



PLANETWIN365 REGOLE SPORTIVE

INDICE

CALCIO.....	17
1X2.....	17
DC.....	17
O/U 2.5 FT.....	17
GG/NG.....	17
O/U 0.5 FT.....	17
O/U 1.5 FT.....	17
O/U 3.5 FT.....	17
O/U 4.5 FT.....	18
O/U 5.5 FT.....	18
GG/NG PT.....	18
GG/NG ST.....	18
GG/NG P&ST.....	18
Handicap.....	18
Parz/Fin.....	19
P/F Spec.....	19
Ris.Esatto.....	20
Ris.1Tempo.....	21
Ris.2Tempo.....	21
Risultato Esatto P/F.....	21
Primo Tempo.....	22
DC1Tempo.....	22
Sec.Tempo.....	23
DC2Tempo.....	23
Pari/Disp.....	23
P/D PT.....	23
P/D ST.....	23
P/D C/T.....	23
Combo.....	24
Combo 1T.....	24
Combo 2T.....	24
DC Combo.....	25
DC Combo1T.....	25
DC Combo2T.....	26
Combo Multigol.....	26
3Combo.....	27
3ComboHT.....	27
C Va0.....	28
T Va0.....	28
C Va0 1T.....	28
T Va0 1T.....	28
C Va0 2T.....	28
T Va0 2T.....	28
Vin2Tempi.....	28
Chance Mix.....	29

HT Ch. Mix	29
3ChanceMix	30
1G	31
1G DC	31
Metodo Primo Gol	31
Minuto del Primo Gol	32
1G 1T	32
1G 1T DC	32
1G 2T	32
1G 2T DC	32
Tempo 1 G	33
Tempo 1G C	33
Tempo 1G T	33
O/U 0.5 1T	33
O/U 1.5 1T	33
O/U 2.5 1T	33
O/U 3.5 1T	33
O/U 0.5 2T	34
O/U 1.5 2T	34
O/U 2.5 2T	34
O/U 3.5 2T	34
Gol 1/2T	34
C O/U 0.5	35
C O/U 1.5	35
C O/U 2.5	35
C O/U 3.5	35
T O/U 0.5	35
T O/U 1.5	36
T O/U 2.5	36
T O/U 3.5	36
O/U Casa 1T	36
O/U Casa 2T	36
O/U Tras 1T	36
O/U Tras 2T	36
GolTot SN	37
GolTot 1T	37
GolTot 2T	37
Gol Tot C	37
Gol Tot T	38
Multi Gol	38
Multi G 1T	38
Multi G 2T	38
Multi G C	38
Multi G T	39
Tempo+Gol	39
Rigore S/N	39
O/U Corn	39

C O/U Corn	39
T O/U Corn	39
1X2 H Corn.....	40
12 H Corn.....	40
1X2 Corner.....	40
Primo Corn	40
Primo Cart	40
O/U Cards	41
Esp.S/N	41
SPECIALI CALCIO.....	41
GOALSCORER - 1X2.....	41
GOALSCORER – DC	41
GOALSCORER – O/U 0.5 FT.....	42
GOALSCORER - O/U 1.5 FT	42
GOALSCORER - O/U 2.5 FT	42
GOALSCORER - GG/NG	42
1 ST GOALSCORER	42
ANYTIME GOALSCORER.....	42
LAST GOALSCORER	42
GOALS.....	43
1° Marcatore+1X2	43
1° Marcatore+Ris.Es	43
Segna + 1X2	44
Segna+Ris.Es.....	44
LEAGUE TOTALS - OVER/UNDER.....	45
LEAGUE TOTALS - CASA O/U.....	45
LEAGUE TOTALS - TRASF O/U	46
LEAGUE TOTALS - HAND. 1-2	46
LEAGUE TOTALS – PARI/DISPARI	46
LEAGUE TOTALS – P/D C/T	46
U/O GOAL NEL GIORNO	46
U/O CALCI D'ANGOLO NEL GIORNO.....	46
U/O CARTELLINI NEL GIORNO	47
CALCIOMERCATO	47
TO CHANGE TEAM YES – NO	47
NEXT TEAM – WINNER	47
NEXT MANAGER – WINNER	47
ALLENATORE ESONERATO ENTRO L'ULTIMA GIORNATA DI CAMPIONATO.....	48
ALLENATORE ESONERATO ENTRO IL GIRONE DI ANDATA.....	48
ALLENATORE ESONERATO ENTRO LA FINE DELL'ANNO	48
BEACH SOCCER.....	48
1X2.....	48
DC	48
OVER/UNDER	48
Pari/Dispari.....	49
TENNIS	49

1-2	49
1° Set.....	49
1°Set/Fin.....	49
Set Betting	49
O/U Giochi.....	50
O/U 1 Set	50
HND Giochi	50
Pari/Disp.....	50
N° Set.....	50
Set Hand.....	50
P/D 1Set.....	51
BASKET	51
Handicap.....	51
Testa a Testa	51
1X2.....	51
DC	52
OVER/UNDER	52
Casa O/U.....	52
Tras O/U.....	52
1X2 Margine 5	52
1X2 Margine 3	52
1X2 Mar3 1T	52
Handicap 1 Tempo.....	53
1X2 1 Tempo.....	53
DC 1 Tempo	53
O/U 1T	53
Casa OU 1T	53
Tras OU 1T	53
Handicap 1 Quarto	54
1X2 1 Quarto	54
DC 1 Quarto.....	54
O/U 1Q	54
Casa OU 1Q	54
Tras OU 1Q	54
Pari/Dispari.....	54
P/D 1T	55
P/D 1Q	55
P/D C/T	55
P/D C/T 1T	55
P/D C/T 1Q.....	55
SPECIALI BASKET	55
FANTASY BASKET – HANDICAP	55
FANTASY BASKET – 1X2 MARGIN.....	56
FANTASY BASKET – 1X2	56
FANTASY BASKET – OVER/UNDER	56
FANTASY BASKET – PARI/DISPARI	56
PLAYERS SPECIALS – OVER/UNDER POINTS.....	56

