

LIVE

1. GENERALE

Cambio di sede

Per qualsiasi sport di squadra: se la sede programmata viene modificata dopo che il mercato è stato caricato, tutte le scommesse saranno annullate solo se la nuova sede è una sede della squadra in trasferta originaria.

Per tutte le categorie o mercati diversi dagli sport di squadra: se la sede programmata viene modificata dopo il caricamento del mercato, tutte le scommesse rimarranno valide.

Se si verifica un cambiamento nel tipo di superficie programmata dopo che il mercato è stato caricato, tutte le scommesse rimarranno valide.

Cambio di formato

Se il formato di un evento sportivo viene modificato (ad es. la durata dell'intervallo cambiata da 45 minuti a 40 minuti), tutte le scommesse determinate incondizionatamente rimarranno valide, mentre il resto delle scommesse sarà annullato.

Dead Heat

Per ogni scommessa abbinata su una selezione vincente pertinente, l'importo della puntata viene dapprima ridotto in proporzione moltiplicandolo per la somma del numero di vincitori, diviso per il numero di vincitori effettivi (ovvero puntata moltiplicata per (numero di vincitori attesi/numero di vincitori effettivi)). Le vincite vengono quindi pagate ai sostenitori di successo su questa "puntata ridotta" (puntata ridotta moltiplicata per il prezzo negoziato).

Ad esempio, supponiamo che ci sia un parimerito per il primo posto tra tre cavalli. Il "Cliente A" ha sostenuto uno dei vincitori per una puntata di 300 al prezzo negoziato di 4,0. Al termine dell'evento, la puntata (300) viene moltiplicata per $1/3$ (ovvero il numero di vincitori attesi (1) diviso per il numero di vincitori effettivi (3)) per calcolare la puntata ridotta (100). Il sostenitore riceve quindi il prezzo negoziato abbinato (4.0) moltiplicato per la puntata ridotta ($4 \times 100 = 400$). In questo esempio, le vincite nette del cliente A sono 100 (pagamento di 400 meno la puntata originale di 300).

Irregolarità sospette

L'Operatore può trattenere i pagamenti fino a quando non si è svolta un'indagine completa da parte dell'organo di governo/autorità indipendente pertinente quando una partita o un evento sportivo contiene sospette irregolarità.

Errore umano / Problemi di sistema

Se una scommessa viene accettata a un prezzo sostanzialmente diverso da quelli disponibili nel mercato generale al momento in cui la scommessa è stata effettuata o chiaramente errata data la possibilità che l'evento si verifichi, l'Operatore annullerà tutte queste scommesse.

Scommesse in ritardo

Le scommesse live o live ricevute in ritardo rispetto alla sospensione dell'evento live saranno annullate. La sospensione dell'evento potrebbe essere dovuta a vari motivi tra cui un gol segnato, un rigore assegnato, un cartellino rosso assegnato, ecc.

Informazioni in tempo reale

Facciamo tutto il possibile per garantire che le informazioni visualizzate sul sito live in merito a un evento siano corrette, ma devono essere utilizzate solo come guida. In caso di punteggio, orario della partita, live streaming dell'evento ecc. non corretti, non ci assumiamo alcuna responsabilità.

Tipi di scommessa

Scommessa singola o diretta: una scommessa piazzata su una singola selezione.

Accumulatore o scommessa multipla: una scommessa piazzata su più di una selezione. Il numero massimo di selezioni che possono essere incluse in una multipla verrà mostrato nella schedina una volta raggiunto il limite. Tutte le selezioni scelte devono essere vincenti per avere un ritorno.

Scommessa di sistema: una scommessa piazzata su tre o più selezioni (massimo otto selezioni). A differenza di una scommessa multipla, una scommessa di sistema può vincere e avere un ritorno anche se alcune delle selezioni scelte sono perdenti. Vedere "Scommesse di sistema" nell'Appendice sottostante per un elenco completo delle combinazioni di scommesse di sistema che coinvolgono da tre a otto selezioni.

Scommessa di sistema con scommessa del banco (B): Questa è una scommessa di sistema con una selezione impostata come scommessa del banco. La scommessa del banchiere in una scommessa di sistema è molto importante poiché l'intera scommessa di sistema perderà se la scommessa del banco perde.

Scommesse multiple / di sistema

Una scommessa multipla consiste in una serie di diverse selezioni scelte in ogni singolo mercato di eventi.

L'Operatore si riserva il diritto di non accettare alcune scommesse multiple.

Se una multipla contiene una selezione che viene annullata, la quota per questa selezione sarà impostata su 1, ovvero se la multipla contiene le selezioni over 2,5 goal nella partita A (quota=2)* in casa nella partita B (quota=1,5) e la partita B viene annullata, le probabilità per questo multiplo saranno $2 * 1 = 2$.

Se una multipla contiene una selezione che viene definita "Half Win", la quota totale viene calcolata come: ovvero una vincita e una mezza vincita, $quote(selezione1) * (quote(selezione2)/2 + 1/2)$.

Se un multiplo contiene una selezione che viene liquidata "Half Lose", la quota totale viene calcolata come: ovvero una vincita e una metà persa, $quota(selezione1) * 1/2$.

Non è consentito includere mercati diversi relativi alla stessa partita nelle scommesse multiple e di sistema. Nel caso in cui due o più di tali mercati siano inclusi in una scommessa multipla o di sistema, la scommessa viene annullata anche se inizialmente non era stata bloccata al momento del piazzamento della scommessa.

Piazzare una scommessa

Scegli la selezione dove piazzare la scommessa, la schedina verrà popolata con tutti i dettagli della selezione. Inserisci l'importo della puntata nel campo "Puntata" per scommettere, controlla il pagamento previsto in "Potenziale pagamento" e fai clic sul pulsante "Piazza scommessa". Una volta accettata la scommessa, questa può essere esaminata nella sezione Le mie scommesse. Fare clic su "Stampa" per aprire una nuova finestra con la ricevuta della scommessa appena piazzata. Fare clic sul pulsante "Nuovo" consentire di piazzare una nuova scommessa.

Durante il piazzamento delle scommesse, le quote possono essere leggermente modificate, specialmente negli eventi dal vivo. "Accetta modifiche alle quote" intende controllare tali casi e quando la scommessa selezionata veniva piazzata, anche le quote vengono cambiate. Quando deselezionato limita l'aggiornamento automatico delle quote nella schedina e le quote possono essere aggiornate solo manualmente facendo clic sul pulsante "Aggiorna quote". Si comporta allo stesso modo per eventi live e prelive.

Partite rinviate / abbandonate

Se una partita non inizia alla data di inizio programmata o inizia ma viene successivamente abbandonata e non viene completata (ripresa) entro la fine del giorno intero successivo, tutte le scommesse saranno annullate ad eccezione di quelle piazzate su mercati che sono stati determinati incondizionatamente, che resisterà.

I risultati ottenuti non vengono utilizzati ai fini della refertazione.

Alcuni mercati hanno regole diverse e queste sono elencate sotto ogni sport/mercato.

Reinsediamenti

L'Operatore si riserva il diritto di invertire il regolamento di un mercato se un mercato è regolato per errore (cioè errore umano o tecnico).

Risultati definiti

Vengono utilizzati cinque diversi risultati definitivi: vittoria persa, pareggio, metà vittoria e metà sconfitta. Metà vittoria e Metà sconfitta si riferiscono all'handicap asiatico o Over/Under dove la linea include un quarto (0.25, 0.75, 1.25 ecc.).

Cioè, se una scommessa viene piazzata su over 2.25, metà della puntata viene piazzata su over 2 e metà della puntata su over 2.5. Se la partita termina con esattamente due goal (1-1, 2-0 o 0-2) la scommessa piazzata sull'over 2 è pareggiata e la scommessa piazzata sull'over 2.5 è considerata persa. Questo si chiama Half Lose. Se la partita termina con più di due gol la scommessa è risolta vincente o se termina con meno di due gol la scommessa è risolta persa.

