

BASKET

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Si declina ogni responsabilità su eventuali variazioni regolamentari (tempo di gioco, numero sostituzioni, numero game nel set, ecc.) attuate dalle federazioni e/o dagli organizzatori della manifestazione, la cui conoscenza sarà cura del cliente: in questi casi non è quindi previsto alcun rimborso della scommessa.

Ai fini della certificazione, fa fede la classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Salvo diversamente indicato, eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Si procede al rimborso delle scommesse:

- se il giocatore pronosticato non scende in campo nell'incontro.
- se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione.
- se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione.

I dati non presenti sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione di riferimento sono reperiti da fonti di informazione indipendenti di provata affidabilità approvate da ADM. Si rimanda alla normativa vigente.

In caso di avvenimenti duplicati, ovvero creati doppi all'interno del palinsesto, si procederà al rimborso totale delle scommesse effettuate sull'avvenimento creato per secondo, in base all'ordine cronologico riportato nei sistemi interni.

1 TEMPO/FINALE 1X2

Occorre pronosticare l'esito del primo tempo (senza scarto) combinato con il risultato finale dell'incontro (senza scarto) al termine dei tempi regolamentari.

Sono previsti 9 possibili esiti: 1-1; 1-X; 1-2; X-1; X-X; X-2; 2-1; 2-X; 2-2.

Esempio:

- Miami Heat - Denver Nuggets.
Risultato 1° tempo: 60 - 58. Risultato fine TR: 104 - 100.
Esito vincente: 1/1.
- Chicago Bulls - Miami Heat.
Risultato 1° tempo: 50 - 50. Risultato fine TR: 102 - 104.

Esito vincente: X/2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 – PRIMO TEMPO SENZA MARGINI

Occorre pronosticare con quale esito terminerà il primo tempo (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco). Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa, con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta, con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 ASSIST GIOCATORE INC. TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di assist nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di assist per il primo giocatore indicato.
- Con il segno X si pronostica la parità nel numero di assist tra i due giocatori.
- Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di assist per il secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 CON MARGINE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, considerando lo scarto di punti che ci sarà tra le due squadre:

- "1": vittoria della squadra di casa con uno scarto di punti superiore alla soglia Y indicata.
- "X": pareggio o vittoria di una delle due squadre con uno scarto di punti pari o inferiore alla soglia Y indicata.
- "2": vittoria della squadra ospite con uno scarto di punti superiore alla soglia Y indicata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Miami Heat - Denver Nuggets.
120-116 (4 punti di scarto per la squadra di casa).

Margine 2 punti > Esito vincente: 1.

Margine 3 punti > Esito vincente: 1.

Margine 4 punti > Esito vincente: X.

Margine 5 punti > Esito vincente: X.

- Phoenix Suns - Sacramento Kings.
108-114 (6 punti di scarto per la squadra ospite).

Margine 4 punti > Esito vincente: 2.

Margine 5 punti > Esito vincente: 2.

Margine 6 punti > Esito vincente: X.

Margine 7 punti > Esito vincente: X.

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.
97-105 (8 punti di scarto per la squadra ospite).

Margine 6 punti > Esito vincente: 2.

Margine 7 punti > Esito vincente: 2.

Margine 8 punti > Esito vincente: X.

Margine 9 punti > Esito vincente: X.

- Boston Celtics - Detroit Pistons.
102-92 (10 punti di scarto per la squadra di casa).

Margine 7 punti > Esito vincente: 1.

Margine 8 punti > Esito vincente: 1.

Margine 9 punti > Esito vincente: 1.

Margine 10 punti > Esito vincente: X.

1X2 MARCATORE INC. TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale giocatore, tra i due indicati, segnerà più punti nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno "1" si pronostica che il giocatore 1 segnerà più punti del giocatore 2.
- Con il segno "X" si pronostica che i due giocatori segneranno lo stesso numero di punti.
- Con il segno "2" si pronostica che il giocatore 2 segnerà più punti del giocatore 1.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 RIMBALZI GIOCATORE INC. TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di rimbalzi nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il primo giocatore indicato.
- Con il segno X si pronostica la parità nel numero di rimbalzi tra i due giocatori.
- Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 TEMPO X CON MARGINE Y

Occorre pronosticare l'esito del solo tempo regolamentare X considerando lo scarto di punti che ci sarà tra le due squadre:

- "1": vittoria della squadra di casa nel tempo X con uno scarto di punti superiore alla soglia Y indicata.
- "X": pareggio o vittoria di una delle due squadre nel tempo X con uno scarto di punti pari o inferiore alla soglia Y indicata.
- "2": vittoria della squadra ospite nel tempo X con uno scarto di punti superiore alla soglia Y indicata.

Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Miami Heat - Denver Nuggets.
1° Tempo: 51-49 (2 punti di scarto per la squadra di casa).
2° Tempo: 50-56 (6 punti di scarto per la squadra ospite).
Tempo 1: Margine 2 punti > Esito vincente: X.
Tempo 1: Margine 3 punti > Esito vincente: X.
Tempo 2: Margine 4 punti > Esito vincente: 2.
Tempo 2: Margine 5 punti > Esito vincente: 2.
Tempo 2: Margine 6 punti > Esito vincente: X.
- Phoenix Suns - Sacramento Kings.
1° Tempo: 60-54 (6 punti di scarto per la squadra di casa).
2° Tempo: 54-54 (pareggio).
Tempo 1: Margine 3 punti > Esito vincente: 1.
Tempo 1: Margine 4 punti > Esito vincente: 1.
Tempo 1: Margine 5 punti > Esito vincente: 1.
Tempo 1: Margine 6 punti > Esito vincente: X.

Tempo 2: Margine 2 punti > Esito vincente: X.

Tempo 2: Margine 3 punti > Esito vincente: X.

- Boston Celtics - Detroit Pistons.
1° Tempo: 51-54 (3 punti di scarto per la squadra ospite).
2° Tempo: 50-60 (10 punti di scarto per la squadra ospite).
Tempo 1: Margine 2 punti > Esito vincente: 2.
Tempo 1: Margine 3 punti > Esito vincente: X.
Tempo 1: Margine 4 punti > Esito vincente: X.
Tempo 2: Margine 8 punti > Esito vincente: 2.
Tempo 2: Margine 9 punti > Esito vincente: 2.
Tempo 2: Margine 10 punti > Esito vincente: X.

1X2 + U/O

Occorre pronosticare, nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale 1X2 e sull' Under/Over indicato.

Il segno X è inteso come la vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 5 punti.

Sono possibili 6 esiti: 1 + Under; 1 + Over; X + Under; X + Over; 2 + Under; 2 + Over.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 SENZA SCARTO + U/O (TEMPI REGOLAMENTARI)

Occorre pronosticare, per i soli tempi regolamentari dell'incontro, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Risultato 1X2 (senza scarto) e sull'Under/Over punti.

Sono possibili 6 esiti:

- "1 + Under": si pronostica, al termine dei tempi regolamentari, la vittoria della squadra di casa e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà inferiore al valore prestabilito.
- "1 + Over": si pronostica, al termine dei tempi regolamentari, la vittoria della squadra di casa e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà superiore al valore prestabilito.
- "X + Under": si pronostica, al termine dei tempi regolamentari, un risultato di parità e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà inferiore al valore prestabilito.
- "X + Over": si pronostica, al termine dei tempi regolamentari, un risultato di parità e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà superiore al valore prestabilito.
- "2 + Under": si pronostica, al termine dei tempi regolamentari, la vittoria della squadra ospite e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà inferiore al valore prestabilito.
- "2 + Over": si pronostica, al termine dei tempi regolamentari, la vittoria della squadra ospite e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà superiore al valore prestabilito.

Esempio:

- Miami Heats - Denver Nuggets 120-116 (al termine dei T.R.).
1X2 Senza Scarto + U/O 234.5 > Esito Vincente: 1 + Over.
- Sassari - Milano 88-88 (al termine dei T.R.).
1X2 Senza Scarto + U/O 180.5 > Esito Vincente: X + Under.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 BASKET (SCARTO 5.5 PT)

Occorre pronosticare lo scarto di punteggio che ci sarà tra le due squadre alla fine dei tempi supplementari.

- Con il segno "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa con uno scarto di almeno 6 punti.
- Con il segno "X" si intende la vittoria di una delle due squadre con uno scarto pari o inferiore a 5 punti.
- Con il segno "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite con uno scarto di almeno 6 punti.

ESITO INCONTRO 1X2 (SENZA SCARTO)

Occorre pronosticare con quale esito termineranno i tempi regolamentari della partita di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.
- Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra in trasferta.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 TEMPO X SENZA SCARTO

Occorre pronosticare l'esito del solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo X.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo X.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo X.

Esempio per X = 2:

- se il Tempo 2 termina 45 - 40 l'esito vincente è 1;
- se il Tempo 2 termina 45 - 45 l'esito vincente è X;
- se il Tempo 2 termina 40 - 45 l'esito vincente è 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 TEMPO X SENZA SCARTO + U/O Y PUNTI TEMPO Z

Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito 1X2 del solo tempo regolamentare X (senza scarto) e se la somma dei punti realizzati nel solo tempo regolamentare Z sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore Y prestabilito.

Il tempo X/Z viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Sono previsti 6 possibili esiti:

1 + UNDER: la squadra di casa vince il tempo X e la somma dei punti realizzati nel tempo Z è inferiore al valore Y prestabilito.

1 + OVER: la squadra di casa vince il tempo X e la somma dei punti realizzati nel tempo Z è superiore al valore Y prestabilito.

X + UNDER: il tempo X termina con un risultato di parità e la somma dei punti realizzati nel tempo Z è inferiore al valore Y prestabilito.

X + OVER: il tempo X termina con un risultato di parità e la somma dei punti realizzati nel tempo Z è superiore al valore Y prestabilito.

2 + UNDER: la squadra ospite vince il tempo X e la somma dei punti realizzati nel tempo Z è inferiore al valore Y prestabilito.

2 + OVER: la squadra ospite vince il tempo X e la somma dei punti realizzati nel tempo Z è superiore al valore Y prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers (1°Tempo: 56-56 | 2°Tempo: 41-47).
1X2 Tempo 1 senza scarto + U/O 100,5 Punti Tempo 1.

Esito vincente: X + OVER.

1X2 Tempo 2 senza scarto + U/O 100,5 Punti Tempo 2.

Esito vincente: 2 + UNDER.

1X2 QUARTO X (SCARTO 3.5 PUNTI)

Occorre pronosticare l'esito del solo quarto X dell'incontro in base al seguente criterio:

- 1: vittoria della squadra di casa con un margine di almeno 4 punti.
- X: parità tra le due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 3 punti.
- 2: vittoria della squadra ospite con un margine di almeno 4 punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Phoenix Suns - Sacramento Kings 108-113.
1° Quarto: 22-33 > Esito: 2.

2° Quarto: 27-31 > Esito: 2.

3° Quarto: 26-19 > Esito: 1.

4° Quarto: 33-30 > Esito: X.

1X2 - QUARTO X (SCARTO 2.5 PT)

Occorre pronosticare con quale esito terminerà il quarto indicato.

- Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa con un margine superiore a 2 punti.
- Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 2 punti.
- Con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta con un margine superiore a 2 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 - QUARTO X SENZA SCARTO

Occorre pronosticare con quale esito terminerà il quarto indicato.

- Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa.
- Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre.
- Con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 QUARTO X (SENZA SCARTO) + T/T RISULTATO

Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito del solo quarto X (senza scarto) e l'esito finale dell'incontro (inclusi eventuali tempi supplementari).

Sono previsti 6 possibili esiti.

- 1/1: vittoria della squadra di casa nel quarto X e vittoria della squadra di casa al termine dell'incontro (inclusi eventuali tempi supplementari).
- X/1: parità tra le due squadre nel quarto X e vittoria della squadra di casa al termine dell'incontro (inclusi eventuali tempi supplementari).
- 2/1: vittoria della squadra ospite nel quarto X e vittoria della squadra di casa al termine dell'incontro (inclusi eventuali tempi supplementari).
- 1/2: vittoria della squadra di casa nel quarto X e vittoria della squadra ospite al termine dell'incontro (inclusi eventuali tempi supplementari).
- X/2: parità tra le due squadre nel quarto X e vittoria della squadra ospite al termine dell'incontro (inclusi eventuali tempi supplementari).
- 2/2: vittoria della squadra ospite nel quarto X e vittoria della squadra ospite al termine dell'incontro (inclusi eventuali tempi supplementari).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons 102-89.
(1° quarto: 30-30; 2° quarto: 25-24; 3° quarto: 22-23; 4° quarto: 25-12).
1X2 Quarto 1 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: X/1.
1X2 Quarto 2 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: 1/1.
1X2 Quarto 3 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: 2/1.
1X2 Quarto 4 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: 1/1.
- Sacramento Kings - Miami Heat 100-112.
(1° quarto: 27-32; 2° quarto: 22-22; 3° quarto: 21-32; 4° quarto: 30-26).
1X2 Quarto 1 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: 2/2.
1X2 Quarto 2 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: X/2.
1X2 Quarto 3 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: 2/2.
1X2 Quarto 4 (senza scarto) + T/T Risultato > Esito: 1/2.