PLAYERS SPECIALS – OVER/UNDER REBOUNDS	56
PLAYERS SPECIALS – OVER/UNDER ASSISTS	57
FORMULA 1	57
PRACTICE – HH	57
POLE – WINNER.....	57
POLE – POD 1-3	57
DOUBLE WINNER.....	58
TRIPLE WINNER	58
POLE – HH.....	58
RACE – WINNER.....	58
RACE – POD 1-3	58
PTS 1-10.....	58
CLASS / NO CLASS.....	59
FAST LAP	59
1 ST RET.....	59
RACE – H/H.....	59
WINNING TEAM – WINNER.....	59
BEST OF GROUP – VINCENTE	59
BEST OF GROUP – ULTIMO	59
TOTAL CLASS – OVER/UNDER	60
SAFETY CAR	60
DUAL FORECAST – WINNER.....	60
MOTOCICLISMO	60
POLE – WINNER.....	60
POLE – POD 1-3	60
RACE – WINNER.....	61
RACE – POD 1-3	61
CLASS / NO CLASS.....	61
POLE – H/H	61
RACE – H/H.....	61
BEST OF GROUP – WINNER	61
BEST OF GROUP – LAST	61
CICLISMO	62
WINNER.....	62
H/H	62
BEST OF GROUP – WINNER	62
ATLETICA	62
H/H	62
PALLAVOLO	63
H/H	63
1 st Set	63
Set Handicap	63
Set Betting	63
N° Set.....	63
1°Set/Fin.....	63

OVER/UNDER Punti	64
OVER/UNDER 1° Set	64
Handicap Punti	64
Over/Under Punti Casa	64
Over/Under Punti Trasferta	64
Pari/Dispari Punti	64
Pari/Dispari 1° Set	64
P/D C/T	65
BEACH VOLLEY	65
H/H	65
RUGBY UNION / RUGBY LEAGUE	65
Hand. 1-2	65
1X2	65
DC	65
Parz/Fin	65
Hand. 1X2	66
Over/Under	66
O/U Casa	66
O/U Tras	66
Pari/Disp.	66
P/D C/T	66
1X2 1T	67
DC 1T	67
HAND 1-2 1T	67
Hand 1X2 1T	67
O/U 1T	67
O/U Casa 1T	67
O/U Tras 1T	67
P/D 1T	68
P/D C/T 1T	68
FOOTBALL AMERICANO	68
HANDICAP	68
1X2	68
DC	68
H/H	68
Over/Under	69
O/U Casa	69
O/U Tras	69
Pari/Dispari	69
P/D C/T	69
Parz/Finale	69
1X2 1T	70
DC 1T	70
Handicap 1T	70
O/U 1T	70
O/U Casa 1T	70

O/U Tras 1T.....	70
Pari/Dispari 1T.....	70
Pari/Dispari C/T 1T	70
1X2 1Q.....	71
DC 1Q	71
Handicap 1Q.....	71
O/U 1Q	71
O/U Casa 1Q.....	71
O/U Tras 1Q.....	71
Pari/Dispari 1Q.....	72
Pari/Dispari C/T 1Q.....	72
BASEBALL.....	72
Handicap.....	72
Testa a Testa	72
Over/Under	72
Pari/Dispari.....	72
HOCKEY SU GHIACCIO	72
Testa a Testa	73
Handicap.....	73
1X2.....	73
DC	73
Over/Under	73
Pari/Disp.....	73
1X2 1P.....	73
DC 1P	73
O/U 1P.....	74
HOCKEY SU PRATO	74
Handicap.....	74
1X2.....	74
DC	74
OVER/UNDER	74
CALCIO A 5 / MINIFOOTBALL	74
Handicap.....	75
1X2.....	75
DC	75
Over/Under	75
Pari/Dispari.....	75
P/D C/T	75
PALLAMANO	75
Handicap.....	75
1X2.....	76
DC	76
Over/Under	76
Casa O/U.....	76
Tras O/U.....	76

Pari/Dispari.....	76
Pari/Dispari Casa/Trasferta.....	76
Pari/Dispari 1Tempo.....	77
P/D C/T 1T.....	77
Handicap 1T.....	77
1X2 1T.....	77
DC 1T.....	77
O/U 1T.....	77
O/U Casa 1T.....	77
O/U Tras 1T.....	78
GOLF.....	78
WINNER.....	78
PALLANUOTO.....	78
Handicap.....	78
1X2.....	78
DC.....	78
OVER/UNDER.....	78
Pari/Dispari.....	79
Pari/Dispari Casa/Trasferta.....	79
NUOTO.....	79
H/H.....	79
SNOOKER.....	79
H/H.....	79
SCI ALPINO.....	79
H/H.....	80
Vincente Sì/No.....	80
Podio 1-3 Sì/No.....	80
SCI NORDICO.....	80
H/H.....	80
Vincente Sì/No.....	80
Podio 1-3 Sì/No.....	80
COMBINATA NORDICA.....	81
H/H.....	81
Vincente Sì/No.....	81
Podio 1-3 Sì/No.....	81
BOB.....	81
H/H.....	81
Vincente Sì/No.....	81
Podio 1-3 Sì/No.....	82
PATTINAGGIO FIGURATO.....	82
H/H.....	82
Vincente Sì/No.....	82
Podio 1-3 Sì/No.....	82

