totale delle mete segnate durante una partita è inferiore o superiore al limite prefissato che per il football può essere di **37,5 – 40,5 – 43,5**.



RUGBY

1X2 con handicap: si scommette sull'1X2 tenendo conto del fatto che alla squadra favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, verrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine del tempo regolamentare.

Margine di Vittoria (17 eventi): Si scommette sul margine con il quale una delle due formazioni batterà l'altra, scegliendo fra otto fasce di margine, offerte per ciascuna squadra, più una quota offerta per il pareggio.



BASEBALL

Testa a testa: Consiste nell'individuare la squadra che vincerà l'incontro

Testa a Testa con handicap: bisogna individuare la squadra vincitrice dell'incontro, tenendo conto del fatto che alla formazione favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini della scommessa, verrà sottratto dal risultato effettivo conseguito sul campo.



PALLANUOTO

Esito Finale 1X2: consiste nel individuare l'esito dell'incontro al termine del tempo regolamentari

- **1:** vittoria della squadra in casa
- **X:** pareggio
- **2:** vittoria della squadra fuori casa

1X2 con handicap: si scommette sull'1X2 tenendo conto del fatto che alla squadra favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, verrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine del tempo regolamentare.



PALLAMANO

Esito Finale 1X2: consiste nel individuare l'esito dell'incontro al termine dei tempo regolamentari

- **1:** vittoria della squadra in casa
- **X:** pareggio
- **2:** vittoria della squadra fuori casa

1X2 con handicap: si scommette sull'1X2 tenendo conto del fatto che alla squadra favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, verrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine del tempo regolamentare.



VELA

Testa a Testa: Squadra tra le due di una lista che ottiene il miglior piazzamento rispetto all'avversario.



CICLISMO

Migliore della lista: Consiste nell'individuare il ciclista che otterrà il miglior piazzamento in un durante una tappa tra quelli presenti in una lista predefinita.



SCI

Testa a Testa: Sciatore tra i due di una lista che ottiene il miglior piazzamento rispetto all'avversario.



AUTOMOBILISMO

Vincente Qualifiche Ufficiali: Si tratta di pronosticare il pilota che si aggiudicherà la **POLE POSITION** durante le prove ufficiali del sabato.

Vincente GP: Si scommette sul pilota che vincerà il Gran Premio.

Testa a Testa: si deve pronosticare quale pilota dei due sui quali si può scommettere ottiene il miglior piazzamento rispetto all'avversario.

Classificato Non Classificato: si deve pronosticare se un pilota si classifica o meno in base al referto diramato dalla giuria a fine corsa. Per far sì che un pilota venga considerato "classificato" generalmente è necessario che a conclusione della corsa il numero di giri da lui effettuato sia circa il 90% del totale previsto.

Vincente Giro più veloce si scommette sul pilota che farà registrare il giro più veloce durante la gara.

Team a punti: La scommessa consiste nel pronosticare se in un Gran Premio entrambi i piloti di una scuderia ottengono un punteggio valido per la classifica del Campionato del Mondo.

NB: Farà fede ai fini delle scommesse, come risultato ufficiale, la classifica stilata dalla Federazione Internazionale Automobilismo (FIA) al termine della corsa. Eventuali e successive modifiche (squalifiche o retrocessioni) non verranno prese in considerazione.



MOTOMONDIALE

Vincente Qualifiche Ufficiali: Si tratta di pronosticare il pilota di **Moto GP** che si aggiudicherà la **POLE POSITION** durante le prove ufficiali del venerdì o del sabato.

Vincente GP: E' possibile scommettere sul pilota che vincerà il Gran Premio per ciascuna delle tre classi **125, 250** e **MotoGP**.

Testa a Testa: Pilota tra i due di una lista che ottiene il miglior piazzamento rispetto all'avversario.

Migliore della lista Gran Premio: Si scommette sul pilota, tra quelli indicati delle liste prestabilite (ce ne sono per ciascuna delle 3 classi **125, 250** e **MotoGP**), che avrà ottenuto il miglior piazzamento durante il Gran Premio.