1X2 QUARTO X SENZA SCARTO + U/O Y PUNTI QUARTO Z

Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito 1X2 del solo quarto regolamentare X (senza scarto) e se la somma dei punti realizzati nel solo quarto regolamentare Z sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore Y prestabilito.

Sono previsti 6 possibili esiti:

1 + UNDER: la squadra di casa vince il quarto X e la somma dei punti realizzati nel quarto Z è inferiore al valore Y prestabilito.

1 + OVER: la squadra di casa vince il quarto X e la somma dei punti realizzati nel quarto Z è superiore al valore Y prestabilito.

X + UNDER: il quarto X termina con un risultato di parità e la somma dei punti realizzati nel quarto Z è inferiore al valore Y prestabilito.

X + OVER: il quarto X termina con un risultato di parità e la somma dei punti realizzati nel quarto Z è superiore al valore Y prestabilito.

2 + UNDER: la squadra ospite vince il quarto X e la somma dei punti realizzati nel quarto Z è inferiore al valore Y prestabilito.

2 + OVER: la squadra ospite vince il quarto X e la somma dei punti realizzati nel quarto Z è superiore al valore Y prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.
(1°Q: 23-35 | 2°Q: 33-21 | 3°Q: 21-29 | 4°Q: 20-18).
1X2 Quarto 1 senza scarto + U/O 55,5 Punti Quarto 1.

Esito vincente: 2 + OVER.
1X2 Quarto 2 senza scarto + U/O 55,5 Punti Quarto 2.

Esito vincente: 1 + UNDER.

1X2 Quarto 3 senza scarto + U/O 45,5 Punti Quarto 3.

Esito vincente: 2 + OVER.

1X2 Quarto 4 senza scarto + U/O 45,5 Punti Quarto 4.

Esito vincente: 1 + UNDER.

1X2 SENZA SCARTO ALLA FINE DEL QUARTO X

Occorre pronosticare l'esito 1X2 (senza scarto) dall'inizio dell'incontro fino al termine del quarto X.

Ai fini della scommessa si considerano solo i primi X quarti di gioco a partire dall'inizio dell'incontro.

- "1": si pronostica che la squadra di casa sarà in vantaggio al termine del quarto X.
- "X": si pronostica la parità tra le due squadre al termine del quarto X.
- "2": si pronostica che la squadra ospite sarà in vantaggio al termine del quarto X.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers 97-103.
1° quarto: 23-35.
2° quarto: 33-21.
3° quarto: 21-29.
4° quarto: 20-18.
Risultato al termine del 2° quarto: 56-56.
1X2 senza scarto al termine del 2° quarto > Esito: X
Risultato al termine del 3° quarto: 77-85.
1X2 senza scarto al termine del 3° quarto > Esito: 2

1X2 ALLA FINE DEL QUARTO X SENZA SCARTO + U/O Y PUNTI ALLA FINE DEL QUARTO Z

Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito 1X2 dall'inizio dell'incontro fino al termine del quarto regolamentare X (senza scarto) e se la somma dei punti realizzati dall'inizio del match fino al termine del quarto regolamentare Z sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore Y prestabilito.

Sono previsti 6 possibili esiti:

1 + UNDER: la squadra di casa è in vantaggio alla fine del quarto X e la somma dei punti realizzati al termine del quarto Z è inferiore al valore Y prestabilito.

1 + OVER: la squadra di casa è in vantaggio alla fine del quarto X e la somma dei punti realizzati al termine del quarto Z è superiore al valore Y prestabilito.

X + UNDER: risultato di parità alla fine del quarto X e la somma dei punti realizzati al termine del quarto Z è inferiore al valore Y prestabilito.

X + OVER: risultato di parità alla fine del quarto X e la somma dei punti realizzati al termine del quarto Z è superiore al valore Y prestabilito.

2 + UNDER: la squadra ospite è in vantaggio alla fine del quarto X e la somma dei punti realizzati al termine del quarto Z è inferiore al valore Y prestabilito.

2 + OVER: la squadra ospite è in vantaggio alla fine del quarto X e la somma dei punti realizzati al termine del quarto Z è superiore al valore Y prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Detroit Pistons - Chicago Bulls.
Punteggio fine 1° quarto: 30-26.

1X2 alla fine del quarto 1 senza scarto + U/O 55,5 Punti alla fine del quarto 1.

Esito vincente: 1 + OVER.

Punteggio fine 2° quarto: 62-62.

1X2 alla fine del quarto 2 senza scarto + U/O 125,5 Punti alla fine del quarto 2.

Esito vincente: X + UNDER.

Punteggio fine 3° quarto: 80-81.

1X2 alla fine del quarto 3 senza scarto + U/O 160,5 Punti alla fine del quarto 3.

Esito vincente: 2 + OVER.

Punteggio fine 4° quarto: 100-106.

1X2 alla fine del quarto 4 senza scarto + U/O 210,5 Punti alla fine del quarto 4.

Esito vincente: 2 + UNDER.

1X2 SOMMA PUNTI + ASSIST + RIMBALZI GIOCATORI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, realizzerà la somma di punti, assist e rimbalzi più alta nell'incontro inclusi eventuali supplementari.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo realizza una somma di punti, assist e rimbalzi più alta rispetto al giocatore indicato per secondo.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori realizzano una somma di punti, assist e rimbalzi uguale.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo realizza una somma di punti, assist e rimbalzi più alta rispetto al giocatore indicato per primo.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa sarà rimborsata.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Chicago Bulls - Phoenix Suns.
DeRozan - Booker 1X2 Somma Punti+Assist+Rimbalzi Incl. T.S.

DeRozan: 20 punti + 4 assist + 6 rimbalzi = 30.

Booker: 21 punti + 3 assist + 7 rimbalzi = 31.

Esito vincente: 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 TIRI DA 3 REALIZZATI INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale delle due squadre realizzerà il maggior numero di tiri da 3 punti nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa realizza più tiri da 3 punti rispetto alla squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre realizzano lo stesso numero di tiri da 3 punti.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite realizza più tiri da 3 punti rispetto alla squadra di casa.

Esempio:

- Miami Heat - Chicago Bulls.

Tiri da 3 realizzati: 11 - 9.

Esito vincente: 1.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALLENATORE ESPULSO SI/NO

Occorre pronosticare se l'allenatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro dell'allenatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALLENATORE X ALLA SQUADRA ENTRO LA DATA SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il soggetto X allenerà (Si) o meno (No) una squadra della manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa avviene sulla base dei dati prodotti dal sito ufficiale della lega di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite, di chiusura dell'avvenimento, entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il sito/canale ufficiale del soggetto indicato e/o il comunicato ufficiale diramato dai club e dalle principali agenzie di stampa.

ATLETA PARTECIPA ALLA MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se il giocatore indicato parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si) o meno (No) entro una data X.

Per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo nella manifestazione indicata.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ATLETA VINCE LA MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se il giocatore indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No) entro una data X.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore dovrà essere parte del roster della squadra al momento della vittoria.

Se il giocatore indicato non parteciperà alla manifestazione di riferimento entro la data X, la scommessa sarà ritenuta perdente.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

BUZZER BEATER DECISIVO NEL MATCH INCL. SUPPL.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, ci sarà (Si) o meno (No) un Buzzer Beater decisivo per le sorti dell'incontro.

Si specifica che un "Buzzer Beater decisivo" è quello che cambia le sorti dell'incontro:

- 1) da una situazione di parità alla vittoria di una delle due squadre (decisivo per la vittoria).
- 2) dalla sconfitta di una squadra alla vittoria della stessa in seguito alla sua realizzazione (decisivo per la vittoria).
- 3) dalla vittoria di una delle due squadre al pareggio che porta ai tempi supplementari (decisivo per il pareggio).

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Un Buzzer Beater è un canestro realizzato sul suono della sirena; per essere considerato valido, la palla deve essere rilasciata dalla mano del tiratore prima che la sirena di fine tempo suoni e che si accendano le luci rosse poste sul tabellone e sul tavolo degli ufficiali di gara.

Il Buzzer Beater è ritenuto tale solo se conclude l'incontro o porta la partita ai tempi supplementari (senza possibilità di azioni ulteriori).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Esempio:

- NBA (2018/19).
Squadra di casa - Squadra ospite:
 - 1) 90 - 90 (Buzzer Beater da 2 punti per gli ospiti).
90 - 92 > decisivo per la vittoria degli ospiti.
Esito Si.

- 2) 90 - 88 (Buzzer Beater da 3 punti per gli ospiti).
90 - 91 > decisivo per la vittoria degli ospiti.
Esito Sì.
- 3) 90 - 88 (Buzzer Beater da 2 punti per gli ospiti).
90 - 90 > decisivo per il pareggio che porta ai TS.
Esito Sì.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

COMBO T/T + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "T/T" e "Under/Over", inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili 4 esiti:

- "Team 1 + Under": la squadra di casa vince l'incontro e la somma dei punti realizzati nell'incontro è inferiore alla soglia indicata.
- "Team 1 + Over": la squadra di casa vince l'incontro e la somma dei punti realizzati nell'incontro è superiore alla soglia indicata.
- "Team 2 + Under": la squadra ospite vince l'incontro e la somma dei punti realizzati nell'incontro è inferiore alla soglia indicata.
- "Team 2 + Over": la squadra ospite vince l'incontro e la somma dei punti realizzati nell'incontro è superiore alla soglia indicata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO T/T HANDICAP + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "T/T Handicap" e "Under/Over", inclusi eventuali tempi supplementari.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Sono possibili 4 esiti:

- "1H + Under": la squadra di casa vince l'incontro, dopo aver applicato l'handicap, e la somma dei punti realizzati nell'incontro è inferiore alla soglia indicata.
- "1H + Over": la squadra di casa vince l'incontro, dopo aver applicato l'handicap, e la somma dei punti realizzati nell'incontro è superiore alla soglia indicata.
- "2H + Under": la squadra ospite vince l'incontro, dopo aver applicato l'handicap, e la somma dei punti realizzati nell'incontro è inferiore alla soglia indicata.
- "2H + Over": la squadra ospite vince l'incontro, dopo aver applicato l'handicap, e la somma dei punti realizzati nell'incontro è superiore alla soglia indicata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).

Esempio:

- Phoenix Suns - Denver Nuggets.
Risultato: 102-100 > Esito vincente: 1X.
Risultato: 115-122 > Esito vincente: 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE OUT

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).

Esempio:

- Phoenix Suns - Denver Nuggets.
Risultato: 122-122 > Esito vincente: X2.
Risultato: 135-112 > Esito vincente: 1.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN/OUT

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).

Esempio:

- Phoenix Suns - Denver Nuggets.
Risultato: 112-92 > Esito vincente: 12.
Risultato: 105-105 > Esito vincente: X.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN TEMPO X

Occorre pronosticare se il risultato del solo tempo X dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).

Il tempo X viene individuato come segue:

- 1° quarto + 2° quarto indicano il Tempo 1;
- 3° quarto + 4° quarto indicano il Tempo 2.

Esempio:

- Phoenix Suns - Denver Nuggets.
Risultato 1T: 53-51 > Esito vincente: 1X.
Risultato 2T: 50-53 > Esito vincente: 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE OUT TEMPO X

Occorre pronosticare se il risultato del solo tempo X dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).

Il tempo X viene individuato come segue:

- 1° quarto + 2° quarto indicano il Tempo 1;
- 3° quarto + 4° quarto indicano il Tempo 2.

Esempio:

- Phoenix Suns - Denver Nuggets.
Risultato 1T: 61-61 > Esito vincente: X2.
Risultato 2T: 50-48 > Esito vincente: 1.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN/OUT TEMPO X

Occorre pronosticare se il risultato del solo tempo X dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).

Il tempo X viene individuato come segue:

- 1° quarto + 2° quarto indicano il Tempo 1;
- 3° quarto + 4° quarto indicano il Tempo 2.