Cioè, se una scommessa viene piazzata sull'over 2.75, metà della puntata viene piazzata sull'over 2.5 e metà della puntata sull'over 3. Se la partita termina con esattamente tre gol (2-1, 3-0, 1-2 o 0-3) la scommessa piazzata sull'over 2.5 è considerata vincente e la scommessa piazzata sull'over 3 è pareggiata. Questo si chiama Mezza vittoria. Se la partita termina con più di tre gol la scommessa è risolta vincente o se termina con meno di tre gol la scommessa è risolta persa.

SPORT AMERICANI

Per ogni evento live riguardante competizioni sport americani, il sistema adotterà sia per la visualizzazione che per la refertazione dei suddetti eventi il sistema americano Ospite nello stadio di Casa / Ospite vs Casa.

Questa metodologia per il Live, viene ritenuta valida se le quote sono coerenti.

2. FOOTBALL AMERICANO

Regole

Tutti i mercati saranno definiti in base al risultato, compresi i tempi supplementari. Se la partita risulta in pareggio dopo i tempi supplementari, tutte le scommesse sul vincitore dell'incontro saranno annullate.

Se una partita non inizia alla data di inizio programmata e non inizia entro la fine del giorno intero successivo, tutte le scommesse saranno annullate ad eccezione di quelle sui mercati che sono stati determinati incondizionatamente

Per i mercati Handicap delle scommesse live: l'assegnazione di una scommessa è determinata dal risultato del punteggio finale (compreso l'handicap) al termine della partita o delle scommesse sul periodo (a seconda della natura della scommessa), meno il punteggio attuale al momento del piazzamento e dell'accettazione della scommessa.

3. FOOTBALL AUSTRALIANO

Regole

Le scommesse si applicano ai tempi regolamentari esclusi i tempi supplementari. Tuttavia, le scommesse sulle partite "finali" si applicano ai tempi regolamentari, compresi i tempi supplementari. Se la partita risulta in pareggio, le regole del pari merito si applicano alle scommesse sul mercato delle quote della partita.

4. BANDY Regole

Le scommesse si applicano ai tempi regolamentari esclusi i tempi supplementari.

Se una partita viene modificata da 2x45 minuti a 3x30 minuti, tutte le scommesse rimarranno valide.

5. BASEBALL Regole

Se una partita non inizia alla data di inizio programmata, tutte le scommesse saranno annullate.

Se una partita termina con un pareggio e sul mercato non viene offerta tale eventualità, tutte le scommesse sul mercato delle quote della partita saranno annullate.

Tutte le scommesse includeranno inning extra.

Tutte le scommesse sulla Money Line saranno valide se ci sono stati almeno 5 inning completi di gioco o se la squadra che batte per seconda è in vantaggio dopo 4,5 inning.

Tutte le scommesse sui mercati "Over/Under" o "Handicap" saranno annullate a meno che non siano stati completati almeno 9 inning (8 1/2 se la squadra di casa è in vantaggio).

Tutte le scommesse rimarranno valide indipendentemente da eventuali cambi di lanciatore.

Live MLB: l'assegnazione di una scommessa con handicap è determinata dal risultato del punteggio finale (incluso l'handicap) al termine della partita o delle scommesse sul periodo (a seconda della natura della scommessa), meno il punteggio attuale al momento del piazzamento e accettazione della scommessa, lo spread dell'handicap viene applicato sempre alla squadra di casa.

Le scommesse MLB del primo tempo su Money Line e Spread devono durare 5 inning per azione, o 4,5 inning se una partita è terminata in anticipo e dichiarata ufficiale con la squadra di casa dichiarata vincitrice.

Se una partita non va a buon fine per cinque inning, tutte le scommesse sul totale del primo tempo non saranno valide.

6. PALLACANESTRO

Regole

Per i rinvii e le partite abbandonate, consultare le Regole generali.

Tutte le scommesse (live e pre-live) verranno definite in base al risultato, compresi i tempi supplementari, ad eccezione dei mercati del 2° tempo e del 4° quarto, nonché di eventuali mercati delle quote della partita, che sono validi solo per i tempi regolamentari.

Il primo tempo deve essere completato affinché le scommesse sul primo tempo siano valide. Se una partita viene posticipata o annullata prima del segnale dell'intervallo, tutte le scommesse sui mercati del primo tempo saranno annullate, ad eccezione di eventuali scommesse piazzate su mercati che sono stati determinati incondizionatamente e che rimarranno valide.

Scommesse sui quarti; il quarto deve essere completato affinché le scommesse abbiano effetto, a meno che il regolamento delle scommesse non sia già stato determinato.

Lo spread dei mercati handicap viene applicato sempre alla squadra di casa.

I mercati dei giocatori saranno regolati in base alle statistiche di gioco del rispettivo sito ufficiale della competizione pubblicato il giorno della partita. Se il giocatore partecipa al gioco, tutte le scommesse sono valide. Se il giocatore non partecipa, le relative selezioni vengono annullate.

Per Basket 3x3 la partita è un singolo periodo di 10 minuti con sudden death a 21 punti. Il vincitore è la prima squadra a segnare 21 o la squadra con il punteggio più alto alla fine dei 10 minuti. Un pareggio

ulteriore porta a un periodo straordinario senza limite di tempo. Chi ottiene due punti vince la partita. Nota che se una partita è in parità a 20 alla fine del regolamento, il raggiungimento di 21 non termina la partita.

7. BOXE

Regole

Quando si effettua una scommessa sulla Money line (Pugile A o Pugile B) e il combattimento finisce in pareggio, le scommesse vengono restituite agli scommettitori.

Tutti i mercati saranno regolati in base al risultato ufficiale dell'organo ufficiale competente immediatamente dopo la fine del combattimento, indipendentemente da qualsiasi successiva squalifica o modifica del risultato.

Se un pugile si ritira prima dell'inizio di un round o viene squalificato per qualsiasi motivo tra un round e l'altro, il combattimento si considera terminato alla fine del round precedente.

Se uno dei pugili viene squalificato sarà considerato perdente.

Se la sede programmata viene modificata dopo che il mercato è stato caricato in modo tale che la nuova sede venga modificata in una sede in un paese diverso, tutte le scommesse saranno annullate. Per tutte le altre modifiche alla sede programmata, le scommesse rimarranno valide.

Se un combattimento viene dichiarato "no contest", tutte le scommesse saranno annullate.

8. CRICKET

Regole

Generale

Se il risultato ufficiale è una partita in parità e non esiste tale eventualità offerta nel mercato, tutte le scommesse sui mercati delle quote della partita saranno annullate.

Se una palla non viene lanciata durante una competizione, una serie o un incontro, tutte le scommesse saranno annullate.

Se una partita viene accorciata dal tempo, tutte le scommesse saranno valutate in base al risultato ufficiale.

Nel caso in cui una partita venga decisa da un bowl-off o dal lancio della moneta, tutte le scommesse saranno annullate.

La maggior parte delle scommesse Sixes sarà annullata se una partita viene abbandonata a causa di interferenze esterne (non include il maltempo). Se una partita viene ridotta in over e viene raggiunto un risultato della partita, la squadra che ottiene il maggior numero di Sei indipendentemente dal numero di over affrontati sarà la vincitrice. Nelle partite decise da un Super-Over, i Sei messi a segno durante il SuperOver non verranno conteggiati ai fini del regolamento.

Per le scommesse piazzate sul punteggio più alto 1° 6/15 over, tutti i 6/15 over devono essere completati, altrimenti tutte le scommesse saranno annullate.

Per le scommesse piazzate sulla Partnership di apertura più alta, una palla deve essere lanciata nel primo inning di ciascuna squadra.