FREESTYLE.....	82
H/H	82
Vincente Sì/No.....	83
Podio 1-3 Sì/No	83
SLITTINO	83
H/H	83
Vincente Sì/No.....	83
Podio 1-3 Sì/No	83
SHORT TRACK	83
H/H	84
Vincente Sì/No.....	84
Podio 1-3 Sì/No	84
SKELETON	84
H/H	84
Vincente Sì/No.....	84
Podio 1-3 Sì/No	84
SALTO CON GLI SCI	84
H/H	85
Vincente Sì/No.....	85
Podio 1-3 Sì/No	85
SNOWBOARD.....	85
H/H	85
Vincente Sì/No.....	85
Podio 1-3 Sì/No	85
PATTINAGGIO VELOCITA'	86
H/H	86
Vincente Sì/No.....	86
Podio 1-3 Sì/No	86
MEDAGLIERE.....	86
Vincente Sì/No.....	86
Podio 1-3 Sì/No	86
BOXE & COMBATTIMENTO	87
1X2.....	87
CRICKET	87
H/H	87
1X2.....	87
FRECCETTE	87
H/H	87
CURLING	87
H/H	87
CANOTTAGGIO	88
H/H	88

POKER	88
WINNER	88
SCACCHI.....	88
1X2.....	88
SPETTACOLO	88
VINCENTE SI/NO	88
H/H	89
IN FINALE SI/NO	89
GIUDICE VINCENTE SI/NO	89
ESPORTS – DOTA 2.....	89
Esito Finale 1X2	89
H/H	89
DC	89
Risultato Esatto	89
Handicap.....	90
Over/Under	90
Vincente Sì/No.....	90
H/H Mappa 1.....	90
1° Caserma nella 1° Mappa	90
1° Torre nella 1° Mappa.....	90
ESPORTS – HEARTHSTONE	90
Esito Finale 1X2	90
H/H	91
DC	91
Vincente Sì/No.....	91
ESPORTS – LEAGUE OF LEGENDS	91
Esito Finale 1X2	91
H/H	91
DC	91
Risultato Esatto	91
Handicap.....	92
Over/Under	92
Vincente Sì/No.....	92
H/H Mappa 1.....	92
1° Inhibitor nella 1° Mappa	92
1° Torre nella 1° Mappa.....	92
SPECIALI.....	93
WINNER.....	93
ALTRI SPORT	93
LIVE BETTING (REGOLE GENERALI)	95
CALCIO (LIVE BETTING)	95
1X2 (o Risultato Finale)	95
Doppia Chance (1X – 12 – X2) (o DC)	95

Totale (o Over/Under)	95
Goal/No Goal (Entrambe segneranno)	95
Handicap	96
Chi vincerà il resto della partita?	96
Prossimo Goal	96
Risultato Esatto	96
Goal Squadra di Casa	97
Goal Squadra in Trasferta	97
Pari/Dispari	97
Quale squadra batterà il calcio d'inizio?	97
Risultato Finale e Goal Totali	97
Doppia chance (1X - 12 - X2) e Totali	97
1X2&GG/NG	98
DC&GG/NG	98
Primo Tempo – 1X2	98
DC Primo Tempo	98
Over/Under Primo Tempo	98
GG/NG 1° Tempo	99
Primo Tempo – Prossimo Goal	99
Quale squadra vincerà il resto del primo tempo?	99
Secondo Tempo	99
DC 2° Tempo	99
2do Tempo – Totale	99
GG/NG 2° Tempo	99
1X2&O/U 2° Tempo	100
1X2&GG/NG 2° Tempo	100
Tempo con Più Gol	100
1X2 (Solo Supplementari!)	100
Totale (Solo Supplementari!)	100
Quale squadra vincerà il resto della partita (Solo Supplementari!)	100
Prossimo Goal (Solo Supplementari!)	101
Gol Totali Squadra di Casa	101
Gol Totali Squadra in Trasferta	101
Gol Totali	101
Gol Primo Tempo Squadra di Casa	101
Gol Primo Tempo Squadra in Trasferta	101
Gol Totali Primo Tempo	102
Chi passerà il turno/Chi si qualifica?	102
Chi vincerà la finale?	102
Chi vincerà la finale per il 3° posto?	102
Quale squadra vincerà ai calci di rigore?	102
Come sarà deciso il match?	102
Totale Cartellini	102
Espulsione?	103
Totale Calci d'Angolo	103
Totale Calci d'Angolo Squadra di Casa	103
Totale Calci d'Angolo Squadra in Trasferta	103