Esempio:

- Phoenix Suns - Denver Nuggets.
Risultato 1T: 60-50 > Esito vincente: 12.
Risultato 2T: 48-48 > Esito vincente: X.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DRAW NO BET

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (i tempi regolamentari dell'incontro terminano in parità) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempi:

- se l'incontro termina 80 - 70 l'esito vincente è 1;
- se l'incontro termina 80 - 80 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se l'incontro termina 70 - 80 l'esito vincente è 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DRAW NO BET QUARTO X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del quarto di riferimento, prendendo in considerazione solo i canestri realizzati nel quarto di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (il quarto X termina in parità) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempi per X = 3 e prendendo in considerazione solo i canestri realizzati nel quarto 3:

- se il quarto 3 termina 22 - 20 l'esito vincente è 1;
- se il quarto 3 termina 20 - 20 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se il quarto 3 termina 20 - 22 l'esito vincente è 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DRAW NO BET TEMPO X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento che viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (il tempo X termina in parità) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio per X = 2:

- se il Tempo 2 termina 45 - 40 l'esito vincente è 1;
- se il Tempo 2 termina 45 - 45 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se il Tempo 2 termina 40 - 45 l'esito vincente è 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ENTRAMBE SQUADRE PIU' DI X SI/NO

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno un numero di punti superiore ad un valore prestabilito (esito SI) o meno (esito NO) nel corso della partita di riferimento, tempi supplementari inclusi. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ENTRAMBE LE SQUADRE REALIZZANO ALMENO X PUNTI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno X punti ciascuna (SI) o meno (NO) nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con l'esito "SI" si pronostica che entrambe le squadre segnano almeno X punti ciascuna.
- Con l'esito "NO" si pronostica che almeno una delle due squadre segna meno di X punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

Los Angeles Lakers - Detroit Pistons 102-89.

Entrambe le squadre segnano almeno 80 punti Incl. T.S. > Esito: SI.

Entrambe le squadre segnano almeno 90 punti Incl. T.S. > Esito: NO.

Entrambe le squadre segnano almeno 100 punti Incl. T.S. > Esito: NO.

ESONERO/DIMISSIONI SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la data X, il soggetto indicato sarà esonerato dall'incarico, rassegnerà le dimissioni dal club o avrà comunque interrotto il suo rapporto con il club (Si) o meno (No).

- Esito "Si": esonero/dimissioni/interruzione del rapporto lavorativo entro la data X.
Se il soggetto indicato fosse richiamato dalla stessa squadra, entro la data specificata, l'esito vincente sarà "Si".
- Esito "No": nessun esonero né dimissioni né interruzione del lavoro entro la data X.
Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società, poiché non comporteranno un'interruzione nel lavoro del soggetto indicato.

Ai fini della refertazione, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dal club.

Si specifica che la data di riferimento per la refertazione della scommessa è quella del giorno in cui ha effetto l'esonero.

Esempio:

- Comunicato ufficiale della Dinamo Sassari (11/02/2019): "La Dinamo Banco di Sardegna comunica che nella giornata di oggi, per ragioni personali e indipendenti dal progetto sportivo, Vincenzo Esposito ha dato le dimissioni dalla guida tecnica della squadra".
V. Esposito esonero/dimissioni/interruzione del lavoro entro il 03/03/2019 > V. Esposito non in panchina > Esito vincente: Si.

FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) alla finale dell'avvenimento relativo alla manifestazione.

Esempio:

- NBA.
Golden St. Warriors Finalista S/N - Finali di Western Conference 2017.
Esito scommessa: Si.

Golden St. Warriors Finalista S/N - Finali NBA 2017.
Esito scommessa: Si.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

GARA A X PUNTI

Occorre pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima la soglia di X punti nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

È presente l'esito "Nessuno" nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga la soglia di punti indicata.

Esempio:

- Boston Celtics - Miami Heat 91-97.
Gara a 70 punti.
Andamento incontro: ...60-62; 60-65; 62-65; 62-68; 64-68; 64-71.
Esito vincente: 2.
Gara a 80 punti.
Andamento incontro: ...67-71; 69-71; 72-71; 72-74; 74-74; 76-74; 76-76; 78-76; 80-76.
Esito vincente: 1.
Gara a 100 punti.
Andamento incontro: ...90-92; 91-92; 91-95; 91-97.
Esito vincente: Nessuno.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GARA A X PUNTI NEL QUARTO Y

Occorre pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima la soglia di X punti nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "Team 1" si pronostica che la squadra di casa raggiungerà per prima la soglia di X punti nel quarto Y.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che nessuna delle due squadre raggiungerà la soglia di X punti nel quarto Y.
- Con l'esito "Team 2" si pronostica che la squadra ospite raggiungerà per prima la soglia di X punti nel quarto Y.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE CAMBIA SQUADRA (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il giocatore indicato cambierà/lascerà la propria squadra di appartenenza (Si) o meno (No).

Si specifica che:

- la scommessa sarà considerata vincente nel caso in cui, entro la data proposta, il giocatore indicato rescinderà il contratto con la propria squadra di appartenenza.
- la scommessa sarà considerata perdente nell'eventualità in cui il giocatore indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite (data X) entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI RIMBALZI REALIZZATI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di rimbalzi nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Utah Jazz - Phoenix Suns.
Rimbalzi realizzati: Markkanen L. (9), Kessler W. (8), Ayton D. (8), ecc...
Esito vincente: Markkanen L.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE DOPPIA DOPPIA SI/NO INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il giocatore indicato farà la doppia doppia (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore indicato dovrà effettuare, nello stesso incontro, almeno due delle seguenti azioni:

- almeno 10 punti.
- almeno 10 assist.
- almeno 10 rimbalzi.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ESPULSO INC. TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (ejection) (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

Ai fini della scommessa, si specifica che non si intende espulso il giocatore escluso dall'incontro (fouls out) per il raggiungimento del numero massimo di falli personali commessi previsti dalla manifestazione di riferimento (Es: 6 in NBA, 5 in Serie A).

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X DOPPIA DOPPIA INC TS SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato farà la doppia doppia (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore indicato dovrà effettuare, nello stesso incontro, almeno due delle seguenti azioni:

- almeno 10 punti.
- almeno 10 assist.
- almeno 10 rimbalzi.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X TRIPLA DOPPIA INC TS SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato farà la tripla doppia (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore indicato dovrà effettuare nello stesso incontro, le tre seguenti azioni:

- almeno 10 punti
- almeno 10 assist
- almeno 10 rimbalzi

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X PRIMO MARCATORE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il giocatore X segnerà (SI) o meno (NO) il primo o i primi punti dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari. È inclusa ogni tipologia di canestro: tiro libero, tiro da 2, tiro da 3.

- Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X segna per primo nell'incontro.
- Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X non segna per primo nell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il primo o i primi punti del match sono già stati segnati, la scommessa rimane valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y ASSIST INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il giocatore X realizzerà almeno Y assist nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili 2 esiti:

- "SI": il giocatore X realizza almeno Y assist nell'incontro.
- "NO": il giocatore X realizza **meno di Y assist nell'incontro.**

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- **Minnesota Timberwolves - Los Angeles Lakers.**
LeBron James: 9 assist.

LeBron James realizza almeno 5 assist Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 8 assist Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 10 assist Incl. T.S. > Esito: NO.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y PUNTI INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il giocatore X realizzerà almeno Y punti nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili 2 esiti:

- "SI": il giocatore X realizza almeno Y punti nell'incontro.
- "NO": il giocatore X realizza meno di Y punti nell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- **Minnesota Timberwolves - Los Angeles Lakers.**
LeBron James: 32 punti.

LeBron James realizza almeno 25 punti Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 30 punti Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 35 punti Incl. T.S. > Esito: NO.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y RIMBALZI INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il giocatore X realizzerà almeno Y rimbalzi nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili 2 esiti:

- "SI": il giocatore X realizza almeno Y rimbalzi nell'incontro.
- "NO": il giocatore X realizza meno di Y rimbalzi nell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- **Minnesota Timberwolves - Los Angeles Lakers.**
LeBron James: 11 rimbalzi.

LeBron James realizza almeno 5 rimbalzi Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 10 rimbalzi Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 12 rimbalzi Incl. T.S. > Esito: NO.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y TIRI DA 3 INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il giocatore X realizzerà almeno Y tiri da 3 punti nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili 2 esiti:

- "SI": il giocatore X realizza almeno Y tiri da 3 punti nell'incontro.
- "NO": il giocatore X **realizza meno di Y tiri da 3 punti nell'incontro.**

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- **Minnesota Timberwolves - Los Angeles Lakers.**
LeBron James: 4 tiri da tre punti realizzati.

LeBron James realizza almeno 2 tiri da 3 Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 4 tiri da 3 Incl. T.S. > Esito: SI.

LeBron James realizza almeno 5 tiri da 3 Incl. T.S. > Esito: NO.

GIOC. REALIZZA ALMENO X RUBATE INC TS SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) almeno X rubate/recuperate.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORI 1X2 INC. TS.

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di punti nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno "1" si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore indicato.
- Con il segno "X" si pronostica la parità di punteggio tra i due giocatori.
- Con il segno "2" si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORI 1X2 MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore che, al termine della fase indicata della manifestazione di riferimento (Regular season, Playoff, Regular season + Playoff), avrà realizzato la miglior media-punti a partita (PPG).

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore con la miglior media-punti a partita sarà il primo giocatore proposto.
- Con l'esito "X" si pronostica che la media-punti a partita, realizzata da i due giocatori proposti, sarà la stessa.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore con la miglior media-punti a partita sarà il secondo giocatore proposto.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARGINE DI VITTORIA A 6 ESITI

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 6 possibili esiti:

A 1-5: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 5 punti (inclusi);

A 6-10: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto compreso tra 6 (inclusi) e 10 punti (inclusi);

A >10: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di 11 o più punti.

B 1-5: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 5 punti (inclusi);

B 6-10: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto compreso tra 6 (inclusi) e 10 punti (inclusi);

B >10: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di 11 o più punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARGINE VITTORIA 7 ESITI

Bisogna pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le seguenti 7 fasce:

- 1-5
- 6-10
- 11-15
- 16-20
- 21-25
- 26-30
- >30

MARGINE DI VITTORIA 8 ESITI INCL. T.S. (16+)

Occorre pronosticare lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 8 possibili esiti:

TEAM A 1-5: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 5 (incluso).

TEAM A 6-10: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 6 (incluso) e 10 (incluso).

TEAM A 11-15: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 15 (incluso).

TEAM A 16+: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di 16 o più punti.

TEAM B 1-5: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 5 (incluso).

TEAM B 6-10: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 6 (incluso) e 10 (incluso).

TEAM B 11-15: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 15 (incluso).

TEAM B 16+: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di 16 o più punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers 96-103.
Esito vincente: TEAM B 6-10.
- Detroit Pistons - Chicago Bulls 111-98.
Esito vincente: TEAM A 11-15.

MARGINE DI VITTORIA A 8 ESITI INCL. T.S. (31+)

Occorre pronosticare lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 8 possibili esiti:

TEAM A 1-10: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 10 (incluso).

TEAM A 11-20: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 20 (incluso).

TEAM A 21-30: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 21 (incluso) e 30 (incluso).

TEAM A 31+: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di 31 o più punti.

TEAM B 1-10: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 10 (incluso).

TEAM B 11-20: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 20 (incluso).

TEAM B 21-30: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 21 (incluso) e 30 (incluso).

TEAM B 31+: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di 31 o più punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers 96-103.
Esito vincente: TEAM B 1-10.
- Detroit Pistons - Chicago Bulls 111-98.
Esito vincente: TEAM A 11-20.

MARGINE VITTORIA 12 ESITI

Si scommette sul margine di punti con il quale una delle due squadre batte l'altra al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 12 possibili esiti:

A 1-5: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 e 5;

A 6-10: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 6 e 10;

A 11-15: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 e 15;

A 16-20: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 16 e 20;

A 21-25: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 21 e 25;

A +26: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di 26 o più punti;

B 1-5: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 e 5;

B 6-10: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 6 e 10;

B 11-15: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 e 15;

B 16-20: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 16 e 20;

B 21-25: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 21 e 25;

B +26: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di 26 o più punti.

MARGINE DI VITTORIA 14 ESITI INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle squadre batterà l'altra al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 14 possibili esiti:

A 1-5: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 5 (incluso).

A 6-10: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 6 (incluso) e 10 (incluso).

A 11-15: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 15 (incluso).

A 16-20: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 16 (incluso) e 20 (incluso).

A 21-25: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 21 (incluso) e 25 (incluso).

A 26-30: la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 26 (incluso) e 30 (incluso).

A 31 O PIU': la squadra di casa vince l'incontro con uno scarto di 31 o più punti.

B 1-5: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 5 (incluso).

B 6-10: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 6 (incluso) e 10 (incluso).