Test Matches

Se una partita inizia ma viene successivamente abbandonata per qualsiasi motivo diverso dalle condizioni meteorologiche (che possono includere, a titolo esemplificativo ma non esaustivo: wicket o outfield pericolosi o non giocabili; vandalismo sul campo; sciopero o boicottaggio; proteste/violenza della folla; danni allo stadio; atti di terrorismo; e cause di forza maggiore), l'Operatore si riserva il diritto di annullare tutte le scommesse, ad eccezione di quelle sui mercati che sono stati determinati incondizionatamente.

Se la partita non è programmata per essere completata entro cinque giorni dalla data di completamento originariamente programmata, tutte le scommesse sui mercati per questo evento saranno annullate.

Se una partita viene dichiarata "Nessun risultato", le scommesse saranno annullate su tutti i mercati dell'evento.

Nel caso in cui un nuovo sorteggio avvenga in un giorno di riserva programmato per una partita con numero limitato di over, tutte le scommesse piazzate dopo 45 minuti prima dell'inizio del gioco originariamente programmato il primo giorno saranno annullate.

50/100 Le scommesse da valutare rimarranno valide indipendentemente dai ritardi causati dalla pioggia o per qualsiasi altro motivo.

Per le scommesse piazzate sul Punteggio più alto nel 1° inning, entrambe le squadre devono completare il loro primo inning, altrimenti saranno annullate.

One Day International

Le scommesse 50/100 To be score saranno annullate se la pioggia o qualsiasi altro ritardo comporta la riduzione del numero di overs di 5 overs o più rispetto a quello programmato.

Giochi di Twenty20

Le scommesse 50/100 To be score saranno annullate se la pioggia o qualsiasi altro ritardo comporta la riduzione del numero di over di 3 over o più rispetto a quello programmato.

9.CICLISMO

Regole

I partecipanti devono superare la linea di partenza del rispettivo evento/tappa affinché le scommesse siano valide, altrimenti le scommesse saranno annullate. Gli scontri diretti saranno decisi in base al ciclista che ottiene il piazzamento più alto nell'evento/tappa specificato. Se entrambi i ciclisti iniziano ma non riescono a finire uno specifico evento/tappa, le scommesse saranno annullate. Se entrambi i ciclisti iniziano uno specifico evento/tappa e solo uno non riesce a terminare, il ciclista che completa lo specifico evento/tappa sarà considerato il vincitore.

Il concorrente "The Field" si riferisce a tutti gli altri ciclisti. Un ciclista specifico negli incontri contro "The Field" significa che il ciclista specifico deve battere ogni altro ciclista per vincere la scommessa.

10.FRECCETTE

Regole

Nel caso in cui una partita inizi ma non venga completata, il giocatore che passa al turno successivo sarà considerato il vincitore (o nel caso della finale il giocatore ha dichiarato il vincitore).

11.E-Sport

Regole

Le date e gli orari di inizio visualizzati sul nostro sito Web per le partite di E-Sport sono solo indicativi e non si garantisce che siano corretti. Se una partita viene sospesa o posticipata e non ripresa entro 48 ore dall'orario di inizio effettivo programmato, le scommesse sulla partita non saranno valide e verranno rimborsate.

Se il nome di un giocatore/squadra è scritto in modo errato, tutte le scommesse rimarranno valide a meno che non sia evidente che si tratta dell'oggetto sbagliato.

Se in una partita ufficiale un giocatore gioca con il nickname sbagliato o su un account smurf, il risultato è comunque valido a meno che non sia evidente che non è il giocatore che avrebbe dovuto giocare quella partita.

Tutte le scommesse verranno saldate utilizzando il risultato ufficiale dichiarato dall'organo di governo competente della competizione in questione.

Se il numero annunciato di mappe/giri viene modificato, tutte le scommesse sull'handicap o sul totale vengono annullate. Le scommesse sulla moneyline (risultato della partita) sono valide.

Outright/Winner: Bisogna pronosticare quale squadra/partecipante vincerà l'evento. Le scommesse sui partecipanti non titolari saranno rimborsate. Se un torneo non viene completato, tutte le scommesse Outright saranno annullate. Se una squadra/giocatore gioca almeno una mappa, sarà considerato un partecipante. Se quella squadra in seguito non completa il torneo, verrà giudicata perdente.

Le scommesse sulla partita si riferiscono al vincitore della partita/gioco/mappa/giro. Nel caso in cui una partita inizi ma non venga completata per qualsiasi motivo, tutte le scommesse sull'esito della partita saranno annullate, a meno che la squadra/giocatore non venga squalificato, nel qual caso la squadra/giocatore che passa al turno successivo sarà considerata il vincitore.

Se non è stata resa disponibile un'opzione di pareggio, verranno conteggiati i tempi supplementari, se giocati.

Scommesse totali: tutte le scommesse saranno annullate se l'incontro non viene completato a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Risultato esatto: se la partita non viene completata, tutte le scommesse saranno annullate, a meno che il risultato non sia già determinato.

CS:GO

Match Betting 2Way & 3Way: Scommetti su chi vincerà la partita. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita. Se si verifica un punteggio corretto che non è un'opzione nella nostra offerta, tutte le scommesse sono perse.

Margine vincente: scommetti sul vincitore della partita con un dato margine.

Doppia possibilità: scommetti che il risultato della partita sarà 1X, 12 o X2.

Squadra che vincerà almeno una mappa: scommetti sulla squadra indicata per vincere almeno una mappa nella partita.

Maps Over/Under: pronostica se il numero di mappe giocate nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se l'incontro non viene completato, a meno che la refertazione non sia già stata determinata.

Maps Odd/Even: Bisogna pronosticare se il numero totale di mappe giocate in un incontro sarà pari o dispari.

Numero squadra se Maps ha vinto: Scommetti sul numero di mappe vinte dalla squadra nella partita.

Knife Kill: Bisogna pronosticare se in un incontro ci sarà o meno un knife kill.

Ace: Bisogna pronosticare se in un round ci sarà un asso (un membro della squadra ucciderà tutti gli avversari in un round di CS:GO).

Team To Win Both Pistol Rounds & The Map: Bisogna pronosticare se la squadra specificata vincerà i pistol round (round 1 e round 16) e la mappa dell'incontro.

Maps Handicap: Scommetti sul vincitore dell'incontro dopo l'applicazione dell'handicap indicato. Questo tipo di scommessa prevede solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Rounds Odd/Even: Bisogna pronosticare se il numero totale di round giocati nell'incontro sarà pari o dispari.

Rounds Over/Under: Bisogna pronosticare se il numero di round giocati nell'incontro è superiore o inferiore ad una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Race To X Rounds: deciso sulla prima squadra che raggiunge X round sul tabellone del gioco. In caso di abbandono, tutte le scommesse saranno annullate a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Round Handicap: Scommetti sulla squadra che vincerà la maggior parte dei round della partita, dato un determinato handicap.

Team To Win Both Pistol Rounds: Bisogna pronosticare se la squadra specificata vincerà o meno i round di pistola (round 1 e round 16) in un incontro.

Team Rounds Over/Under: Bisogna pronosticare se il numero di round vinti dalla squadra è superiore o inferiore ad una certa soglia.

Team to Sene Kill X: Bisogna pronosticare la squadra che segnerà il kill X, se non verrà segnato alcun kill in partita, la puntata verrà rimborsata.

Andare ai tempi supplementari: la partita verrà pareggiata alla fine del tempo regolamentare. Se i punti sono in parità, nel tempo entrerà in gioco dove le squadre giocheranno un ulteriore quarto fino a quando non verrà trovato un vincitore. I mercati verranno regolati in base alle statistiche di gioco del rispettivo sito ufficiale della competizione pubblicate il giorno della partita.