Primo Tempo – Totale Calci d'Angolo	103
BASKET (LIVE BETTING)	103
Quale squadra vincerà la partita, supplementari inclusi?	103
Handicap Risultato Finale, inclusi supplementari	104
Handicap Primo Tempo	104
Handicap Primo/Secondo/Terzo/Quarto Periodo	104
Over/Under Risultato Finale, inclusi supplementari	104
Over/Under Primo Tempo	104
Over/Under Primo/Secondo/Terzo/Quarto Periodo	104
Pari/Dispari (Supplementari inclusi)	104
Pari/Dispari Primo Tempo	104
Pari/Dispari Primo/Secondo/Terzo/Quarto	105
Quale squadra vince la gara a X punti?	105
Risultato Finale	105
TENNIS (LIVE BETTING)	105
Chi vincerà la partita?	105
Risultato Finale (in set – al meglio dei 3)	105
Risultato Finale (in set – al meglio dei 5)	105
Chi vincerà il set? (Set 1/2/3/4/5)	106
Il giocatore 1 vince un set	106
Il giocatore 2 vince un set	106
Tiebreak nel match	106
Tiebreak nel set (1/2/3/4/5)	106
Qualsiasi set finirà 6:0 o 0:6	106
Game X arriva al deuce nel set Y	106
Numero di set (al meglio dei 3)	106
Numero di set (al meglio dei 5)	106
Numero Totale Giochi	107
Numero totale di games nel 1.o/2.o/3.o/4.o/5.o set	107
Giochi totali Pari/Dispari	107
Chi vincerà il game X del set Y?	107
Chi vincerà i giochi X e Y del set N?	107
Risultato del game X del set Y	107
PALLAVOLO (LIVE BETTING)	108
Chi vincerà l'incontro?	108
Chi vincerà il set? (Set 1/2/3/4/5)	108
Handicap	108
Handicap X Periodo	108
Quale squadra vince la gara a X punti nell'Y set?	108
Chi segnerà il X° punto del Y set?	108
Risultato Finale (in set – al meglio dei 5)	108
Numero di set (al meglio dei 5)	109
Over/Under	109
Over/Under 1/2/3/4/5 periodo	109
Pari/Dispari 1/2/3/4/5 periodo	109
Quanti set andranno ad oltranza?	109

HOCKEY (LIVE BETTING)	109
Risultato Finale	109
Totali	110
Handicap	110
Doppia Chance (1X – 12 – X2)	110
Prossimo Goal	110
Chi vince il resto della partita?	110
Chi vincerà il periodo? (Periodo 1/2/3)	110
Goal Squadra di Casa	110
Goal Squadra in Trasferta	111
Gol Totali Squadra di Casa	111
Gol Totali Squadra in Trasferta	111
Pari/Dispari	111
Over/Under Primo Periodo	111
Over/Under Secondo Periodo	111
Chi vincerà il resto del primo periodo?	111
Chi vincerà il resto del secondo periodo?	111
Quale squadra vincerà l'incontro, tempi supplementari e shootout inclusi?	112
Chi vince il resto della partita (solo TS!)?	112
Prossimo Goal (solo TS!)	112
Quale squadra vincerà gli shootout?	112
PALLAMANO (LIVE BETTING)	112
Risultato Finale	112
Handicap (3 esiti)	112
Over/Under	113
Primo Tempo	113
Handicap Primo Tempo (3 esiti)	113
Over/Under Primo Tempo	113
Handicap (2 esiti)	113
Handicap Primo Tempo (2 esiti)	113
Pari/Dispari	113
Pari/Dispari Primo Tempo	114
FORMULA 1 (LIVE BETTING)	114
Vincitore Gara	114
Vincitore Pole	114
Podio Gara	114
Podio Pole	114
HH Gara	114
Scuderia Vincente	114
MOTOCICLISMO (LIVE BETTING)	114
Vincitore Gara	114
Vincitore Pole	115
Podio Gara	115
Podio Pole	115
HH Gara	115
Scuderia Vincente	115



ANTEPOST	115
SPECIALI FIFA/UEFA.....	117



SCOMMESSE PRE-MATCH

CALCIO

Tutte le scommesse sul calcio sono sempre basate sui 90 minuti di gioco più recupero (salvo gli incontri nei tornei triangolari che sono solitamente di 45' o gli incontri giovanili di 80'). Tempi supplementari, golden goal o calci di rigore non verranno considerati. Questa regola si applica a tutte le tipologie di scommesse (gol, calci d'angolo, falli, fuorigioco, possesso di palla, cartellini giallo e/o rosso, marcatori ecc).

Solo incontri interrotti in maniera ufficiale saranno considerati nulli; se l'arbitro fischia regolarmente la fine dell'incontro prima che i 90 minuti di gioco siano effettivamente trascorsi, il risultato finale verrà considerato valido. Questa regola non si riferisce agli incontri giocati su due tempi di 40 minuti nel caso ci sia un errore di mancata comunicazione da parte del Bookmaker e pertanto le relative scommesse saranno annullate.

Si ritiene che una squadra abbia segnato un goal, anche se lo stesso sia un auto-goal da parte di un giocatore avversario, o un goal su rigore durante i tempi regolamentari o il tempo di recupero (tempi supplementari e calci di rigore non verranno considerati).

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio.

O/U 2.5 FT

Bisogna pronosticare se la somma dei gol sarà maggiore (over) o minore (under) di 2.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 2.5:** Si scommette su 3 o più gol nell'incontro.
- **Under 2.5:** Si scommette su 2 o meno gol nell'incontro.

GG/NG

Bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nell'incontro.
- **NG:** Si scommette sul fatto che almeno una squadra non segnerà nell'incontro.

O/U 0.5 FT

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati sarà maggiore (over) o minore (under) di 0.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 0.5:** Si scommette su 1 o più gol nell'incontro.
- **Under 0.5:** Si scommette su 0 gol nell'incontro.

O/U 1.5 FT

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati sarà maggiore (over) o minore (under) di 1.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1.5:** Si scommette su 2 o più gol nell'incontro.
- **Under 1.5:** Si scommette su 0 o 1 gol nell'incontro.

O/U 3.5 FT

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati sarà maggiore (over) o minore (under) di 3.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 3.5:** Si scommette su 4 o più gol nell'incontro.
- **Under 3.5:** Si scommette su 3 o meno gol nell'incontro.