B 11-15: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 15 (incluso).

B 16-20: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 16 (incluso) e 20 (incluso).

B 21-25: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 21 (incluso) e 25 (incluso).

B 26-30: la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti compreso tra 26 (incluso) e 30 (incluso).

B 31 O PIU': la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di 31 o più punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARGINE VITTORIA ALLA FINE DEL QUARTO X 15 ESITI

Occorre pronosticare lo scarto di punti con cui una delle due squadre sarà in vantaggio sull'altra al termine del quarto regolamentare X dell'incontro, considerando i punti realizzati dall'inizio del match fino al termine del quarto X.

Sono previsti 15 possibili esiti:

CASA 1-2: la squadra di casa è in vantaggio di 1 o 2 punti alla fine del quarto X.

CASA 3-4: la squadra di casa è in vantaggio di 3 o 4 punti alla fine del quarto X.

CASA 5-6: la squadra di casa è in vantaggio di 5 o 6 punti alla fine del quarto X.

CASA 7-8: la squadra di casa è in vantaggio di 7 o 8 punti alla fine del quarto X.

CASA 9-10: la squadra di casa è in vantaggio di 9 o 10 punti alla fine del quarto X.

CASA 11-12: la squadra di casa è in vantaggio di 11 o 12 punti alla fine del quarto X.

CASA 13+: la squadra di casa è in vantaggio di 13 o più punti alla fine del quarto X.

OSPITE 1-2: la squadra ospite è in vantaggio di 1 o 2 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 3-4: la squadra ospite è in vantaggio di 3 o 4 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 5-6: la squadra ospite è in vantaggio di 5 o 6 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 7-8: la squadra ospite è in vantaggio di 7 o 8 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 9-10: la squadra ospite è in vantaggio di 9 o 10 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 11-12: la squadra ospite è in vantaggio di 11 o 12 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 13+: la squadra ospite è in vantaggio di 13 o più punti alla fine del quarto X.

PAREGGIO: risultato di parità alla fine del quarto X.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Detroit Pistons - Chicago Bulls.
Punteggio fine 1° quarto: 30-26.
Margine vittoria alla fine del quarto 1 > Esito: CASA 3-4.
Punteggio fine 2° quarto: 62-62.

Margine vittoria alla fine del quarto 2 > Esito: PAREGGIO.
Punteggio fine 3° quarto: 80-81.

Margine vittoria alla fine del quarto 3 > Esito: OSPITE 1-2.
Punteggio fine 4° quarto: 100-106.

Margine vittoria alla fine del quarto 4 > Esito: OSPITE 5-6.

MARGINE VITTORIA ESATTO ALLA FINE DEL QUARTO X 29 ESITI

Occorre pronosticare lo scarto esatto di punti con cui una delle due squadre sarà in vantaggio sull'altra al termine del quarto regolamentare X dell'incontro, considerando i punti realizzati dall'inizio del match fino al termine del quarto X.

Sono previsti 29 possibili esiti:

CASA 1: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 1 punto alla fine del quarto X.

CASA 2: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 2 punti alla fine del quarto X.

CASA 3: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 3 punti alla fine del quarto X.

CASA 4: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 4 punti alla fine del quarto X.

CASA 5: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 5 punti alla fine del quarto X.

CASA 6: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 6 punti alla fine del quarto X.

CASA 7: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 7 punti alla fine del quarto X.

CASA 8: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 8 punti alla fine del quarto X.

CASA 9: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 9 punti alla fine del quarto X.

CASA 10: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 10 punti alla fine del quarto X.

CASA 11: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 11 punti alla fine del quarto X.

CASA 12: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 12 punti alla fine del quarto X.

CASA 13: la squadra di casa è in vantaggio di esattamente 13 punti alla fine del quarto X.

CASA 14+: la squadra di casa è in vantaggio di 14 o più punti alla fine del quarto X.

OSPITE 1: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 1 punto alla fine del quarto X.

OSPITE 2: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 2 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 3: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 3 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 4: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 4 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 5: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 5 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 6: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 6 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 7: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 7 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 8: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 8 punti alla fine del quarto X. OSPITE 9: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 9 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 10: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 10 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 11: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 11 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 12: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 12 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 13: la squadra ospite è in vantaggio di esattamente 13 punti alla fine del quarto X.

OSPITE 14+: la squadra ospite è in vantaggio di 14 o più punti alla fine del quarto X.

PAREGGIO: risultato di parità alla fine del quarto X.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Detroit Pistons - Chicago Bulls.
Punteggio fine 1° quarto: 30-26.

Margine vittoria esatto alla fine del quarto 1 > Esito: CASA 4.
Punteggio fine 2° quarto: 62-62.

Margine vittoria esatto alla fine del quarto 2 > Esito: PAREGGIO.
Punteggio fine 3° quarto: 80-81.

Margine vittoria esatto alla fine del quarto 3 > Esito: OSPITE 1.
Punteggio fine 4° quarto: 100-106.

Margine vittoria esatto alla fine del quarto 4 > Esito: OSPITE 6.

MARGINE VITTORIA ESATTO QUARTO X 29 ESITI

Occorre pronosticare lo scarto esatto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra nel solo quarto regolamentare X dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 29 possibili esiti:

CASA 1: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 1 punto.

CASA 2: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 2 punti.

CASA 3: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 3 punti.

CASA 4: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 4 punti.

CASA 5: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 5 punti.

CASA 6: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 6 punti.

CASA 7: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 7 punti.

CASA 8: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 8 punti.

CASA 9: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 9 punti.

CASA 10: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 10 punti.

CASA 11: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 11 punti.

CASA 12: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 12 punti.

CASA 13: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto esatto di 13 punti.

CASA 14+: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 14 o più punti.

OSPITE 1: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 1 punto.

OSPITE 2: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 2 punti.

OSPITE 3: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 3 punti.

OSPITE 4: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 4 punti.

OSPITE 5: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 5 punti.

OSPITE 6: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 6 punti.

OSPITE 7: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 7 punti.

OSPITE 8: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 8 punti.

OSPITE 9: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 9 punti.

OSPITE 10: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 10 punti.

OSPITE 11: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 11 punti.

OSPITE 12: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 12 punti.

OSPITE 13: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto esatto di 13 punti.

OSPITE 14+: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 14 o più punti.

PAREGGIO: il quarto X termina con un risultato di parità.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.
(1°Q: 23-35 | 2°Q: 33-21 | 3°Q: 21-29 | 4°Q: 20-18).

Margine vittoria esatto Quarto 1.

Esito vincente: OSPITE 12.

Margine vittoria esatto Quarto 2.

Esito vincente: CASA 12.

Margine vittoria esatto Quarto 3.

Esito vincente: OSPITE 8.

Margine vittoria esatto Quarto 4.

Esito vincente: CASA 2.

MARGINE VITTORIA QUARTO X 15 ESITI

Occorre pronosticare lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra nel solo quarto regolamentare X dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 15 possibili esiti:

CASA 1-2: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 1 o 2 punti.

CASA 3-4: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 3 o 4 punti.

CASA 5-6: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 5 o 6 punti.

CASA 7-8: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 7 o 8 punti.

CASA 9-10: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 9 o 10 punti.

CASA 11-12: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 11 o 12 punti.

CASA 13+: la squadra di casa vince il quarto X con uno scarto di 13 o più punti.

OSPITE 1-2: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 1 o 2 punti.

OSPITE 3-4: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 3 o 4 punti.

OSPITE 5-6: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 5 o 6 punti.

OSPITE 7-8: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 7 o 8 punti.

OSPITE 9-10: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 9 o 10 punti.

OSPITE 11-12: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 11 o 12 punti.

OSPITE 13+: la squadra ospite vince il quarto X con uno scarto di 13 o più punti.

PAREGGIO: il quarto X termina con un risultato di parità.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.

(1°Q: 23-35 | 2°Q: 33-21 | 3°Q: 21-29 | 4°Q: 20-18).

Margine vittoria Quarto 1.

Esito vincente: OSPITE 11-12.

Margine vittoria Quarto 2.

Esito vincente: CASA 11-12.

Margine vittoria Quarto 3.

Esito vincente: OSPITE 7-8.

Margine vittoria Quarto 4.

Esito vincente: CASA 1-2.

MARGINE VITTORIA ESATTO TEMPO X 31 ESITI

Occorre pronosticare lo scarto esatto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Sono previsti 31 possibili esiti:

CASA 1: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 1 punto.

CASA 2: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 2 punti.

CASA 3: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 3 punti.

CASA 4: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 4 punti.

CASA 5: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 5 punti.

CASA 6: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 6 punti.

CASA 7: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 7 punti.

CASA 8: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 8 punti.

CASA 9: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 9 punti.

CASA 10: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 10 punti.

CASA 11: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 11 punti.

CASA 12: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 12 punti.

CASA 13: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 13 punti.

CASA 14: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto esatto di 14 punti.

CASA 15+: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto di 15 o più punti.

OSPITE 1: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 1 punto.

OSPITE 2: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 2 punti.

OSPITE 3: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 3 punti.

OSPITE 4: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 4 punti.

OSPITE 5: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 5 punti.

OSPITE 6: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 6 punti.

OSPITE 7: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 7 punti.

OSPITE 8: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 8 punti.

OSPITE 9: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 9 punti.

OSPITE 10: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 10 punti.

OSPITE 11: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 11 punti.

OSPITE 12: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 12 punti.

OSPITE 13: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 13 punti.

OSPITE 14: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto esatto di 14 punti.

OSPITE 15+: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto di 15 o più punti.

PAREGGIO: il tempo X termina con un risultato di parità.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers (1°Tempo: 56-56 | 2°Tempo: 41-47).
Margine vittoria esatto Tempo 1.

Esito vincente: PAREGGIO.

Margine vittoria esatto Tempo 2.

Esito vincente: OSPITE 6.

MARGINE DI VITTORIA TEMPO X 7 ESITI

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti tra le due squadre al termine del solo tempo X dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 7 possibili esiti:

A 1-5: il Team A vince il tempo X con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 5 punti (inclusi);

A 6-10: il Team A vince il tempo X con uno scarto compreso tra 6 (inclusi) e 10 punti (inclusi);

A 11 o PIU: il Team A vince il tempo X con uno scarto di 11 o più punti.

PAREGGIO: il tempo X termina con un risultato di parità;

B 1-5: il Team B vince il tempo X con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 5 punti (inclusi);

B 6-10: il Team B vince il tempo X con uno scarto compreso tra 6 (inclusi) e 10 punti (inclusi);

B 11 o PIU: il Team B vince il tempo X con uno scarto di 11 o più punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARGINE VITTORIA TEMPO X 9 ESITI

Occorre pronosticare lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Sono previsti 9 possibili esiti:

CASA 1-5: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 5 (incluso);

CASA 6-10: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 6 (incluso) e 10 (incluso);

CASA 11-15: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 15 (incluso);

CASA 16+: la squadra di casa vince il tempo X con uno scarto di 16 o più punti.

OSPITE 1-5: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 5 (incluso);

OSPITE 6-10: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 6 (incluso) e 10 (incluso);

OSPITE 11-15: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 11 (incluso) e 15 (incluso);

OSPITE 16+: la squadra ospite vince il tempo X con uno scarto di 16 o più punti.

PAREGGIO: il tempo X termina con un risultato di parità;

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers (1°Tempo: 56-56 | 2°Tempo: 41-47).
Margine vittoria Tempo 1.
Esito vincente: PAREGGIO.
Margine vittoria Tempo 2.
Esito vincente: OSPITE 6-10.

MIGLIOR MARCATORE MANIF.

Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà la miglior media-punti a partita (PPG) nella manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà considerato vincente il giocatore con il maggior numero di punti totali realizzati. In caso di ulteriore parità, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MARCATORE PARTITA

Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di punti nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MARCATORE SERIE

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà più punti nella serie di incontri di playoff della manifestazione di riferimento tra le due squadre proposte.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa a nessun incontro della serie, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON PERDE MAI IN CASA REGULAR SEASON

Occorre pronosticare se, nel range di data relativo alla regular season del campionato di riferimento, la squadra indicata non perderà nessun incontro in casa (Si) o meno (No).

Ai fini della certificazione, fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.

Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI

La scommessa consiste nell'individuare se la somma totale dei punti realizzati al termine dell'incontro, tempi supplementari inclusi, è un numero pari o dispari.

PARI/DISPARI CASA PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra in casa alla fine del primo tempo di una partita sarà pari o dispari (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CASA QUARTI

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra in casa alla fine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI OSPITE QUARTI

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite alla fine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI OSPITE PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite alla fine del primo tempo di una partita sarà pari o dispari (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei primi due quarti di gioco).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti dell'incontro di riferimento al termine del primo tempo, sarà pari o dispari (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco).