DOTA 2

Match Betting 2Way & 3Way: Scommetti su chi vincerà la partita. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita. Se si verifica un punteggio corretto che non è un'opzione nella nostra offerta, tutte le scommesse sono perse.

Squadra che vincerà almeno una mappa: scommetti sulla squadra indicata per vincere almeno una mappa nella partita.

Maps Over/Under: pronostica se il numero di mappe giocate nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se l'incontro non viene completato, a meno che la refertazione non sia già stata determinata.

Roshan Slain Over/Under: Bisogna pronosticare se il numero di Roshan uccisi nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Kills Scored Over/Under: pronostica se il numero totale di uccisioni segnate sulla mappa nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Kills Scored Odd/Even: Bisogna pronosticare se il numero di uccisioni segnate sulla mappa sarà pari o dispari.

To Draw First Blood: Bisogna pronosticare la squadra che avrà il primo sangue nell'incontro.

Corri a X uccisioni: scegli la prima squadra che raggiunge X uccisioni sul tabellone del gioco. In caso di abbandono, tutte le scommesse saranno annullate a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Kills Handicap: Bisogna pronosticare la squadra che otterrà il maggior numero di uccisioni nell'incontro, dato un certo handicap.

Team to Sene Kill X: Bisogna pronosticare la squadra che segnerà il kill X, se non verrà segnato alcun kill in partita, la puntata verrà rimborsata.

Numero di mappe vinte dalla squadra: scommetti sul numero di mappe vinte dalla squadra.

Maps Handicap: Scommetti sul vincitore dell'incontro dopo l'applicazione dell'handicap indicato. Questo tipo di scommessa prevede solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Team To Slay Roshan X: pronostica la squadra che ucciderà Roshan X nel gioco, se nessun roshan verrà ucciso, la puntata verrà rimborsata.

Team To Destroy Tower X: pronostica la squadra che distruggerà la torre X.

Maps Odd/Even: pronostica che il numero totale di mappe giocate sarà pari o dispari.

Team To Destroy Barrack X: pronostica la squadra che distruggerà la baracca X.

Godlike Streak: Bisogna pronosticare se nel match ci sarà una serie divina (9 uccisioni senza morire) oppure no.

Courier Kill: Bisogna pronosticare se ci sarà o meno un Courier kill nel match.

La più grande uccisione multipla: pronostica la più grande uccisione multipla in un gioco.

Team Number Of Kills Over/Under: pronostica che il numero di uccisioni per quella specifica squadra sarà superiore o inferiore a una certa soglia.

Total Gold Over/Under: Bisogna pronosticare se la quantità di oro sarà superiore o inferiore ad una certa soglia in una partita. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato

Gold Handicap: Bisogna pronosticare la squadra che avrà una quantità maggiore di oro, dato un determinato handicap. In caso di pareggio, l'utente recupera la puntata

Handicap Danno: Bisogna pronosticare la squadra che subirà un danno maggiore, dando un determinato handicap. In caso di pareggio, l'utente recupera la puntata.

Mega Creeps: pronostica se ci saranno mega creeps in una mappa o meno.

Team To Draw The First Blood & Win The Map: Indovina la squadra che avrà ucciso per prima e che sarà il vincitore della mappa attuale.

LOL

Map Betting 2Way & 3Way: Scommetti su chi vincerà la partita. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Mercato delle uccisioni: verrà stabilito in base al tabellone ufficiale o all'ID API del gioco definitivo per determinare se la morte di un campione conta come un'uccisione.

First Blood: la squadra annunciata nel gioco per ottenere "First Blood" vince questa scommessa.

Corri a X uccisioni: scegli la prima squadra che raggiunge X uccisioni sul tabellone del gioco. In caso di abbandono, tutte le scommesse saranno annullate a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Scommesse Handicap: Round/Mappe Handicap: Scommetti sul vincitore dell'incontro dopo che l'handicap indicato è stato applicato. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita. Se si verifica un punteggio esatto che non è un'opzione nella nostra offerta, tutte le scommesse sono perse.

Squadra che vincerà almeno una mappa: scommetti sulla squadra indicata per vincere almeno una mappa nella partita.

Entrambe le squadre per uccidere un barone: in base al fatto che entrambe le squadre uccidano un barone durante la partita.

Entrambe le squadre distruggono un inibitore: in base al fatto che entrambe le squadre distruggano un inibitore durante la partita.

Entrambe le squadre per uccidere un drago: in base al fatto che entrambe le squadre uccidano o meno un drago durante la partita.

Maps Over/Under: pronostica che il numero di mappe giocate nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Barons Slain Over/Under: pronostica che il numero di baroni uccisi nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Dragons Slain Over/Under: pronostica che il numero di draghi uccisi nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Torri distrutte sopra/sotto: pronostica che il numero di torri distrutte nel gioco sarà superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Inibitori distrutti sopra/sotto: prevedere che il numero di inibitori distrutti nel gioco sarà superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Kills Scored Over/Under: pronostica che il numero totale di uccisioni segnate sulla mappa nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se la partita non viene completata, a meno che il saldo non sia già stato determinato.

Uccisioni segnate pari/dispari: pronostica che il numero di uccisioni segnate sulla mappa sarà pari o dispari.

To Draw First Blood: Bisogna pronosticare la squadra che avrà il primo sangue nell'incontro.

Team to Destroy Inhibitor X: pronostica la squadra che distruggerà l'inibitore X.

Kills Handicap: Bisogna pronosticare la squadra che otterrà il maggior numero di uccisioni nell'incontro, dato un certo handicap.

Team to Sene Kill X: Bisogna pronosticare la squadra che segnerà il kill X, se non verrà segnato alcun kill in partita, la puntata verrà rimborsata.

Team Number Of Maps Won: Bisogna pronosticare il numero di mappe vinte dalla squadra.

Team To Slay Baron X: pronostica la squadra che ucciderà il barone X nel gioco, se nessun barone verrà ucciso, la puntata verrà rimborsata.

Team To Slay Dragon X: pronostica la squadra che ucciderà il drago X nel gioco, se nessun drago verrà ucciso, la puntata verrà rimborsata.

Team To Destroy Tower X: pronostica la squadra che distruggerà la torre X.

Maps Odd/Even: pronostica che il numero totale di mappe giocate sarà pari o dispari.

Team Number Of Kills Over/Under: pronostica se il numero di uccisioni per quella specifica squadra sarà superiore o inferiore a una certa soglia.

Handicap Danni: Bisogna pronosticare la squadra che subirà un danno maggiore, dato un determinato handicap. In caso di pareggio, l'utente recupera la puntata.

Team To Draw The First Blood & Win The Map: Indovina la squadra che avrà ucciso per prima e che sarà il vincitore della mappa attuale.

NBA2K

Match Betting 2Way & 3Way: Scommetti su chi vincerà l'incontro. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se la partita viene abbandonata in qualsiasi momento, tutti i risultati saranno annullati, ad eccezione del fatto che il regolamento dei risultati è già stato deciso.

Race To X Points: stabilita sulla squadra che raggiunge per prima il numero di punti indicato, se l'evento viene abbandonato prima dello scadere del tempo, tutte le scommesse saranno annullate a meno che l'assegnazione non sia già stata determinata.

Fifa

Match Betting 2Way & 3Way: pronostica chi vincerà l'incontro. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se un evento non viene giocato o viene assegnato a un giocatore o a una squadra per walkover o per inadempienza senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quell'evento e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

E-tennis

Una partita è composta da un set. Il vincitore di questo Set viene dichiarato il vincitore dell'Incontro.

Re della gloria

Home Away: scommetti su chi vincerà la partita. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita. Se si verifica un punteggio corretto che non è un'opzione nella nostra offerta, tutte le scommesse sono perse.

Maps Over/Under: pronostica se il numero di mappe giocate nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se l'incontro non viene completato, a meno che la refertazione non sia già stata determinata.