O/U 4.5 FT

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati sarà maggiore (over) o minore (under) a 4.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 4.5:** Si scommette su 5 o più gol nell'incontro.
- **Under 4.5:** Si scommette su 4 o meno gol nell'incontro.

O/U 5.5 FT

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati sarà maggiore (over) o minore (under) di 5.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 5.5:** Si scommette su 6 o più gol nell'incontro.
- **Under 5.5:** Si scommette su 5 o meno gol nell'incontro.

GG/NG PT

Bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno nel primo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG 1T:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **NG 1T:** Si scommette sul fatto che almeno una squadra non segnerà nel primo tempo.

GG/NG ST

Bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno nel secondo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG 2T:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **NG 2T:** Si scommette sul fatto che almeno una squadra non segnerà nel secondo tempo.

GG/NG P&ST

Bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno sia nel primo che nel secondo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG&GG Si:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **GG&NG Si:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo ed almeno una delle squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **NG&GG Si:** Si scommette sul fatto che almeno una delle squadre non segnerà nel primo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **NG&NG Si:** Si scommette sul fatto che almeno una delle squadre non segnerà nel primo tempo ed almeno una delle squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **GG&GG No:** si scommette sul fatto che almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo oppure che almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **GG&NG No:** si scommette sul fatto che almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo oppure che entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **NG&GG No:** si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo oppure che almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **NG&NG No:** si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo oppure che entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.

Handicap

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il numero di gol indicato tra parentesi al risultato finale dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1H (0:1):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 2 o più gol di scarto.



- **XH (0:1):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 1 gol esatto di scarto.
- **2H (0:1):** Si scommette sul pareggio o sulla vittoria della squadra in trasferta.
- **1H (0:2):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 3 o più gol di scarto.
- **XH (0:2):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 2 gol esatti di scarto.
- **2H (0:2):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 1 gol esatto di scarto, sul pareggio, o sulla vittoria della squadra in trasferta.
- **1H (0:3):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 4 o più gol di scarto.
- **XH (0:3):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 3 gol esatti di scarto.
- **2H (0:3):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa con 2 o meno gol di scarto, sul pareggio, o sulla vittoria della squadra in trasferta.
- **1H (1:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **XH (1:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta con 1 gol esatto di scarto.
- **2H (1:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta con 2 o più gol di scarto.
- **1H (2:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa, sul pareggio o sulla vittoria della squadra in trasferta con 1 gol esatto di scarto.
- **XH (2:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta con 2 gol esatti di scarto.
- **2H (2:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta con 3 o più gol di scarto.
- **1H (3:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa, sul pareggio o sulla vittoria della squadra in trasferta con 2 o meno gol di scarto.
- **XH (3:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta con 3 gol esatti di scarto.
- **2H (3:0):** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta con 4 o più gol di scarto.

Parz/Fin

Bisogna pronosticare il risultato del primo tempo e il risultato finale dell'incontro nella stessa scommessa, scegliendo fra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **HF 1/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e alla fine dell'incontro.
- **HF 1/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e il pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF 1/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **HF X/1:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
- **HF X/X:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF X/2:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **HF 2/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
- **HF 2/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF 2/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.

P/F Spec

Bisogna pronosticare il risultato del primo tempo e il risultato finale dell'incontro nella stessa scommessa, scegliendo fra le opzioni proposte.

E' possibile usare le selezioni con Doppie Chance nel primo, nel secondo o in entrambi i tempi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **HF 1X/1X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF 1X/12:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **HF 1X/X2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF 12/1X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF 12/12:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **HF 12/X2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della

- squadra in trasferta o il pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF X2/1X:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine del primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF X2/12:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine del primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
 - **HF X2/X2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine del primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF 1/1X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa alla fine del primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF 1/12:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa alla fine del primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
 - **HF 1/X2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa alla fine del primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF X/1X:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF X/12:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
 - **HF X/X2:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF 2/1X:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF 2/12:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
 - **HF 2/X2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF 1X/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
 - **HF 1X/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF 1X/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o il pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
 - **HF 12/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
 - **HF 12/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF 12/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
 - **HF X2/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
 - **HF X2/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
 - **HF X2/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o il pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.

Ris. Esatto

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 1 a 0.
- **2:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 0.
- **2:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 1.
- **3:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 3 a 0.
- **3:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 3 a 1.
- **3:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 3 a 2.
- **4:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 0.
- **4:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 1.
- **4:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 2.
- **4:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 3.
- **0:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 1 a 0.

- **0:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 0.
- **1:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 1.
- **0:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 3 a 0.
- **1:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 3 a 1.
- **2:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 3 a 2.
- **0:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 0.
- **1:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 1.
- **2:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 2.
- **3:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 3.
- **0:0:** Si scommette sul pareggio per 0 a 0.
- **1:1:** Si scommette sul pareggio per 1 a 1.
- **2:2:** Si scommette sul pareggio per 2 a 2.
- **3:3:** Si scommette sul pareggio per 3 a 3.
- **4:4:** Si scommette sul pareggio per 4 a 4.
- **Altro (Other):** Si scommette su un risultato finale diverso da quelli compresi nella lista (una delle squadre segnerà almeno 5 gol).