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

PARI/DISPARI PUNTI TEMPO X

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo regolamentare X dell'incontro sarà Pari o Dispari ("0" è considerato Pari).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI QUARTI

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI PUNTI ALLA FINE DEL QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati dall'inizio dell'incontro fino al termine del quarto regolamentare X sarà un numero PARI o DISPARI ("0" è considerato Pari).

Ai fini della scommessa si considerano solo i primi X quarti regolamentari di gioco a partire dall'inizio dell'incontro.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.
(1°Q: 24-35 | 2°Q: 33-21 | 3°Q: 21-30 | 4°Q: 20-18).
Pari/Dispari Punti alla fine del Quarto 2 > $24+35+33+21=113$.
Esito vincente: DISPARI.
Pari/Dispari Punti alla fine del Quarto 3 > $24+35+33+21+21+30=164$.
Esito vincente: PARI.

PARI/DISPARI TEAM 1

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra in casa alla fine della partita, tempi supplementari inclusi, sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI TEAM 2

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite alla fine della partita, tempi supplementari inclusi, sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARZIALE/FINALE INCL. TS

Occorre pronosticare l'esito del primo tempo (senza scarto) combinato con il risultato finale dell'incontro (senza scarto), inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 6 possibili esiti: Squadra A / Squadra A; Squadra A / Squadra B; Pareggio / Squadra A; Pareggio / Squadra B; Squadra B / Squadra A; Squadra B / Squadra B.

Esempi:

- Miami Heat - Denver Nuggets.
Risultato 1° tempo: 60 - 58. Risultato finale: 110 - 105.
Esito vincente: Squadra A / Squadra A.
- Chicago Bulls - Miami Heat.
Risultato 1° tempo: 50 - 50. Risultato finale: 106 - 110.
Esito vincente: Pareggio / Squadra B.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PASSAGGIO TURNO

Occorre pronosticare quale tra le due squadre in competizione passerà al turno successivo della manifestazione.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PODIO IN ORDINE

Occorre pronosticare quali saranno le tre squadre che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

POSSIBILE FINALE

Occorre pronosticare quale accoppiata di squadre, tra quelle proposte, disputerà la finale indicata della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PREMIO CLUTCH PLAYER OF THE YEAR NBA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio "Clutch Player of the Year" della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- NBA 2023/2024 - Clutch Player of the Year.
Possibili esiti: DeRozan/Curry/Jokic/Doncic/Tatum/Altro.

Vincitore del premio: Curry.

Esito vincente: Curry.

PRIMA SCELTA DRAFT NBA

Occorre pronosticare quale giocatore sarà eletto prima scelta assoluta del Draft NBA di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa al draft della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMA SQUADRA A SEGNARE

Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà il primo o i primi punti nell'incontro di riferimento. È inclusa ogni tipologia di canestro: tiro libero, tiro da 2, tiro da 3.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- Boston Celtics - Miami Heat.
Andamento incontro: 0-0; 2-0; 2-3...
Segna primo punto. Esito vincente: Team 1.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PROSSIMA SQUADRA GIOCATORE X

Occorre pronosticare quale sarà, alla data proposta, la prossima squadra del giocatore indicato nell'avvenimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

La voce "Nessuna", se presente, indica che il giocatore proposto non cambierà nessuna squadra (la voce "Nessuna" può essere omessa nel caso in cui nella lista sarà inserita la squadra di appartenenza del giocatore all'inizio della sessione di mercato).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club e dalle principali agenzie di stampa.

QUALIFICATA AI PLAYOFF

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, la squadra proposta otterrà un piazzamento utile per qualificarsi (Si) o meno (No) ai play-off al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- USA - NBA.
Miami Heat - Qualificata ai Play off (S/N) entro il 2019.
Con l'esito "Si" si pronostica che, entro il 2019, la squadra dei Miami Heat sarà una delle 8 squadre della Eastern Conference che si qualificherà ai Play off della post-season per tentare di raggiungere le finali di NBA.
Con l'esito "No" si pronostica che i Miami Heat non si qualificheranno ai Play off, entro il 2019.
- USA - NBA.
Los Angeles Lakers - Qualificata ai Play off (S/N) entro il 2019.
Con l'esito "Si" si pronostica che, entro il 2019, la squadra dei Los Angeles Lakers sarà una delle 8 squadre della Western Conference che si qualificherà ai Play off della post-season per tentare di raggiungere le finali di NBA.
Con l'esito "No" si pronostica che i Lakers non si qualificheranno ai Play off, entro il 2019.
- Italia - I Divisione.
Basket Brescia Leonessa - Qualificata ai Play off (S/N) nella stagione 2017/2018.

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine del campionato, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

QUALIFICATO S/N

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, la squadra indicata otterrà un piazzamento utile per qualificarsi (Si) o meno (No) alla Coppa Nazionale di riferimento.

Esempio:

- Italia - Serie A:
Virtus Bologna - Qualificata (S/N) in Coppa Italia (Final 8) al 14/01/2018.

In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

QUARTO CON PIU' PUNTI

Occorre pronosticare in quale dei quattro quarti regolamentari dell'incontro saranno realizzati più punti.

- Con l'esito "1° Quarto" si pronostica che i punti realizzati nel 1° quarto saranno superiori ai punti realizzati nel 2°, 3° e 4° quarto di gioco.
- Con l'esito "2° Quarto" si pronostica che i punti realizzati nel 2° quarto saranno superiori ai punti realizzati nel 1°, 3° e 4° quarto di gioco.
- Con l'esito "3° Quarto" si pronostica che i punti realizzati nel 3° quarto saranno superiori ai punti realizzati nel 1°, 2° e 4° quarto di gioco.
- Con l'esito "4° Quarto" si pronostica che i punti realizzati nel 4° quarto saranno superiori ai punti realizzati nel 1°, 2° e 3° quarto di gioco.
- Con l'esito "Pareggio" si pronostica che in almeno due dei quarti di gioco sarà realizzato lo stesso punteggio più alto rispetto agli altri quarti.

Esempi:

- Toronto Raptors - Miami Heat.
Punti 1° Q: 47 | Punti 2° Q: 53 | Punti 3° Q: 51 | Punti 4° Q: 47.

Quarto con più punti > Esito vincente: 2° Quarto.

- Utah Jazz - Orlando Magic.
Punti 1° Q: 45 | Punti 2° Q: 50 | Punti 3° Q: 48 | Punti 4° Q: 50.

Quarto con più punti > Esito vincente: Pareggio.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà ai quarti di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) alla semifinale della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Serie A (2017/18).
Semifinalista Si/No.
- Olimpia Milano Semifinalista S/N.
Esito scommessa: Si.
- Scandone Semifinalista S/N.
Esito scommessa: No.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RECORD NBA PUNTI DI UN GIOCATORE IN UN INCONTRO

Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, un giocatore segnerà un numero di punti tale da registrare un nuovo record NBA (Si) o meno (No).

Si specifica che si considerano sia gli incontri della stagione regolare che dei playoffs.

Esempio:

Record imbattuto punti di un cestista in un incontro NBA: 100 punti di Wilt Chamberlain in Philadelphia Warriors - New York Knicks.

(02/03/1962 - 1961/62 NBA season).

<https://jr.nba.com/wilts-100-point-game/>

https://www.nba.com/sixers/news/wilt_boxscore.html

NBA (2018/2019).

- Record NBA punti di un giocatore in un incontro.
N° punti di un cestista in un incontro della stagione NBA 2018/19:
101 o più > Esito scommessa: Si.
Fino a 100 > Esito scommessa: No.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RECORD PUNTI GIOCATORE STORIA NBA

Occorre pronosticare se, alla data proposta, la somma totale di punti segnati in carriera dal giocatore indicato sarà tale da superare il relativo record NBA (Si) o meno (No).

Ai fini della scommessa, si prendono in considerazione i punti segnati in carriera durante la stagione regolare NBA, come certificato dai dati diramati dall'organizzatore della manifestazione:
<https://stats.nba.com/alltime-leaders/?SeasonType=Regular%20Season>

Esempio:

Record imbattuto di punti segnati in carriera nella stagione regolare NBA:

Kareem Abdul-Jabbar: 38.387 punti.

LeBron James diventerà il cestista con maggior numero di punti della storia della regular season NBA?

<http://www.espn.com/nba/history/leaders>

- Record punti giocatore storia NBA.
N° punti LeBron James alla data X:

38.388 > Esito scommessa: Si.

Fino a 38.387 > Esito scommessa: No.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO SERIE 3/5

Occorre pronosticare il risultato esatto di una serie di incontri, al meglio di 5 partite, tra le due squadre indicate. Sono possibili 6 esiti.

Con l'esito 1 si pronostica che la squadra A non vincerà alcuna partita e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 2 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B non ne vincerà alcuna.

Con l'esito 3 si pronostica che la squadra A vincerà 1 partita e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 4 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 1.

Con l'esito 5 si pronostica che la squadra A vincerà 2 partite e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 6 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 2.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO DI SERIE 4/7

Occorre pronosticare il risultato esatto di una serie di incontri, al meglio di 7 partite, tra le due squadre indicate. Sono possibili 8 esiti:

Con l'esito 1 si pronostica che la squadra A non vincerà alcuna partita e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 2 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B non ne vincerà alcuna.

Con l'esito 3 si pronostica che la squadra A vincerà 1 partita e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 4 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 1.

Con l'esito 5 si pronostica che la squadra A vincerà 2 partite e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 6 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 2.

Con l'esito 7 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 8 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 3.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

SCELTA X DRAFT NBA

Occorre pronosticare quale giocatore sarà selezionato come scelta assoluta numero X nel Draft NBA di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa al Draft di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Draft NBA 2023 (Scelta 1: Victor Wembanyama. Scelta 2: Brandon Miller. Scelta 3: Scoot Henderson).
Scelta 1.

Lista di esiti: Victor Wembanyama; Brandon Miller; Amen Thompson; Altro.

Esito vincente: Victor Wembanyama.

Scelta 2.

Lista di esiti: Victor Wembanyama; Brandon Miller; Amen Thompson; Altro.

Esito vincente: Brandon Miller.

Scelta 3.

Lista di esiti: Victor Wembanyama; Brandon Miller; Amen Thompson; Altro.

Esito vincente: Altro.

SEGNA PUNTO X INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale delle due squadre realizzerà il punto X dell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa realizzerà il punto X dell'incontro.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che il punto X dell'incontro non sarà realizzato.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite realizzerà il punto X dell'incontro.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNA ULTIMO PUNTO QUARTO X

Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà l'ultimo o gli ultimi punti nel solo quarto X dell'incontro di riferimento. È inclusa ogni tipologia di canestro: tiro libero, tiro da 2, tiro da 3.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa segna per ultima nel quarto X.
- Con l'esito "X" si pronostica che il quarto X termina 0-0.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite segna per ultima nel quarto X.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons.
Andamento 1° quarto: ...22-24; 24-24; fine 1°Q.

Ultima squadra a segnare nel 1° quarto > Esito: 1.

Andamento 2° quarto: ...33-32; 33-33; fine 2°Q.

Ultima squadra a segnare nel 2° quarto > Esito: 2.

SOMMA PUNTI 10 ESITI (OVERTIME ESCLUSO)

Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma totale dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 10 esiti: 0-100; 101-110; 111-120; 121-130; 131-140; 141-150; 151-160; 161-170; 171-180; 181 o più.

Esempio:

- Olimpia Milano - Bayern 99-74 (T.R.).
Somma punti totali: $99+74=173$.

Esito vincente: 171-180.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SOMMA PUNTI 12 ESITI (OVERTIME ESCLUSO)

Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 12 esiti: 0-150; 151-160; 161-170; 171-180; 181-190; 191-200; 201-210; 211-220; 221-230; 231-240; 241-250; 251 o più.

Esempio:

- Indiana Pacers - Dallas Mavericks 104-127 (T.R.).
Somma punti totali: $104+127=231$.

Esito vincente: 231-240.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA IN VANTAGGIO AL TERMINE DI OGNI QUARTO

Occorre pronosticare quale squadra sarà in vantaggio nel punteggio al termine di ognuno dei 4 quarti regolamentari dell'incontro di riferimento.

Si considerano i punti realizzati a partire dall'inizio dell'incontro fino al termine di ogni quarto di gioco (fine 1° quarto; fine 2° quarto; fine 3° quarto; fine 4° quarto).