Handicap asiatico: viene deciso in base al risultato della partita. Alle squadre verranno assegnate varie linee di handicap e sarà il risultato finale che conta. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Hearthstone

Home Away: scommetti su chi vincerà la partita. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita.

Overwatch

Asian Handicap: viene determinato in base al risultato della partita. Alle squadre verranno assegnate varie linee di handicap e sarà il risultato finale che conta. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Match Betting 2Way & 3Way: pronostica chi vincerà l'incontro. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Draw No Bet: se la partita finisce in parità dopo i tempi regolamentari, tutte le scommesse vengono considerate annullate.

Rocket League

Match Betting 2Way & 3Way: pronostica chi vincerà l'incontro. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita. Se si verifica un punteggio corretto che non è un'opzione nella nostra offerta, tutte le scommesse sono perse.

Starcraft Broodwar

Match Betting 2Way & 3Way: pronostica chi vincerà l'incontro. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita. Se si verifica un punteggio corretto che non è un'opzione nella nostra offerta, tutte le scommesse sono perse.

Handicap asiatico: viene deciso in base al risultato della partita. Alle squadre verranno assegnate varie linee di handicap e sarà il risultato finale che conta. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Squadra vincerà almeno una mappa: pronostica la squadra che vincerà almeno una mappa nell'incontro.

Maps Over/Under: pronostica che il numero di mappe giocate nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se l'incontro non viene completato, a meno che la refertazione non sia già stata determinata.

Maps Handicap: Scommetti sul vincitore dell'incontro dopo l'applicazione dell'handicap indicato. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Maps Odd/Even: Bisogna pronosticare se il numero totale di mappe giocate sarà pari o dispari.

Starcraft 2

Match Betting 2Way & 3Way: pronostica chi vincerà l'incontro. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita.

Handicap asiatico: viene deciso in base al risultato della partita. Alle squadre verranno assegnate varie linee di handicap e sarà il risultato finale che conta. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Squadra vincerà almeno una mappa: pronostica la squadra che vincerà almeno una mappa nell'incontro.

Maps Over/Under: pronostica che il numero di mappe giocate nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se l'incontro non viene completato, a meno che la refertazione non sia già stata determinata.

Maps Handicap: Scommetti sul vincitore dell'incontro dopo l'applicazione dell'handicap indicato. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Maps Odd/Even: Bisogna pronosticare se il numero totale di mappe giocate sarà pari o dispari.

Rainbow six

Match Betting 2Way & 3Way: pronostica chi vincerà l'incontro. Se l'evento finisce in parità, il mercato a 2 sarà annullato. Se c'è un cambiamento nel numero di mappe o partite giocate, le scommesse piazzate su questo mercato rimarranno valide. Se una mappa non viene giocata o viene assegnata a un giocatore o a una squadra per walkover o per impostazione predefinita senza che il gioco sia iniziato, tutte le scommesse su quella mappa e sull'incontro nel suo insieme vengono annullate.

Risultato esatto: scommetti sul punteggio esatto della partita.

Handicap asiatico: viene deciso in base al risultato della partita. Alle squadre verranno assegnate varie linee di handicap e sarà il risultato finale che conta. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

Maps Over/Under: pronostica che il numero di mappe giocate nel gioco è superiore o inferiore a una certa soglia. Tutte le scommesse saranno annullate se l'incontro non viene completato, a meno che la refertazione non sia già stata determinata.

Maps Handicap: Scommetti sul vincitore dell'incontro dopo l'applicazione dell'handicap indicato. Questo tipo di scommessa ha solo 2 risultati, in casa e in trasferta, escluso il pareggio.

12.FLOORBALL

Regole

Le scommesse si applicano ai tempi regolamentari esclusi i tempi supplementari.

13.FUTSAL Regole

Le scommesse si applicano ai tempi regolamentari esclusi i tempi supplementari.

14.GOLF

Regole

Se un giocatore si ritira senza giocare un colpo in quel round, tutte le scommesse sul relativo mercato saranno nulle.

Se un giocatore non riesce a completare un round per qualsiasi motivo diverso dal ritiro o dalla squalifica, tutte le scommesse saranno annullate.

Qualsiasi giocatore che si ritira o viene squalificato dopo aver giocato un colpo in quel round verrà giudicato perdente a condizione che almeno un altro giocatore completi quel round.

Se tutti i giocatori non riescono a completare il round, tutte le scommesse saranno annullate.

Se un torneo viene abbreviato e l'Operatore regola i mercati del torneo, tutte le scommesse abbinate dopo l'ultimo round completato saranno annullate.

15. PALLAMANO

Regole

Le scommesse si applicano ai tempi regolamentari esclusi i tempi supplementari.

16.HOCKEY SU GHIACCIO

Regole

Tutte le scommesse sui mercati "Tempi regolamentari" saranno valutate in base al risultato al termine dei tempi regolamentari, esclusi i tempi supplementari. Le scommesse sui mercati "Overtime" saranno valutate in base al risultato finale, inclusi i tempi supplementari.

Lo spread dell'handicap viene applicato sempre alla squadra di casa.

In questi casi, se i punteggi sono in parità, per le partite "Money line" (dove non viene offerto alcun pareggio) si applicheranno le regole del pari merito alle scommesse sul mercato del vincitore della partita.

Salvo diversa indicazione, tutte le scommesse sono SOLO per i tempi regolamentari e NON includono né i tempi supplementari né i calci di rigore.

17.KABADDI

Regole

Ai fini delle scommesse, i vincitori e i perdenti sono determinati dal punteggio al termine dei tempi regolamentari. Il tempo supplementare (un'estensione del tempo normale) non verrà conteggiato a meno che non sia specificato.

18. MOTOR SPORT

Regole

Nei mercati testa a testa il pilota/pilota che arriva davanti o completa il maggior numero di giri è considerato il vincitore.

In Speedway, le scommesse saranno annullate se tutte le manche o le gare programmate di un incontro o di una partita non vengono completate, ad eccezione dei mercati che sono stati determinati incondizionatamente.

Se la sede programmata viene modificata dopo che il mercato è stato caricato dall'Operatore, tutte le scommesse saranno annullate.

19. RUGBY LEAGUE E RUGBY UNION

Regole

Le scommesse si applicano ai tempi regolamentari esclusi i tempi supplementari.

Se viene piazzata una scommessa su una delle due squadre e la partita termina con un pareggio, il mercato Money line verrà regolato secondo le regole del pareggio.

20. SNOOKER

Regole

Nel caso in cui una partita inizi ma non venga completata, il giocatore che passa al turno successivo sarà considerato il vincitore (o nel caso della finale il giocatore ha dichiarato il vincitore).

21.SOCCER

Regole

Tutte le scommesse si applicano a 90 minuti di gioco secondo gli ufficiali di gara, più eventuali tempi di recupero a meno che non sia diversamente specificato (45 minuti di gioco più eventuali tempi di recupero per le scommesse sui mercati dell'intervallo).

I mercati che terminano con "(ET)" si riferiscono ai mercati dei tempi supplementari, ovvero i tempi supplementari che vengono giocati dopo i 90 minuti più il tempo di recupero. Le sanzioni non sono incluse.

Se una partita non è iniziata entro le 23:59 (ora locale) della data di inizio programmata, tutte le scommesse saranno annullate a meno che l'Operatore non sia a conoscenza del fatto che la partita è stata riprogrammata per essere iniziata al più tardi alla fine del giorno intero successivo.

Se una partita inizia ma viene successivamente abbandonata o posticipata ma viene ripresa (ovvero 90 minuti di gioco secondo gli ufficiali di gara, più eventuali tempi di recupero) entro la fine dell'intera giornata successiva, tutte le scommesse rimarranno valide a meno che la partita non venga ripresa dall'inizio. Se la partita viene riavviata dall'inizio, tutte le scommesse abbinate prima che il mercato entrasse in gioco rimarranno valide, ma tutte le scommesse piazzate in gioco saranno annullate, ad eccezione di eventuali scommesse piazzate su mercati che sono stati determinati incondizionatamente, che rimarranno valide.