Ris. 1Tempo

Bisogna pronosticare il risultato esatto al termine del primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:0 1H:** Si scommette sul pareggio per 0 a 0 al termine del primo tempo.
- **1:1 1H:** Si scommette sul pareggio per 1 a 1 al termine del primo tempo.
- **2:2 1H:** Si scommette sul pareggio per 2 a 2 al termine del primo tempo.
- **1:0 1H:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 1 a 0 al termine del primo tempo.
- **2:0 1H:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 0 al termine del primo tempo.
- **2:1 1H:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 1 al termine del primo tempo.
- **0:1 1H:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 1 a 0 al termine del primo tempo.
- **0:2 1H:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 0 al termine del primo tempo.
- **1:2 1H:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 1 al termine del primo tempo.
- **Altro 1H (Other HT):** Si scommette su un risultato al termine del primo tempo diverso da quelli compresi nella lista (una delle squadre darà almeno 3 gol).

Ris. 2Tempo

Bisogna pronosticare il risultato esatto del secondo tempo scegliendo tra le opzioni proposte. Solo i gol segnati nel secondo tempo saranno considerati validi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:0 2H:** Non ci saranno gol nel secondo tempo.
- **1:1 2H:** Si scommette sul pareggio per 1 a 1 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **2:2 2H:** Si scommette sul pareggio per 2 a 2 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **1:0 2H:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 1 a 0 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **2:0 2H:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 0 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **2:1 2H:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 1 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **0:1 2H:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 1 a 0 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **0:2 2H:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 0 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **1:2 2H:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 1 considerando solo i gol segnati nel secondo tempo.
- **Altro 2H (Other 2H):** Si scommette su un risultato considerando solo i gol segnati nel secondo tempo diverso da quelli compresi nella lista.

Risultato Esatto P/F

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo ed il risultato finale al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) tra quelli proposti nella lista. il secondo risultato indicato è relativo al FINALE della partita.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:0/0:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 0 a 0.
- **0:0/1:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 1 a 0.



- **0:0/0:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 0 a 1.
- **0:0/2:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 2 a 0.
- **0:0/1:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 1 a 1.
- **0:0/0:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 0 a 2.
- **0:0/3:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 3 a 0.
- **0:0/2:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 2 a 1.
- **0:0/1:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 1 a 2.
- **0:0/0:3:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e il risultato finale sia 0 a 3.
- **0:0/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 0 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **1:0/1:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 0 e il risultato finale sia 1 a 0.
- **1:0/2:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 0 e il risultato finale sia 2 a 0.
- **1:0/1:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 0 e il risultato finale sia 1 a 1.
- **1:0/3:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 0 e il risultato finale sia 3 a 0.
- **1:0/2:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 0 e il risultato finale sia 2 a 1.
- **1:0/1:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 0 e il risultato finale sia 1 a 2.
- **1:0/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 0 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **0:1/0:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 1 e il risultato finale sia 0 a 1.
- **0:1/1:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 1 e il risultato finale sia 1 a 1.
- **0:1/0:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 1 e il risultato finale sia 0 a 2.
- **0:1/2:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 1 e il risultato finale sia 2 a 1.
- **0:1/1:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 1 e il risultato finale sia 1 a 2.
- **0:1/0:3:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 1 e il risultato finale sia 0 a 3.
- **0:1/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 1 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **2:0/2:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 2 a 0 e il risultato finale sia 2 a 0.
- **2:0/3:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 2 a 0 e il risultato finale sia 3 a 0.
- **2:0/2:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 2 a 0 e il risultato finale sia 2 a 1.
- **2:0/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 2 a 0 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **1:1/1:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 1 e il risultato finale sia 1 a 1.
- **1:1/2:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 1 e il risultato finale sia 2 a 1.
- **1:1/1:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 1 e il risultato finale sia 1 a 2.
- **1:1/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 1 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **0:2/0:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 2 e il risultato finale sia 0 a 2.
- **0:2/1:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 2 e il risultato finale sia 1 a 2.
- **0:2/0:3:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 2 e il risultato finale sia 0 a 3.
- **0:2/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 2 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **3:0/3:0:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 3 a 0 e il risultato finale sia 3 a 0.
- **3:0/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 3 a 0 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **2:1/2:1:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 2 a 1 e il risultato finale sia 2 a 1.
- **2:1/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 2 a 1 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **1:2/1:2:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 2 e il risultato finale sia 1 a 2.
- **1:2/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 1 a 2 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **0:3/0:3:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 3 e il risultato finale sia 0 a 3.
- **0:3/4+:** Si scommette sul fatto che il primo tempo finisca 0 a 3 e la partita terminerà con almeno 4 gol.
- **4+/4+:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo ci saranno 4 o più gol.

Primo Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che terminerà in vantaggio il primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 PT:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo.
- **X PT:** Si scommette sul fatto che il primo tempo si chiuderà in parità.
- **2 PT:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo.

DC 1Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che terminerà in vantaggio il primo tempo, scegliendo tra le opzioni proposte.

**Tipologie di scommessa disponibili:**

- **1X DC 1T:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio al termine del primo tempo.
- **12 DC 1T:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta al termine del primo tempo.
- **X2 DC 1T:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio al termine del primo tempo.

Sec. Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il secondo tempo.
Solo i gol segnati nel secondo tempo saranno considerati validi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 ST:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo.
- **X ST:** Si scommette sul fatto che nessuna delle due squadre vincerà il secondo tempo.
- **2 ST:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo.

DC2Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il secondo tempo, scegliendo tra le opzioni proposte.
Solo i gol segnati nel secondo tempo saranno considerati validi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo.
- **12 DC 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo.
- **X2 DC 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il secondo tempo.

Pari/Disp.

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol di un incontro sarà pari o dispari.
Il risultato di 0-0 viene considerato pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà pari.