SUPERBIKE

Migliore della lista Superpole Si scommette sul pilota, tra quelli indicati in una lista predefinita, che otterrà la **SUPERPOLE** nelle prove ufficiali del venerdì o del sabato.

Migliore della lista Gara 1: Si scommette sul pilota, tra quelli indicati in una lista predefinita, che farà registrare la miglior prestazione durante la prima Gara.

Migliore della lista Gara 2: Si scommette sul pilota, tra quelli indicati in una lista predefinita, che farà registrare la miglior prestazione durante la seconda Gara.

NB: Farà fede ai fini delle scommesse, come risultato ufficiale, la classifica stilata dalla Federazione Internazionale Motociclismo (FIM) al termine della corsa. Eventuali e successive modifiche (squalifiche o retrocessioni) non verranno prese in considerazione.

SCOMMESSE LIVE



CALCIO LIVE

Segna Goal: si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà i goal nel corso di una partita

- **Team 1:** Il primo goal o i goal successivi saranno segnati dalla squadra in casa
- **Team 2:** Il primo goal o i goal successivi saranno segnati dalla squadra fuori casa
- **Nessun Goal:** Non verrà segnato nessun goal (la partita finisce 0-0)

Somma Goal: La scommessa consiste nell'individuare in quale, di due partite, verranno segnati più goal

- **Match 1:** Saranno segnati più goal nella prima partita
- **Match 2:** Saranno segnati più goal nella seconda partita
- **Pareggio:** La somma dei goal segnati nelle due partite è uguale

Live 80 1X2: Si può scommettere sull'esito finale (tempo regolamentare) di una partita **fino all'80esimo minuto** della partita.

Live 80 Under/Over: si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati in una partita (tempo regolamentare) è inferiore o superiore al limite prefissato (**2,5**). Si può scommettere **fino all'80esimo minuto**.

Live 1X2 Extra Time: Si deve pronosticare il risultato **1X2** determinatosi nei soli tempi supplementari. Le scommesse saranno aperte alla fine dei tempi regolamentari e si potrà effettuare giocate **fino a circa 3 minuti dalla fine dei tempi supplementari**

Segna Goal Extra Time: si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà i goal nel corso dei tempi supplementari di una partita. Le scommesse saranno aperte alla fine dei tempi regolamentari e si potrà effettuare giocate **fino a circa 3 minuti dalla fine dei tempi supplementari**

- **1:** Il primo goal o i goal successivi saranno segnati dalla squadra in casa
- **2:** Il primo goal o i goal successivi saranno segnati dalla squadra fuori casa
- **X:** Non verrà segnato nessun goal (i tempi supplementari finiscono 0-0)



BASKET LIVE

Live 1X2 Basket: Si può scommettere sull'esito finale di una partita (tempi regolamentari) **fino a 30 secondi dalla fine** della partita.

Live Under/Over Basket: si deve pronosticare se la somma dei punti segnati in una partita (tempi supplementari inclusi) è inferiore o superiore al limite prefissato che può essere di **150,5** o **160.5**. Si può scommettere **fino a 30 secondi dalla fine** della partita.



VOLLEY LIVE

Testa a Testa: si può scommettere sulla squadra vincitrice dell'incontro **fino al secondo time-out tecnico del terzo set**.

Vincente Set: si può pronosticare quale squadra vincerà un set. Si scommette **fino al secondo time-out tecnico**.



CICLISMO

Migliore della lista Live: Consiste nell'individuare il ciclista che otterrà il miglior piazzamento in un durante una tappa tra quelli presenti in una lista predefinita. Si può scommettere **fino all' ultimo chilometro della tappa**.

NB: Dal live sono escluse le tappe a cronometro



MOTOMONDIALE

Migliore della lista Gran Premio Live: Si scommette **in tempo reale durante lo svolgimento della corsa** sul pilota, tra quelli indicati delle liste prestabilite (ce n'è una per ciascuna delle 3 classi **125,250 e MotoGP**), che otterrà il miglior piazzamento durante il Gran Premio.