Le scommesse su Risultato esatto primo tempo, Pari/Dispari primo tempo e Over/Under primo tempo saranno annullate se l'incontro viene interrotto prima dell'intervallo, ad eccezione di eventuali scommesse piazzate su mercati determinati incondizionatamente, che rimarranno valide.

Le scommesse su Pari/Dispari secondo tempo, Over/Under secondo tempo, Più gol nel tempo e Ultimo gol saranno annullate se la partita viene abbandonata, ad eccezione di eventuali scommesse piazzate su mercati che sono stati determinati incondizionatamente, che rimarranno valide.

Le scommesse sui cartellini gialli si applicano al tempo pieno (90 minuti) esclusi i tempi supplementari. I cartellini mostrati ai non giocatori (ad es. allenatori o sostituti che non svolgono alcuna parte successiva nel gioco) non contano per il totale. Se la partita viene abbandonata, tutte le scommesse sui cartellini gialli saranno annullate, ad eccezione di eventuali scommesse determinate incondizionatamente, che rimarranno valide.

Numero di cartellini: la refertazione verrà effettuata con riferimento a tutte le prove disponibili relative ai cartellini mostrati durante i 90 minuti di gioco programmati. Qualsiasi cartellino mostrato dopo il fischio finale sarà ignorato. I cartellini per i non giocatori (giocatori già sostituiti, allenatori, giocatori in panchina non sostituiti) non sono considerati. Il cartellino giallo conta come 1 cartellino e il cartellino rosso o giallorosso come 2. Il secondo giallo per un giocatore che porta a un cartellino giallo-rosso non è considerato. Di conseguenza, un giocatore non può ricevere più di 3 cartellini.

Punti cartellini over/under: la refertazione verrà effettuata con riferimento a tutte le prove disponibili relative alle carte mostrate durante i 90 minuti di gioco programmati. Qualsiasi carta mostrata dopo il fischio finale sarà ignorata. I cartellini per i non giocatori (giocatori già sostituiti, allenatori, giocatori in panchina non sostituiti) non sono considerati. Il cartellino giallo conta come 10 punti e i cartellini rossi o giallorossi come 25. Il 2° giallo per un giocatore che porta a un cartellino giallorosso non è considerato. Di conseguenza, un giocatore non può causare più di 35 punti di prenotazione.

Clean Sheet, vince la squadra che mantiene la porta inviolata.

Win from behind, la squadra selezionata deve perdere in qualsiasi momento durante la partita ma successivamente vincere la partita.

3-Way Handicap X e 1st Half 3-Way Handicap X, si tratta di mercati a 3 scelte (casa, pareggio, trasferta), l'esito di questa scommessa viene determinato dopo aver applicato l'handicap dato al punteggio finale. Lo spread viene applicato sempre alla squadra di casa. Esempio, 3-Way Handicap +1 e la partita finisce 0-1, l'handicap applicato al punteggio finale è 1-1, quindi il pareggio vince, la casa e la trasferta perdono. La stessa logica si applica per l'handicap a 3 vie del primo tempo, l'handicap viene applicato al risultato del primo tempo. X viene sempre aggiunto al punteggio della squadra di casa.

Le scommesse sul giocatore che segna il primo gol/un gol in qualsiasi momento/l'ultimo gol/X o più gol (multimarcatore) si applicano al tempo regolamentare (90 minuti) esclusi i tempi supplementari. Gli autogol non contano. Se il giocatore selezionato non partecipa all'incontro, la scommessa viene annullata.

Mercati sugli angoli: le scommesse vengono definite in base al minuto in cui viene effettivamente battuto il calcio d'angolo (non al minuto in cui viene assegnato).

Scommesse rapide (live): le scommesse su cosa accadrà nei prossimi x minuti vengono definite in base all'ora in cui vengono assegnate le selezioni (calcio d'angolo, calcio di punizione, rimessa dal fondo, gol, rimessa laterale, cartellino, niente, ecc.) e non sul tempo effettivo. Esistono due tipi di intervalli di tempo: tempo esatto (es. 00:00-09:59) e X minuti di partita (es. 1-10 e cioè "tra il 1° e il 10° minuto" che equivale all'intervallo 00:00 – 09:59).

Le scommesse su periodi di tempo come 31-45, 76-90, 1-60, 1-75 includono qualsiasi tempo aggiunto. Ad esempio, qualsiasi goal segnato in 45+3 minuti è incluso nei periodi di tempo 31-45, 1-60, 1-75.

Per i mercati "Sbaglia rigore" e "Segna rigore", la scommessa è perdente se non viene assegnato alcun rigore.

Se una squadra viene squalificata, espulsa o altrimenti rimossa da un campionato, si applicherà una delle seguenti condizioni:

- Se ciò accade prima dell'inizio della stagione in questione, tutte le scommesse su tutti i mercati interessati saranno annullate (ad eccezione di quelle sui mercati che sono stati determinati incondizionatamente);
- Se ciò accade dopo l'inizio della stagione in questione, tutti i mercati interessati rimarranno validi e la squadra sarà considerata retrocessa e tutte le scommesse su quella squadra verranno regolate di conseguenza in tutti i mercati rilevanti (supponendo, ovviamente, che non sia successivamente reintegrato prima della fine della stagione).

La relativa stagione si considera iniziata una volta giocata la prima partita di campionato. Ai fini di questa regola, i mercati relativi alle singole partite non saranno considerati "mercati interessati".

22.TENNIS

Regole

Tutte le scommesse rimarranno valide indipendentemente dalle modifiche alle sedi programmate, comprese eventuali modifiche a un diverso tipo di superficie.

In caso di ritiro, squalifica o cambio di superficie a metà partita, tutte le scommesse che non possono essere risolte in base al punteggio corrente saranno annullate a meno che l'esito del set e/o dell'incontro non possa essere determinato dalla conclusione naturale.

Ad esempio, il punteggio del primo set è 6-3, il punteggio del secondo set è 4-1 e si è verificato il ritiro, il game over/under 15.5 o meno nella partita verrà comunque definito rispettivamente come vincitore/perdente, poiché qualsiasi conclusione naturale della partita avrebbe almeno 16 games. Le scommesse su over/under 16.5 o più saranno annullate.

L'handicap viene applicato al giocatore indicato accanto allo spread.

Se la durata programmata di una partita viene ridotta o aumentata nel numero di games/sets richiesti per vincere, tutte le scommesse sui mercati di games/sets saranno annullate ad eccezione delle scommesse sul

mercato Games Over/Under dove le scommesse rimarranno valide se l'over/under line predefinito viene raggiunto.

Le scommesse Race to 3 games rimarranno valide fino al termine di tre games.

Se una partita viene interrotta, le scommesse rimarranno valide anche se la partita non è terminata entro la fine del giorno intero successivo.

Super tiebreak (in singolare e doppio), un super tiebreak (regole super 10) conterà come un game per quanto riguarda tutte le scommesse sul numero di partite giocate in una partita.

23.PALLAVOLO Regole

Se una partita inizia ma non viene completata, tutte le scommesse saranno annullate.

Lo spread dell'handicap viene applicato sempre alla squadra di casa.

24. SPORT INVERNALI

Regole

Tutte le scommesse vengono determinate in base ai risultati/classifiche ufficiali della Federazione internazionale di sci (FIS), dell'Unione internazionale di pattinaggio (ISU), dell'Unione internazionale di biathlon (IBU), del Comitato olimpico ufficiale o di qualsiasi organismo ufficiale ritenuto dotato di tale autorità per le competizioni. Successive squalifiche e/o ricorsi non influiranno sulle scommesse.