P/D PT

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel primo tempo sarà pari o dispari.
Il risultato di 0-0 viene considerato pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. 1 Tempo:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nel primo tempo sarà dispari.
- **Pari 1 Tempo:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nel primo tempo sarà pari.

P/D ST

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel secondo tempo sarà pari o dispari.
Il risultato di 0-0 viene considerato pari.
Solo i gol segnati nel secondo tempo saranno considerati validi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. 2 Tempo:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nel secondo tempo sarà dispari.
- **Pari 2 Tempo:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nel secondo tempo sarà pari.

P/D C/T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa (o dalla squadra in trasferta) sarà pari o dispari.
Nel caso in cui la squadra selezionata non segnerà alcun gol, la selezione vincente sarà considerata pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. Casa:** Si scommette su un numero di gol dispari segnati dalla squadra di casa.
- **Pari Casa:** Si scommette su un numero di gol pari segnati dalla squadra di casa.
- **Disp. Trasferta:** Si scommette su un numero di gol dispari dalla squadra in trasferta.
- **Pari Trasferta:** Si scommette su un numero di gol pari segnati dalla squadra in trasferta.

Combo

Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **X&3+:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **2&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **1&2-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o meno reti.
- **X&2-:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 2 o meno reti.
- **2&2-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o meno reti.
- **1&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol.
- **X&GG:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno ed entrambe segneranno almeno un gol.
- **2&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol.
- **1&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro ed almeno una squadra non segnerà.
- **X&NG:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno ed almeno una squadra non segnerà.
- **2&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro ed almeno una squadra non segnerà.
- **1&4+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 4 o più reti.
- **2&4+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 4 o più reti.
- **1&3-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o meno reti.
- **2&3-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o meno reti.
- **GG&3+:** Si scommette sul fatto che nell'incontro segneranno entrambe le squadre e la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **NG&2-:** Si scommette sul fatto che nell'incontro almeno una delle squadre non segnerà, e la somma dei gol sarà di 2 o meno reti.
- **NG&3+:** Si scommette sul fatto che nell'incontro almeno una delle squadre non segnerà, e la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **GG&2-:** Si scommette sul fatto che nell'incontro segneranno entrambe le squadre e la somma dei gol sarà di 2 o meno reti.
- **1&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o più reti.
- **2&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o più reti.
- **GG&4+:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno almeno un gol e la somma dei gol sarà di 4 o più reti.
- **GG&3-:** Si scommette sul fatto che nell'incontro segneranno entrambe le squadre e la somma dei gol sarà di 3 o meno reti.
- **NG&4+:** Si scommette sul fatto che almeno una delle due squadre non segnerà un gol e la somma dei gol sarà di 4 o più reti.
- **NG&3-:** Si scommette sul fatto che almeno una delle due squadre non segnerà un gol e la somma dei gol sarà di 3 o meno reti.

Combo 1T

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo di una partita scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1&GG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **X&GG 1T:** Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità ed entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **2&GG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **1&NG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo ed almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **X&NG 1T:** Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità ed almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **2&NG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo ed almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **1&2+ 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol.
- **2&2+ 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo e nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol.

Combo 2T

Bisogna pronosticare l'esito del secondo tempo di una partita scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Per l'esito della scommessa solo i gol segnati nel secondo tempo verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1&GG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **X&GG 2T:** Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **2&GG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **1&NG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo ed almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **X&NG 2T:** Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità ed almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **2&NG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo ed almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **1&2+ 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol.
- **2&2+ 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol.

DC Combo

Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate, una delle quali è sempre una Doppia Chance.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 3 o più reti.
- **1X&2-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 2 o meno reti.
- **X2&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 3 o più reti.
- **X2&2-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 2 o meno reti.
- **12&3+:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e ci saranno 3 o più reti.
- **12&2-:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e ci saranno 2 o meno reti.
- **1X&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, ed entrambe segneranno.
- **1X&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà.
- **X2&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, ed entrambe segneranno.
- **X2&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà.
- **12&GG:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, ed entrambe segneranno.
- **12&NG:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà.
- **1X&4+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 4 o più reti.
- **1X&3-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 3 o meno reti.
- **X2&4+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 4 o più reti.
- **X2&3-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 3 o meno reti.
- **12&4+:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e ci saranno 4 o più reti.
- **12&3-:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e ci saranno 3 o meno reti.
- **1X&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 2 o più reti.
- **1X&1-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 0 o 1 rete.
- **X2&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 2 o più reti.
- **X2&1-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 0 o 1 rete.
- **12&2+:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e ci saranno 2 o più reti.
- **12&1-:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e ci saranno 0 o 1 rete.
- **1X&2-3Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 2 o 3 reti.
- **12&2-3Gls:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e ci saranno 2 o 3 reti.
- **X2&2-3Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e ci saranno 2 o 3 reti.

DC Combo 1T

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate, una delle quali

è sempre una Doppia Chance.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X&GG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il primo tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **12&GG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vinceranno il primo tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **X2&GG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il primo tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **1X&NG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il primo tempo, ed almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **12&NG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vinceranno il primo tempo, ed almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **X2&NG 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il primo tempo, ed almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **1X&2+ 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il primo tempo, e nel primo tempo verranno segnati 2 o più gol.
- **12&2+ 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vinceranno il primo tempo, e nel primo tempo verranno segnati 2 o più gol.
- **X2&2+ 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il primo tempo, e nel primo tempo verranno segnati 2 o più gol.
- **1X&1- 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il primo tempo, e nel primo tempo verranno segnati 0 o 1 gol.
- **X2&1- 1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il primo tempo, e nel primo tempo verranno segnati 0 o 1 gol.