Sono previsti 3 possibili esiti:

- TEAM 1: la squadra di casa sarà avanti nel punteggio al termine del 1° quarto, al termine del 2° quarto, al termine del 3° quarto e al termine del 4° quarto.
- TEAM 2: la squadra ospite sarà avanti nel punteggio al termine del 1° quarto, al termine del 2° quarto, al termine del 3° quarto e al termine del 4° quarto.
- NESSUNA: nessuna delle due condizioni precedenti sarà soddisfatta. Non ci sarà un'unica squadra avanti nel punteggio al termine di ogni quarto di gioco.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.

Punteggio fine 1° quarto: 30-32 (ospite in vantaggio).

Punteggio fine 2° quarto: 60-70 (ospite in vantaggio).

Punteggio fine 3° quarto: 87-98 (ospite in vantaggio).

Punteggio fine 4° quarto: 112-121 (ospite in vantaggio).

Squadra in vantaggio al termine di ogni quarto > Esito: TEAM 2.

Chicago Bulls- Detroit Pistons.

Punteggio fine 1° quarto: 28-22 (casa in vantaggio).

Punteggio fine 2° quarto: 50-47 (casa in vantaggio).

Punteggio fine 3° quarto: 82-82 (parità).

Punteggio fine 4° quarto: 114-110 (casa in vantaggio).

Squadra in vantaggio al termine di ogni quarto > Esito: NESSUNA.

SQUADRA PARTECIPA ALLA MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se la squadra indicata parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si) o meno (No) entro una data X.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

SQUADRA VINCE LA MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No) entro una data X.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Se la squadra indicata non parteciperà alla manifestazione di riferimento entro la data X, la scommessa sarà ritenuta perdente.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA X PARTECIPA AL TORNEO PLAY-IN

Occorre pronosticare se la squadra X parteciperà (SI) o meno (NO) al "Torneo Play-In" disputato al termine della Regular Season della manifestazione di riferimento. Il Torneo Play-In coinvolge le squadre classificate dal 7° al 10° posto nella Conference di appartenenza, al termine della Regular Season.

Se la squadra X non partecipa Regular Season della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- NBA 2023/2024 - Western Conference.
Los Angeles Lakers partecipa al Torneo Play-in.

Los Angeles Lakers si classifica all'8° posto nella Western Conference.

Esito vincente: SI.

TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO

Occorre pronosticare, se l'incontro di riferimento terminerà entro i tempi regolamentari oppure sarà necessaria la disputa dei tempi supplementari.

Sono previsti 2 possibili esiti:

- Con l'esito SI si pronostica che l'incontro si concluderà ai tempi supplementari.
- Con l'esito NO si pronostica che l'incontro non si concluderà ai tempi supplementari, ma ai tempi regolamentari.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

T/T (LEGABILE)

Occorre pronosticare il vincente di un determinato confronto tra due squadre sulla base del piazzamento finale nella manifestazione di riferimento.

Sono possibili i seguenti esiti:

- Con il segno "1" si pronostica la prevalenza, nel piazzamento finale, della prima Squadra proposta.
- Con il segno "2" si pronostica la prevalenza, nel piazzamento finale, della seconda Squadra proposta.

Se entrambe le squadre avranno accesso ai playoff / fase a eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata; nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale della manifestazione (es: finale NBA per 1° e 2° posto; finale Mondiali per 3° e 4° posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa.

Se nessuna delle due squadre avrà accesso ai playoff / fase a eliminazione diretta e nei casi di parità di piazzamento playoff / fase a eliminazione diretta, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, per definire l'esito, si considera la classifica conference/girone:

- 1) Se le due squadre appartengono alla/o stessa/o conference/girone, risulterà vincente la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

- 2) Se le due squadre appartengono a due diverse/i conference/gironi, farà fede la %vittorie delle squadre; risulterà vincente la squadra con la %vittorie più alta; nei casi di parità (stessa %vittorie tra le due squadre di conference/gironi diversi), si rimanda al regolamento vigente in materia.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambe le squadre ad almeno una gara della manifestazione ed alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno una delle due squadre.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T CON HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Boston	Chicago	(1.5)	118 - 116	116.5 - 116	1
Detroit	Miami	(-4.5)	100 - 106	100 - 101.5	2
Sassari	Venezia	(2.5)	80 - 79	77.5 - 79	2

T/T HANDICAP NEL QUARTO

Occorre pronosticare la squadra che vincerà al termine del quarto indicato, considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Calcola l'esito della scommessa sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio della squadra cui è stato assegnato.

Il valore di handicap:

- se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa;
- se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Esempio:

- Golden State Warriors - Cleveland Cavaliers.
T/T Handicap 1° quarto:

Golden State Warriors - Cleveland Cavaliers.

Risultato 1° quarto: 33-37.

H (-4,5).

Risultato scommessa: 33-32,5.

Esito finale: 1.

T/T Handicap 4° quarto:

Golden State Warriors - Cleveland Cavaliers.

Risultato 4° quarto: 31-27.

H (4,5).

Risultato scommessa: 26,5-27.

Esito finale: 2.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare la squadra che vincerà al termine del primo tempo (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco), considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Cleveland	Chicago	(2,5)	30-28	27-28	2
New York	Houston	(-2,5)	28-30	28-27	1

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

T/T HANDICAP TEMPO X

Occorre pronosticare la squadra che realizzerà più punti nel solo tempo regolamentare X dell'incontro, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP - FINE QUARTO X

Occorre pronosticare la squadra che realizzerà più punti dall'inizio dell'incontro fino al termine del quarto X, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite

Ai fini della scommessa si considerano solo i primi X quarti di gioco a partire dall'inizio dell'incontro.

- "1": si pronostica che la squadra di casa avrà realizzato più punti al termine del quarto X, dopo aver applicato l'handicap.
- "2": si pronostica che la squadra ospite avrà realizzato più punti al termine del quarto X, dopo aver applicato l'handicap.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers 97-103.
1° quarto: 23-35.
2° quarto: 33-21.
3° quarto: 21-29.
4° quarto: 20-18.
Risultato al termine del 2° quarto: 56-56.
T/T Handicap (1.5) al termine del 2° quarto.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 54.5-56 > Esito: 2.
T/T Handicap (-2.5) al termine del 2° quarto.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 56-53.5 > Esito: 1.
Risultato al termine del 3° quarto: 77-85.
T/T Handicap (-10.5) al termine del 3° quarto.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 77-74.5 > Esito: 1.
T/T Handicap (-7.5) al termine del 3° quarto.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 77-77.5 > Esito: 2.
T/T Handicap (0.5) al termine del 3° quarto.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 76.5-85 > Esito: 2.

T/T HANDICAP ALLA FINE DEL QUARTO X + U/O Y PUNTI ALLA FINE DEL QUARTO X

Occorre pronosticare contemporaneamente la squadra che otterrà il maggior numero di punti dall'inizio dell'incontro fino al termine del quarto regolamentare X, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre, e se la somma dei punti realizzati dall'inizio del match fino al termine del quarto regolamentare X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore Y prestabilito.

Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Sono previsti 4 possibili esiti:

- 1 + UNDER: la squadra di casa è in vantaggio alla fine del quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati al termine del quarto X è inferiore al valore Y prestabilito.
- 1 + OVER: la squadra di casa è in vantaggio alla fine del quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati al termine del quarto X è superiore al valore Y prestabilito.
- 2 + UNDER: la squadra ospite è in vantaggio alla fine del quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati al termine del quarto X è inferiore al valore Y prestabilito.
- 2 + OVER: la squadra ospite è in vantaggio alla fine del quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati al termine del quarto X è superiore al valore Y prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Detroit Pistons - Chicago Bulls.
Punteggio fine 1° quarto: 30-26.
T/T Handicap (3.5) alla fine del Quarto 1 + U/O 55.5 Punti alla fine del Quarto 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 26.5-26.
Somma punti fine 1° quarto: $30+26=56$.
Esito: 1 + OVER.
T/T Handicap (-3.5) alla fine del Quarto 1 + U/O 55.5 Punti alla fine del Quarto 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 30-22.5.
Somma punti fine 1° quarto: $30+26=56$.
Esito: 1 + OVER.
Punteggio fine 2° quarto: 62-62.
T/T Handicap (2.5) alla fine del Quarto 2 + U/O 125.5 Punti alla fine del Quarto 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 59.5-62.
Somma punti fine 2° quarto: $62+62=124$.
Esito: 2 + UNDER.
T/T Handicap (-2.5) alla fine del Quarto 2 + U/O 125.5 Punti alla fine del Quarto 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 62-59.5.
Somma punti fine 2° quarto: $62+62=124$.
Esito: 1 + UNDER.
Punteggio fine 3° quarto: 80-81.
T/T Handicap (2.5) alla fine del Quarto 3 + U/O 160.5 Punti alla fine del Quarto 3.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 77.5-81.
Somma punti fine 3° quarto $80+81=161$.
Esito: 2 + OVER.
T/T Handicap (-2.5) alla fine del Quarto 3 + U/O 160.5 Punti alla fine del Quarto 3.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 80-78.5.
Somma punti fine 3° quarto $80+81=161$.
Esito: 1 + OVER.
Punteggio fine 4° quarto: 100-106.
T/T Handicap (6.5) alla fine del Quarto 4 + U/O 210.5 Punti alla fine del Quarto 4.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 93.5-106.
Somma punti fine 4° quarto: $100+106=206$.
Esito: 2 + UNDER.
T/T Handicap (-6.5) alla fine del Quarto 4 + U/O 210.5 Punti alla fine del Quarto 4.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 100-99.5.
Somma punti fine 4° quarto: $100+106=206$.
Esito: 1 + UNDER.

T/T HANDICAP QUARTO X + U/O Y PUNTI QUARTO X

Occorre pronosticare contemporaneamente la squadra che otterrà il maggior numero di punti nel solo quarto regolamentare X, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre, e se la somma dei punti realizzati nel solo quarto regolamentare X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore Y prestabilito.

Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Sono previsti 4 possibili esiti:

- 1 + UNDER: la squadra di casa vince il quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati nel quarto X è inferiore al valore Y prestabilito.
- 1 + OVER: la squadra di casa vince il quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati nel quarto X è superiore al valore Y prestabilito.
- 2 + UNDER: la squadra ospite vince il quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati nel quarto X è inferiore al valore Y prestabilito.
- 2 + OVER: la squadra ospite vince il quarto X (dopo aver applicato l'handicap), e la somma dei punti realizzati nel quarto X è superiore al valore Y prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.
(1°Q: 23-35 | 2°Q: 33-21 | 3°Q: 21-29 | 4°Q: 20-18).
T/T Handicap (10.5) Quarto 1 + U/O 55.5 Punti Quarto 1.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 12.5-35.
Somma punti 1° quarto: 23+35=58.
Esito: 2 + OVER.
T/T Handicap (-10.5) Quarto 1 + U/O 55.5 Punti Quarto 1.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 23-24.5.
Somma punti 1° quarto: 23+35=58.
Esito: 2 + OVER.
T/T Handicap (12.5) Quarto 2 + U/O 55.5 Punti Quarto 2.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 20.5-21.
Somma punti 2° quarto: 33+21=54.
Esito: 2 + UNDER.
T/T Handicap (-12.5) Quarto 2 + U/O 55.5 Punti Quarto 2.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 33-8.5.
Somma punti 2° quarto: 33+21=54.
Esito: 1 + UNDER.
T/T Handicap (8.5) Quarto 3 + U/O 45.5 Punti Quarto 3.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 12.5-29.
Somma punti 3° quarto: 21+29=50.
Esito: 2 + OVER.
T/T Handicap (-8.5) Quarto 3 + U/O 45.5 Punti Quarto 3.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 21-20.5.
Somma punti 3° quarto: 21+29=50.
Esito: 1 + OVER.
T/T Handicap (1.5) Quarto 4 + U/O 45.5 Punti Quarto 4.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 18.5-18.
Somma punti 4° quarto: 20+18=38.
Esito: 1 + UNDER.
T/T Handicap (-1.5) Quarto 4 + U/O 45.5 Punti Quarto 4.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 20-16.5.
Somma punti 4° quarto: 20+18=38.

Esito: 1 + UNDER.

T/T HANDICAP TEMPO X + U/O Y PUNTI TEMPO X

Occorre pronosticare contemporaneamente la squadra che otterrà il maggior numero di punti nel solo tempo regolamentare X, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre, e se la somma dei punti realizzati nel solo tempo regolamentare X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore Y prestabilito.

Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Sono previsti 4 possibili esiti:

- 1 + UNDER: la squadra di casa vince il tempo X (dopo aver applicato l'handicap) e la somma dei punti realizzati nel tempo X è inferiore al valore Y prestabilito.
- 1 + OVER: la squadra di casa vince il tempo X (dopo aver applicato l'handicap) e la somma dei punti realizzati nel tempo X è superiore al valore Y prestabilito.
- 2 + UNDER: la squadra ospite vince il tempo X (dopo aver applicato l'handicap) e la somma dei punti realizzati nel tempo X è inferiore al valore Y prestabilito.
- 2 + OVER: la squadra ospite vince il tempo X (dopo aver applicato l'handicap) e la somma dei punti realizzati nel tempo X è superiore al valore Y prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers (1° Tempo: 56-56 | 2° Tempo: 41-47).
T/T Handicap (1.5) Tempo 1 + U/O 100.5 Punti Tempo 1.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 54.5-56.

Somma punti 1° Tempo: 56+56=112.

Esito: 2 + OVER.

T/T Handicap (-1.5) Tempo 1 + U/O 100.5 Punti Tempo 1.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 56-54.5.

Somma punti 1° Tempo: 56+56=112.

Esito: 1 + OVER.

T/T Handicap (5.5) Tempo 2 + U/O 100.5 Punti Tempo 2.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 35.5-47.

Somma punti 2° Tempo: 41+47=88.

Esito: 2 + UNDER.

T/T Handicap (-5.5) Tempo 2 + U/O 100.5 Punti Tempo 2.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 41-41.5.

Somma punti 2° Tempo: 41+47=88.

Esito: 2 + UNDER.

T/T + ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO ALMENO X PUNTI (INCL. T.S.)

Occorre pronosticare contemporaneamente la squadra che vincerà l'incontro e se entrambe le squadre segneranno almeno X punti ciascuna nell'incontro.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- "1+SI": la squadra di casa vince l'incontro ed entrambe le squadre segnano almeno X punti ciascuna.
- "1+NO": la squadra di casa vince l'incontro e almeno una delle due squadre segna meno di X punti.
- "2+SI": la squadra ospite vince l'incontro ed entrambe le squadre segnano almeno X punti ciascuna.
- "2+NO": la squadra ospite vince l'incontro e almeno una delle due squadre segna meno di X punti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons 102-89.
T/T + Entrambe le squadre segnano almeno 80 punti (Incl. T.S.) > Esito: 1+SI.
T/T + Entrambe le squadre segnano almeno 90 punti (Incl. T.S.) > Esito: 1+NO.
Miami Heat - Orlando Magic 98-114.
T/T + Entrambe le squadre segnano almeno 90 punti (Incl. T.S.) > Esito: 2+SI.
T/T + Entrambe le squadre segnano almeno 100 punti (Incl. T.S.) > Esito: 2+NO.

T/T + U/O ASSIST GIOCATORE INCL. TS

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul "Testa A Testa Risultato" e sull' "U/O Assist Giocatore Inc. TS" indicato.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- "1 + Under": si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che il numero di assist realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore al valore prestabilito.
- "1 + Over": si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che il numero di assist realizzati dal giocatore indicato sarà superiore al valore prestabilito.
- "2 + Under": si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che il numero di assist realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore al valore prestabilito.
- "2 + Over": si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che il numero di assist realizzati dal giocatore indicato sarà superiore al valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T + U/O PUNTI GIOCATORE INCL. TS

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul "Testa A Testa Risultato" e sull' "U/O Punti Giocatore Inc. TS" indicato.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- "1 + Under": si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che il numero di punti realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore al valore prestabilito.
- "1 + Over": si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che il numero di punti realizzati dal giocatore indicato sarà superiore al valore prestabilito.
- "2 + Under": si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che il numero di punti realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore al valore prestabilito.
- "2 + Over": si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che il numero di punti realizzati dal giocatore indicato sarà superiore al valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T + U/O RIMBALZI GIOCATORE INCL.T.S.

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul "Testa a Testa Risultato" e sull' "U/O Rimbalzi Giocatore Inc. TS".

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- "1 + Under": si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che il numero di rimbalzi recuperati dal giocatore indicato sarà inferiore al valore prestabilito.
- "1 + Over": si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che il numero di rimbalzi recuperati dal giocatore indicato sarà superiore al valore prestabilito.
- "2 + Under": si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che il numero di rimbalzi recuperati dal giocatore indicato sarà inferiore al valore prestabilito.
- "2 + Over": si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che il numero di rimbalzi recuperati dal giocatore indicato sarà superiore al valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TEMPO CON PIU' PUNTI

Occorre pronosticare in quale dei due tempi regolamentari dell'incontro saranno realizzati più punti.

- Con l'esito "PRIMO TEMPO" si pronostica che la somma dei punti realizzati nel 1° tempo (1°

quarto + 2° quarto) sarà maggiore della somma dei punti realizzati nel 2° tempo (3° quarto + 4° quarto).

- Con l'esito "SECONDO TEMPO" si pronostica che la somma dei punti realizzati nel 2° tempo (3° quarto + 4° quarto) sarà maggiore della somma dei punti realizzati nel 1° tempo (1° quarto + 2° quarto).
- Con l'esito "PAREGGIO" si pronostica che la somma dei punti realizzati nel 1° tempo (1° quarto + 2° quarto) sarà uguale alla somma dei punti realizzati nel 2° tempo (3° quarto + 4° quarto).

Esempio:

- Toronto Raptors - Miami Heat.
Punti 1° Tempo (1°Q+2°Q) > 47+53=100.

Punti 2° Tempo (3°Q+4°Q) > 51+47=98.

Tempo con più punti > Esito vincente: PRIMO TEMPO.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TEMPO CON PIU' PUNTI REALIZZATI DAL GIOCATORE X

Occorre pronosticare in quale dei due tempi regolamentari dell'incontro il giocatore X realizzerà più punti.

- Con l'esito "1° TEMPO" si pronostica che il numero di punti realizzati dal giocatore X nel 1° tempo (1° quarto + 2° quarto) sarà maggiore del numero di punti realizzati dal giocatore X nel 2° tempo (3° quarto + 4° quarto).
- Con l'esito "2° TEMPO" si pronostica che il numero di punti realizzati dal giocatore X nel 2° tempo (3° quarto + 4° quarto) sarà maggiore del numero di punti realizzati dal giocatore X nel 1° tempo (1° quarto + 2° quarto).
- Con l'esito "PAREGGIO" si pronostica che il numero di punti realizzati dal giocatore X nel 1° tempo (1° quarto + 2° quarto) sarà uguale al numero di punti realizzati dal giocatore X nel 2° tempo (3° quarto + 4° quarto).

La scommessa è valida se il giocatore X partecipa ad entrambi i tempi regolamentari dell'incontro; in caso contrario sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato ad entrambi i tempi quando è effettivamente sceso in campo nei due tempi, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Toronto Raptors - Miami Heat.
Tempo con più punti realizzati da Siakam.

Punti di Siakam nel 1° Tempo (1°Q+2°Q) > 12.

Punti di Siakam nel 2° Tempo (3°Q+4°Q) > 14.

Esito vincente: 2° TEMPO.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA PALLA A DUE

Occorre pronosticare quale delle due squadre conquisterà il primo possesso palla dell'incontro.

- Con l'esito "1" si pronostica che il primo possesso palla dell'incontro sarà in favore della squadra di casa.
- Con l'esito "2" si pronostica che il primo possesso palla dell'incontro sarà in favore della squadra ospite.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA RISULTATO

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari. Per alcune manifestazioni nelle quali non sono previsti eventuali tempi supplementari la scommessa andrà a rimborso in caso di pareggio. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata

TRIPLETE SQUADRA

Occorre pronosticare se, entro la data proposta nella descrizione dell'avvenimento, la squadra indicata riuscirà a vincere (Si) o meno (No) il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e l'Eurolega nella stessa stagione sportiva.

Esempio:

- Speciali Basket.
Triplete Squadra (2000/01).
Virtus Bologna Si/No.
Esito scommessa: Si.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore delle relative manifestazioni.

U/O (OVERTIME INCLUSI)

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine della partita, tempi supplementari inclusi, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O PARTITE NELLA SERIE

Occorre pronosticare se il numero di incontri disputati tra le due squadre proposte, nella serie di partite di playoff della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Nba 2018/2019. Playoff.
Milwaukee Bucks - Boston Celtics.
U/O 4,5 partite nella serie.
Risultato serie: 4-1. Numero di incontri disputati: 5.
Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X PUNTI TEAM Y TEMPO Z

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Il tempo Z viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons.
(1° tempo: 55-54; 2° tempo: 47-35).
1° Tempo: U/O 50.5 Punti Team 1 > Esito vincente: Over.
1° Tempo: U/O 50.5 Punti Team 2 > Esito vincente: Over.
2° Tempo: U/O 45.5 Punti Team 1 > Esito vincente: Over.
2° Tempo: U/O 45.5 Punti Team 2 > Esito vincente: Under.

U/O QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine del quarto indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O SQUADRA (INCL. EVENTUALI O.T.)

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di punti realizzati dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons 102-89.
Squadra 1: U/O 100.5 incl. t.s. > Esito vincente: Over.

Squadra 2: U/O 90.5 incl. t.s. > Esito vincente: Under.

U/O TEMPO X SQUADRA Y

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y, nel solo tempo regolamentare X dell'incontro, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Il Tempo X di riferimento viene individuato come segue:

- il Tempo 1 è composto dal 1° quarto + 2° quarto;
- il Tempo 2 è composto dal 3° quarto + 4° quarto.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers 97-103.
(1° Tempo: 44-55; 2° Tempo: 53-48).

Tempo 1: U/O 45.5 Squadra 1 > Esito vincente: Under.

Tempo 1: U/O 50.5 Squadra 2 > Esito vincente: Over.

Tempo 2: U/O 48.5 Squadra 1 > Esito vincente: Over.

Tempo 2: U/O 49.5 Squadra 2 > Esito vincente: Under.

U/O TOT PUNTI X TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel tempo regolamentare X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons 102-89.
(1° tempo: 55-54 > 109 punti totali; 2° tempo: 47-35 > 82 punti totali).

1° Tempo: U/O 100.5 Punti > Esito vincente: Over.

2° Tempo: U/O 90.5 Punti > Esito vincente: Under.

U/O VITTORIE SQUADRA X

Occorre pronosticare se il numero di vittorie della squadra indicata, durante la stagione regolare del campionato di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Il risultato fa riferimento ai tempi supplementari inclusi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O ASSIST GIOCATORE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di assist realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O ASSIST GIOCATORE X NEL QUARTO Y

Occorre pronosticare se il numero di assist realizzati dal giocatore X nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione al quarto Y del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al quarto Y quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O MASSIMO PUNTI CONSECUTIVI

Occorre pronosticare se il numero massimo di punti consecutivi realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per "punti consecutivi" si intendono i punti segnati consecutivamente da una squadra senza che l'altra squadra segni.

Esempio:

- Chicago Bulls - Denver Nuggets.
U/O 11.5 Massimo Punti Consecutivi.

Maggior numero di punti consecutivi realizzati: 13 dai Chicago Bulls.

Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O MASSIMO PUNTI CONSECUTIVI INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il numero massimo di punti consecutivi realizzati nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per “punti consecutivi” si intendono i punti segnati consecutivamente da una squadra senza che l'altra squadra segni.

Esempio:

- Chicago Bulls - Denver Nuggets.
U/O 11.5 Massimo Punti Consecutivi Incl. T.s.

Maggior numero di punti consecutivi realizzati: 13 dai Chicago Bulls.

Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PALLE PERSE GIOCATORE INC.T.S. (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di palle perse dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PALLE RUBATE GIOCATORE X INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero totale di palle rubate dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Toronto Raptors - Indiana Pacers.
U/O 2,5 palle rubate Anunoby Incl. T.S.

Numero di palle rubate (Steals) da Anunoby: 3.

Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X PUNTI TEAM Y QUARTO Z

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel quarto regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons 102-89.
(1° quarto: 30-30; 2° quarto: 25-24; 3° quarto: 22-23; 4° quarto: 25-12).
1° Quarto: U/O 29.5 punti Team 1 > Esito vincente: Over.
1° Quarto: U/O 29.5 punti Team 2 > Esito vincente: Over.
2° Quarto: U/O 24.5 punti Team 1 > Esito vincente: Over.
2° Quarto: U/O 24.5 punti Team 2 > Esito vincente: Under.
3° Quarto: U/O 22.5 punti Team 1 > Esito vincente: Under.
3° Quarto: U/O 22.5 punti Team 2 > Esito vincente: Over.
4° Quarto: U/O 24.5 punti Team 1 > Esito vincente: Over.
4° Quarto: U/O 24.5 punti Team 2 > Esito vincente: Under.

U/O X PUNTI SQUADRA Y ALLA FINE DEL QUARTO Z

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y dall'inizio dell'incontro fino al termine del quarto regolamentare Z sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore X prestabilito.