Se un evento specifico viene sospeso o posticipato, tutte le scommesse saranno annullate a meno che (a) l'evento non venga completato nella stessa sede entro la fine del giorno intero successivo; o (b) convocato dall'organo ufficiale competente.

Le scommesse su qualsiasi partecipante che prende parte alle qualificazioni per un determinato evento ma poi non riesce a qualificarsi per il/i Round/i principale/i sarà classificata come perdente.

F Scommesse testa a testa (H2H) entrambi i concorrenti devono lasciare la linea di partenza/cancello affinché le scommesse siano valide. Se un concorrente viene squalificato o non termina la gara per qualsiasi motivo, l'altro sciatore è considerato il vincitore. Uno sciatore può essere considerato vincitore solo se è elencato nella classifica ufficiale della gara (ad es. nel caso di Slalom o Slalom gigante, entrambe le manche devono essere completate come specificato nelle regole dell'evento).

APPENDICE

MERCATO	SELEZIONE	RISULTATO
1X2 Finale (mercato a 3 vie)	1 (Squadra A/Giocatore A)	Vinto
	2 (Squadra B/Giocatore B)	Perso
	X (Pareggio)	

Risultato esatto	0-0	Vinto	
	1-0	Perso	
	...		
	6-6		
Over/Under	Sopra il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre)	Vinto	
		Perso	
	Sotto il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre)	Nullo	
		Metà Vinto / Metà Perso	
Handicap (+-0.5, +-1.5...)	Casa (ospite) squadra che vince con l'handicap dichiarato.	Vinto	
	Ospite (Casa) squadra che vince con l'handicap dichiarato.	Perso	
Handicap asiatico (0, +-0.25, +-0.75 ...)	Casa (ospite) squadra che vince con l'handicap dichiarato.	Vinto	
		Perso	
	Ospite (Casa) squadra che vince con l'handicap dichiarato.	Nullo	
		Metà Vinto / Metà Perso	
Handicap con Pareggio	Casa	Vinto	
	Ospite	Perso	
	Pareggio		
Primo tempo / Finale	Casa/Casa	Pareggio/Ospite	Vinto
	Casa/Pareggio	Ospite/Casa	Perso
	Casa/Ospite	Ospite/Pareggio	
	Pareggio/Casa	Ospite/Ospite	
	Pareggio/Pareggio		
Primo tempo (mercato 3 vie) (Risultato dopo 1° tempo)	1 (Squadra A)	Vinto	
	2 (Squadra B)	Perso	
	X (Pareggio)		
Doppia Chance	Casa o pareggio, 1X.	Vinto	
	Casa o ospite, 12.	Perso	
	Pareggio o ospite, X2.		
Dispari o pari	Dispari	Vinto	
	Pari	Perso	
Gol totali	1 o più gol	Vinto	
	...	Perso	
	7 o più gol		

Segna	Casa segna		Vinto
	Casa non segna		Perso
	Ospite segna		
	Ospite non segna		
Draw no bet (mercato 2 vie)	1 (Squadra A/Giocatore A)		Vinto
	2 (Squadra B/Giocatore B)		Perso
			Nulla
Home no bet (mercato 2 vie)	1 Pareggio		Vinto
	2 Ospite		Perso
			Nulla
Away no bet (mercato 2 vie)	1 Casa		Vinto
	2 Pareggio		Perso
			Nulla
1 Goal No Bet	0 Gol		Vinto
(mercato a 2 vie)	2 o più gol		Perso
			Nulla
2 gol No Bet	0 o 1 gol		Vinto
(mercato a 2 vie)	3 o più gol		Perso
			Nulla
3 Gol No Bet	2 o meno Obiettivi		Vinto
(mercato a 2 vie)	4 o più gol		Perso
			Nulla
Win to nil	Casa vince a zero		Vinto
	Casa non vince a zero		Perso
	Ospite vince a zero		
	Ospite non vince a zero		
Entrambe le squadre segnano	Sì		Vinto
	No		Perso
Primo Tempo Handicap	Casa 0	Ospite 0	Vinto
	Casa +-0.25	Ospite +-0.25	Perso
	Casa +-0.5	Ospite +-0.5	Nulla
Primo Tempo Handicap con Pareggio	Casa		Vinto
	Ospite		Perso
	Pareggio		
Secondo Tempo Handicap	Casa 0	Ospite 0	Vinto
	Casa +-0.25	Ospite +-0.25	Perso
	Casa +-0.5	Ospite +-0.5	Nulla

Risultato esatto primo tempo	0-0	Vinto
	...	Perso
	3-3	
Primo Tempo Doppia Chance	Casa or Pareggio	Vinto
	Casa or Ospite	Perso
	Pareggio or Ospite	
Primo Tempo Draw No Bet (mercato a 2 vie)	Casa	Vinto
	Ospite	Perso
		Nulla
Primo Tempo dispari/pari	Dispari	Vinto
	Pari	Perso
Primo Tempo Over/Under	Oltre il valore indicato (combinato di entrambe le squadre)	Vinto
		Perso
	Sotto il valore indicato (combinato di entrambe le squadre)	Nulla
Secondo tempo dispari/pari	Strano	Vinto
	Perfino	Perso
Secondo tempo Over/Under	Oltre il valore indicato (combinato di entrambe le squadre)	Vinto
		Perso
	Sotto il valore indicato (combinato di entrambe le squadre)	Nulla
Tempo con più gol	Primo	Vinto
	Secondo	Perso
	Nessuno	
Primo gol	Casa	Vinto
	Ospite	Perso
	Nessun gol	
Ultimo gol	1 (Squadra A)	Vinto
	2 (Squadra B)	Perso
	Nessun gol	
Intervallo di tempo dell'ultimo gol 75-Fulltime	Sì	
	No	Vinto Perso
Team Over/Under	Sopra il valore indicato per	Vinto
	Squadra A/Squadra B	Perso
	Sotto il valore indicato per Squadra A/Squadra B	
Team goals	Il numero esatto di gol segnati dalla	Vinto

	Squadra A / Squadra B, 0, 1, 2, 3+	Perso
Gol esatti	Il numero esatto di gol segnati nell'incontro	Vinto
	(Squadra A + Squadra B), 0,1,2,3,4,5,6+	Perso
Match e Over/Under	Casa e Over X	Vinto
	Casa e Under X	Perso
	Ospite e Over X	
	Ospite e Under X	
	Pareggio e Over X Pareggio e Under X	
Margine vittoria	0	Vinto
	1	Perso
	2	
	3	
Prossimo gol	Squadra A	Vinto
	Squadra B	Perso
	Nessun gol	
Resto della partita	Squadra A	Vinto
	Squadra B	Perso
	Pareggio	
Money line (mercato a 2 vie)	1 (Squadra A/Giocatore A)	Vinto
	2 (Squadra B/Giocatore B)	Perso
Handicap	Casa (ospite) squadra che vince con l'handicap dichiarato	Vinto Perso
	Ospite (Casa) squadra che vince con l'handicap dichiarato	Nullo
Highest Opening Partnership	1 (Squadra A)	Vinto
	2 (Squadra B)	Perso
	X Pareggio	Nullo
Most Sixes	1 (Squadra A)	Vinto
	2 (Squadra B)	Perso
	X (Pareggio)	
Match Odds (mercato 3 vie)	1 (Squadra A)	Vinto
Tempo regolamentare RT	2 (Squadra B)	Perso
	X (Pareggio)	
Handicap (linea Puck)	Casa (ospite) squadra che vince con	Vinto
Tempo regolamentare RT	l'handicap dichiarato (RT).	Perso