Ai fini della scommessa si considerano solo i primi Z quarti regolamentari di gioco a partire dall'inizio dell'incontro.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Los Angeles Clippers.
(1°Q: 23-35 | 2°Q: 33-21 | 3°Q: 21-29 | 4°Q: 20-18).
U/O 50.5 Punti Squadra 1 alla fine del Quarto 2 > 23+33=56.
Esito vincente: OVER.
U/O 50.5 Punti Squadra 2 alla fine del Quarto 2 > 35+21=56.
Esito vincente: OVER.
U/O 80.5 Punti Squadra 1 alla fine del Quarto 3 > 23+33+21=77.
Esito vincente: UNDER.
U/O 80.5 Punti Squadra 2 alla fine del Quarto 3 > 35+21+29=85.
Esito vincente: OVER.

U/O X PUNTI GIOCATORE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di punti segnati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons.

Punti segnati da Lebron James: 25.

Lebron James U/O 24.5 Punti incl. t.s. > Esito: Over.

Lebron James U/O 25.5 Punti incl. t.s. > Esito: Under.

U/O X PUNTI GIOCATORE Y INCL. T.S. (3 ESITI)

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di punti segnati dal giocatore Y sarà inferiore (Under), superiore (Over) o uguale (Esattamente) al valore intero X prestabilito.

- Under: il giocatore Y realizza meno di X punti.
- Over: il giocatore Y realizza più di X punti.
- Esattamente: il giocatore Y realizza esattamente X punti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Los Angeles Lakers - Detroit Pistons.

Punti segnati da Lebron James: 25.

Lebron James U/O 24 Punti incl. t.s. (3 esiti) > Esito: OVER.

Lebron James U/O 25 Punti incl. t.s. (3 esiti) > Esito: ESATTAMENTE.

Lebron James U/O 26 Punti incl. t.s. (3 esiti) > Esito: UNDER.

U/O PUNTI GIOCATORE X NEL QUARTO Y

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dal giocatore X nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione al quarto Y del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al quarto Y quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O STOPPATE GIOCATORE INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di stoppate effettuate dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RIMBALZI GIOCATORE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di rimbalzi recuperati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O RIMBALZI GIOCATORE X QUARTO Y

Occorre pronosticare se il numero di rimbalzi realizzati dal giocatore X nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione al quarto Y del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al quarto Y quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Orlando Magic - New York Knicks.
Rimbalzi di Banchemo nel 1° Quarto: 2.
Banchemo U/O 1.5 Rimbalzi nel Quarto 1 > Esito: OVER.
Banchemo U/O 2.5 Rimbalzi nel Quarto 1 > Esito: UNDER.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3

Occorre pronosticare se il numero totale di tiri da 3 punti segnati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3 EFFETTUATI GIOCATORE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri da 3 effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3 SEGNATI GIOCATORE INC TS.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri da 3 segnati dal giocatore indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI LIBERI EFFETTUATI GIOCATORE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri liberi effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI LIBERI SEGNATI GIOCATORE INC. TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri liberi segnati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA ASSIST+RIMBALZI GIOCATORE INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di assist e rimbalzi realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA ASSIST+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di assist e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PALLE RUBATE+STOPPATE GIOCATORE X INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale di palle rubate e stoppate realizzate dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Toronto Raptors - Indiana Pacers.
Anunoby U/O 3,5 somma rubate + stoppate Incl. T.S.
Anunoby: "3" palle rubate (Steals) + "1" stoppata (Blocks) = 4.
Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PNT+RIMBALZI+ASSIST+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di punti, rimbalzi, assist e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+ASSIST GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di punti e assist realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+ASSIST+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di punti, assist e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+RIMBALZI GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di punti e rimbalzi realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+RIMBALZI+ASSIST GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di punti, rimbalzi e assist realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI + RIMBALZI + ASSIST GIOCATORE X NEL QUARTO Y

Occorre pronosticare se la somma totale di punti, rimbalzi e assist realizzati dal giocatore X nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione al quarto Y del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al quarto Y quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio:

- Orlando Magic - New York Knicks.
Punti+Rimbalzi+Assist di Banchemo nel 1° Quarto: $6+2+2=10$.
Banchemo U/O 9.5 Punti+Rimbalzi+Assist nel Quarto 1 > Esito: OVER.
Banchemo U/O 10.5 Punti+Rimbalzi+Assist nel Quarto 1 > Esito: UNDER.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+RIMBALZI+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di punti, rimbalzi e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di punti e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA RIMBALZI+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di rimbalzi e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA STOPPATE+RIMBALZI+ASSIST GIOC INC TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la somma di stoppate, rimbalzi e assist realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X SOMMA PUNTI + RIMBALZI + STOPPATE GIOCATORE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale di punti, stoppate e rimbalzi realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Minnesota Timberwolves - Los Angeles Lakers.
LeBron James U/O 40,5 somma punti + rimbalzi + stoppate Incl. T.S.
LeBron James "30" punti (Points) + "10" rimbalzi (Rebounds) + "2" stoppate (Blocks) = 42.
Esito vincente: Over.

U/O X SOMMA PUNTI + ASSIST + PALLE RUBATE GIOCATORE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale di punti, palle rubate e assist realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Minnesota Timberwolves - Los Angeles Lakers.
LeBron James U/O 35,5 somma punti + assist + palle rubate Incl. T.S.
LeBron James "30" punti (Points) + "6" assist (Assists) + "1" palle rubate (Steals) = 37.
Esito vincente: Over.

U/O X SOMMA PUNTI + RIMBALZI + ASSIST + STOPPATE + PALLE RUBATE GIOCATORE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale di punti, rimbalzi, stoppate, palle rubate e assist realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Minnesota Timberwolves - Los Angeles Lakers.
LeBron James U/O 50,5 somma punti + rimbalzi + assist + stoppate + palle rubate Incl. T.S.
LeBron James "30" punti (Points) + "10" rimbalzi (Rebounds) + "6" assist (Assists) + "2" stoppate (Blocks) + "1" palle rubate (Steals) = 49.
Esito vincente: Under.

U/O SOMMA ASSIST GIOCATORI X + Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma complessiva degli assist realizzati dal giocatore X e dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Se uno o entrambi i giocatori non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Assist Giocatore X: 5; Assist Giocatore Y: 5.
Somma assist Giocatori X + Y = 10.
U/O 8,5 somma assist giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Over.
U/O 12,5 somma assist giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Under.

U/O SOMMA PUNTI GIOCATORI X + Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma complessiva dei punti realizzati dal giocatore X e dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Se uno o entrambi i giocatori non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Punti Giocatore X: 20; Punti Giocatore Y: 26.
Somma punti Giocatori X + Y = 46.
U/O 44,5 somma punti giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Over.
U/O 48,5 somma punti giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Under.

U/O SOMMA RIMBALZI GIOCATORI X + Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma complessiva dei rimbalzi realizzati dal giocatore X e dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Se uno o entrambi i giocatori non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Rimbalzi Giocatore X: 10; Rimbalzi Giocatore Y: 6.
Somma rimbalzi Giocatori X + Y = 16.

U/O 14,5 somma rimbalzi giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Over.

U/O 16,5 somma rimbalzi giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Under.

U/O SOMMA TIRI DA TRE REALIZZATI GIOCATORI X + Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma complessiva dei tiri da 3 realizzati dal giocatore X e dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Se uno o entrambi i giocatori non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- N° Tiri da tre realizzati Giocatore X: 0; N° Tiri da tre realizzati Giocatore Y: 2.
Somma tiri da tre realizzati Giocatori X + Y = 2.

U/O 1,5 somma Tiri da tre realizzati giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Over.

U/O 2,5 somma Tiri da tre realizzati giocatori X + Y Incl. T.S. > Esito vincente: Under.

U/O X AH

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio:

Nel caso di Indice X = 198,

- se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 197 o inferiore l'esito vincente è Under;
- se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 198 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 199 o superiore l'esito vincente è Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X AH INCL. T.S.

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio:

Nel caso di Indice X = 198,

- se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 197 o inferiore l'esito vincente è Under;
- se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 198 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 199 o superiore l'esito vincente è Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMA SQUADRA CHE SEGNA

Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà l'ultimo o gli ultimi punti nell'incontro di riferimento. È inclusa ogni tipologia di canestro: tiro libero, tiro da 2, tiro da 3.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- Boston Celtics - Miami Heat.
Andamento incontro: ...100-102; 100-103.
Segna ultimo punto.
Esito vincente: Team 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VANTAGGIO DI ALMENO X PUNTI NELL'INCONTRO

Occorre pronosticare se, durante i tempi regolamentari dell'incontro, almeno una delle due squadre si troverà in vantaggio di almeno X punti rispetto all'altra squadra (SI) o meno (NO).

- Con l'esito "SI" si pronostica che almeno una delle due squadre raggiunge almeno X punti di vantaggio rispetto all'altra squadra.
- Con l'esito "NO" si pronostica che nessuna delle due squadre raggiunge almeno X punti di vantaggio rispetto all'altra squadra.

Esempio:

- Toronto Raptors - Miami Heat 100-105.
Massimo vantaggio durante il match: 10 punti di scarto a favore dei Miami Heat (80-90).

Vantaggio di almeno 5 punti nel match > Esito: SI.

Vantaggio di almeno 10 punti nel match > Esito: SI.

Vantaggio di almeno 15 punti nel match > Esito: NO.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE CONFERENCE

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la finale di Conference di appartenenza durante i Playoff della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE DIVISION

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella Division di appartenenza, al termine della Regular Season della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE 3 POINT CONTEST

Occorre pronosticare il vincente della sfida nell'anno di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MVP REGULAR SEASON

Occorre pronosticare chi riceverà il premio come miglior giocatore (Most Valuable Player) della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla stagione regolare della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi, risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MVP FINALS

Occorre pronosticare chi riceverà il premio come miglior giocatore (Most Valuable Player)

delle Finals di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alle Finals della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MVP ALL STAR GAME

Occorre pronosticare chi riceverà il premio come miglior giocatore (Most Valuable Player) nell'All Star Game di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MOST IMPROVED PLAYER

Occorre pronosticare chi riceverà il premio "Most Improved Player" della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla stagione regolare della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO DIFENSORE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi riceverà il premio per la specifica categoria “Defensive Player Of The Year” della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla stagione regolare della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO ROOKIE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio “Rookie Of The Year” della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla stagione regolare della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO SESTO UOMO DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio “Sixth Of The Year” della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla stagione regolare della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO ALLENATORE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio “Coach Of The Year” della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se l'allenatore pronosticato non partecipa alla stagione regolare della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE REGULAR SEASON

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella Conference di appartenenza al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE SLAM DUNK CONTEST

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il titolo “schiazzatore dell'anno” della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE SKILLS CHALLENGE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà la sfida in oggetto nell'anno di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Esempio:

- USA - All Star Game.
Vincente Skill Challenge (2018).

Lista di giocatori / Altro.

Esito scommessa: Spencer Dinwiddie.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE TITOLO MVP

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore che riceverà il premio di miglior giocatore (MVP) della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE + SEGNA ULTIMO PUNTO COMBO

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale dell'incontro e sulla squadra che segna l'ultimo punto dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con l'esito "1+1" si pronostica la vittoria della squadra di casa e che l'ultimo punto dell'incontro sarà segnato dalla squadra di casa.
- Con l'esito "1+2" si pronostica la vittoria della squadra di casa e che l'ultimo punto dell'incontro sarà segnato dalla squadra ospite.
- Con l'esito "2+1" si pronostica la vittoria della squadra ospite e che l'ultimo punto dell'incontro sarà segnato dalla squadra di casa.
- Con l'esito "2+2" si pronostica la vittoria della squadra ospite e che l'ultimo punto dell'incontro

sarà segnato dalla squadra ospite.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X/QUARTO A Y PUNTI

Occorre pronosticare quale tra le due squadre raggiungerà per prima un determinato punteggio nel corso del quarto indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

X SI CLASSIFICA AL Y° POSTO DELLA MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se la squadra X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi al Y° posto nella manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Se la squadra X non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 (3 PUNTI)

Occorre pronosticare il risultato al termine della partita di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, secondo la norma seguente:

- segno 1: vittoria della squadra in casa con scarto maggiore o uguale a 4 punti;
- segno x: vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 3 punti;
- segno 2: vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore o uguale a 4 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 (3 PUNTI) PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare il risultato al termine del primo tempo (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco), secondo la norma seguente:

- segno 1: vittoria della squadra in casa con scarto maggiore o uguale a 4 punti;
- segno x: vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 3 punti;
- segno 2: vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore o uguale a 4 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.