	Ospite (Casa) squadra che vince con l'handicap dichiarato (RT).	Nulla
Linea monetaria (mercato a 2 vie)	1 (Squadra A)	Vinto
Tempo regolamentare RT	2 (Squadra B)	Perso
Over/Under	Sopra il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre) (RT)	Vinto
Tempo regolamentare RT	Sotto il valore indicato (combinato di entrambe le squadre) (RT)	Nulla
Handicap (linea Puck)	Casa (ospite) squadra che vince con l'handicap dichiarato (OT).	Vinto
Overtime OT	Ospite (Casa) squadra che vince con l'handicap dichiarato (OT).	Perso
Linea monetaria (mercato a 2 vie)	1 (Squadra A)	Vinto
Overtime OT	2 (Squadra B)	Perso
Over/Under	Sopra il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre) (OT)	Vinto
Overtime OT	Sotto il valore indicato (combinato di entrambe le squadre) (OT)	Perso
Set betting	2-0, 2-1, 1-2, 0-2 (3 set)	Vinto
Al meglio di tre o cinque set.	3-0, 3-1, 3-2, 2-3, 1-3, 0-3 (5 set games)	Perso
Giochi Over/Under	Oltre il valore dichiarato (combinato di entrambi i giocatori)	Vinto
	Sotto il valore indicato (combinato di entrambi i giocatori)	Perso
Giochi Handicap	PlayerA (PlayerB) a Vinto con l'handicap dichiarato.	Vinto
	PlayerB (PlayerA) a Vinto con l'handicap dichiarato.	Perso
Set handicap	Giocatore A +-1.5	Vinto
	Giocatore B +-1.5	Perso
Numero di sets	2	Vinto
	3	Perso
Cartellini gialli	Oltre il valore indicato (combinato di entrambe le squadre)	Vinto
	Sotto il valore indicato (combinato di entrambe le squadre)	Perso
		Nulla

Giocatore che segna	Il giocatore segna (90 minuti di gioco)	Vinto Perso
Cosa accadrà nel prossimo 1 minuto	Angolo - Sì Calcio di punizione - Sì Calcio di rigore - Sì	Vinto Perso
	Gol - Sì Rimessa in gioco - Sì	
Cosa accadrà nei prossimi 5 minuti	Angolo - Sì Gol - Sì Cartellino - Sì	Vinto Perso
Cosa accadrà primo nel prossimo 1 minuto	Angolo Calcio di punizione Calcio di rigore Traguardo Niente Rimessa in gioco	Vinto Perso
Cosa accadrà primo nei prossimi 5 minuti	Angolo Traguardo Niente Cartellino	Vinto Perso
Cleen sheet	Casa Ospite	Vinto Perso
Win from behind (vince recuperando)	Casa Ospite	Vinto Perso
Quote Inning Match 1°, 2°, ecc.	Casa Ospite Pareggio	Vinto Perso
Primo X Innings – Handicap 3, 5, 7, ecc. Inning	Squadra A vince con handicap dichiarato aggiunto in X Innings Squadra B vince con handicap dichiarato aggiunto in X Innings	Vinto Perso
First X Innings – Match Odds 3, 5, 7, ecc. Inning	Casa Pareggio Ospite	Vinto Perso
Primo X Innings – Over/Under 3, 5, 7, ecc. Inning	Sopra il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre) in X Innings Sotto il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre) in X Innings	Vinto Perso

Extra Inning	Si	Vinto
	No	Perso
Periodo entrambe le squadre segnano	Si	Vinto
	No	Perso
Risultato esatto del periodo	0-0	Vinto
	1-0	Perso
	1-1	
	...	
	3-3	
Periodo Doppia Chance	Casa or Pareggio, 1X.	Vinto
	Casa or Ospite, 12.	Perso
	Pareggio or Ospite, X2.	
Periodo Draw No Bet	Squadra A	Vinto
	Squadra B	Perso
		Nulla
Periodo Handicap	Squadra A vince con handicap dichiarato nel periodo specificato	Vinto
	Squadra B vince con handicap dichiarato nel periodo specificato	Perso
Period Match	Casa	Vinto
	Pareggio	Perso
	Ospite	
Periodo dispari/pari	Dispari Pari	Vinto Perso
Periodo Over/Under	Sopra il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre) nel periodo specificato	Vinto
	Sotto il valore dichiarato (combinato di entrambe le squadre) nel periodo specificato	Perso
Team Over/Under periodo Ospite	Oltre il valore dichiarato per il team Ospite nel periodo specificato	Vinto
	Sotto il valore indicato per il team Ospite nel periodo specificato	Perso
Team Over/Under periodo Casa	Oltre il valore dichiarato per il team Casa nel periodo specificato	Vinto
	Sotto il valore indicato per il team Casa nel periodo specificato	Perso

Periodo con il punteggio più alto	1° Periodo	Vinto
	2° Periodo	Perso
	3° Periodo	
Quarto con il punteggio più alto	1° Quarto	Vinto
	2° Quarto	Perso
	3° Quarto	
	4° Quarto	
Vince almeno un tempo	Casa Ospite	Vinto Perso
Vince entrambe i tempi	Casa Ospite	Vinto Perso
Clean sheet	Casa Ospite	Vinto Perso
Calcio d'inizio	Casa Ospite	Vinto Perso
Autogol	Sì	Vinto Perso
	No	
Casa vince a zero	Sì	Vinto Perso
	No	
Ospite vince a zero	Sì	Vinto Perso
	No	
Race To Goals	Casa	Vinto
	Ospite	Perso
	Nessuno	
1X2 ed entrambe le squadre segnano	Casa e Sì	Vinto
	Casa e No	Perso
	Pareggio e Sì	
	Pareggio e No	
	Ospite e Sì	
	Ospite e No	

Outcome table for Asian Handicap

handicap	your team's result	your result
0	win	win
	draw	bet refund
	lose	lose
0,-0.5 same as - 0.25 or - 1/4	draw	lose half
	lose	lose
	win by 1 or more	win
-0.5	win	win
	draw or lose	lose
	win by 1 or more	win
-0.5,-1 same as - 0.75 or - 3/4	win by 1	win half
	win by 2 or more	win
	draw or lose	lose
-1	win by 2 or more	win
	win by 1	bet refund
	draw or lose	lose
-1,-1.5 same as - 1.25 or - 1 1/4	win by 2 or more	win
	win by 1	lose half
	draw or lose	lose
-1.5	win by 1, draw or lose	lose
	win by 2 or more	win
-1.5,-2 same as - 1.75 or - 1 3/4	win by 2	win half
	win by 1, draw or lose	lose
-2	win by 3 or more	win
	win by 2	bet refund
	win by 1, draw or lose	lose
-2,-2.5 same as - 2.25 or - 2 1/4	win by 3 or more	win
	win by 2	lose half
	win by 1, draw or lose	lose
-2.5	win by 3 or more	win
	win by 1,2, draw or lose	lose

handicap	your team's result	your result
0	win	win
	draw	bet refund
	lose	lose
0,+0.5 same as +0.25 or +1/4	draw	win half
	lose	lose
	win by 1 or more	win
+0.5	win or draw	win
	lose	lose
	win or draw	win
+0.5,+1 same as +0.75 or +3/4	lose by 1	lose half
	lose by 2 or more	lose
	draw or win	win
1	win or draw	win
	lose by 1	bet refund
	lose by 2 or more	lose
+1,+1.5 same as +1.25 or +1 1/4	win or draw	win
	lose by 1	win half
	lose by 2 or more	lose
+1.5	win, draw or lose by 1	win
	lose by 2 or more	lose
+1.5,+2 same as +1.75 or +1 3/4	lose by 2	lose half
	lose by 3 or more	lose
	lose by 3 or more	lose
2	win, draw or lose by 1	win
	lose by 2	bet refund
	lose by 3 or more	lose
+2,+2.5 same as +2.25 or +2 1/4	win, draw or lose by 1	win
	lose by 2	win half
	lose by 3 or more	lose
+2.5	win, draw or lose by 1 or 2	win
	lose by 3 or more	lose