DC Combo 2T

Bisogna pronosticare l'esito del secondo tempo di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate, una delle quali è sempre una Doppia Chance.

Solo i gol effettivamente segnati nel secondo tempo saranno considerati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X&GG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **12&GG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vinceranno il secondo tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **X2&GG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il secondo tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **1X&NG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo, ed almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **12&NG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vinceranno il secondo tempo, ed almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **X2&NG 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il secondo tempo, ed almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **1X&2+ 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo, e nel secondo tempo verranno segnati 2 o più gol.
- **12&2+ 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vinceranno il secondo tempo, e nel secondo tempo verranno segnati 2 o più gol.
- **X2&2+ 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il secondo tempo, e nel secondo tempo verranno segnati 2 o più gol.
- **1X&1- 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo, e nel secondo tempo verranno segnati 0 o 1 gol.
- **X2&1- 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il secondo tempo, e nel secondo tempo verranno segnati 0 o 1 gol.

Combo Multigol

Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate, una delle quali è sempre Multigol.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1&2-3Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o 3 reti.
- **X&2-3Gls:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 2 reti.
- **2&2-3Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o 3 reti.
- **1&2-4Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà e la somma dei gol sarà da 2 a 4 reti.
- **X&2-4Gls:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e ci saranno da 2 a 4 reti.
- **2&2-4Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà e la somma dei gol sarà da 2 a 4 reti.
- **1&2-5Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà e la somma dei gol sarà da 2 a 5 reti.
- **X&2-5Gls:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e ci saranno da 2 a 4 reti.
- **2&2-5Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà e la somma dei gol sarà da 2 a 5 reti.
- **1&3-4Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà e la somma dei gol sarà da 3 a 4 reti.
- **X&3-4Gls:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 4 reti.
- **2&3-4Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà e la somma dei gol sarà da 3 a 4 reti.
- **1&3-5Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà e la somma dei gol sarà da 3 a 5 reti.
- **X&3-5Gls:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 4 reti.
- **2&3-5Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà e la somma dei gol sarà da 3 a 5 reti.
- **1&3-6Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà e la somma dei gol sarà da 3 a 6 reti.
- **X&3-6Gls:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 4 o 6 reti.
- **2&3-6Gls:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà e la somma dei gol sarà da 3 a 6 reti.
- **GG&2-3Gls:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno almeno un gol e la somma dei gol sarà di 2 o 3 reti.
- **NG&2-3Gls:** Si scommette sul fatto almeno una delle due squadre non segnerà un gol e la somma dei gol sarà di 2 o 3 reti.

3Combo

Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su tre tipologie di scommessa collegate.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1&NG&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, la squadra in trasferta non segnerà e che la somma dei gol sarà di 2 o più reti.
- **2&NG&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, la squadra di casa non segnerà e che la somma dei gol sarà di 2 o più reti.
- **1&NG&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, la squadra in trasferta non segnerà e che la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **2&NG&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, la squadra di casa non segnerà e che la somma dei gol sarà di 3 o più reti.

3ComboHT

Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su tre tipologie di scommessa collegate relative al primo tempo e all'esito finale.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1HT&1FT&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol sarà di 2 o più reti.
- **2HT&2FT&2+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol sarà di 2 o più reti.
- **1HT&1FT&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **2HT&2FT&3+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol sarà di 3 o più reti.
- **1HT&1FT&4+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol sarà di 4 o più reti.
- **2HT&2FT&4+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol sarà di 4 o più reti.
- **1HT&1FT&2+HT:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol alla fine del primo tempo sarà di 2 o più reti.
- **2HT&2FT&2+HT:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo, vincerà l'incontro e che la somma dei gol alla fine del primo tempo sarà di 2 o più reti.

C Va0

Bisogna pronosticare se la squadra di casa riuscirà a vincere l'incontro senza subire gol.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Va0-Sì:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro senza subire gol.
- **C Va0-No:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa non riuscirà a vincere l'incontro senza subire gol.

T Va0

Bisogna pronosticare se la squadra in trasferta riuscirà a vincere l'incontro senza subire gol.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Va0-Sì:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro senza subire gol.
- **T Va0-No:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta non riuscirà a vincere l'incontro senza subire gol.

C Va0 1T

Bisogna pronosticare se la squadra di casa riuscirà a vincere il primo tempo senza subire gol.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Va0 1T-Sì:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo senza subire gol.
- **C Va0 1T-No:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa non riuscirà a vincere il primo tempo senza subire gol.

T Va0 1T

Bisogna pronosticare se la squadra in trasferta riuscirà a vincere il primo tempo senza subire gol.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Va0 1T-Sì:** Bisogna pronosticare se la squadra in trasferta riuscirà a vincere il primo tempo senza subire gol.
- **T Va0 1T-No:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta non riuscirà a vincere il primo tempo senza subire gol.

C Va0 2T

Bisogna pronosticare se la squadra di casa riuscirà a vincere il secondo tempo senza subire gol.

Vengono presi in considerazione solo i gol segnati nel secondo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Va0 2T-Sì:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo senza subire gol.
- **C Va0 2T-No:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa non riuscirà a vincere il secondo tempo senza subire gol.

T Va0 2T

Bisogna pronosticare se la squadra in trasferta riuscirà a vincere il secondo tempo senza subire gol.

Vengono presi in considerazione solo i gol segnati nel secondo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Va0 2T-Sì:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo senza subire gol.
- **T Va0 2T-No:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta non riuscirà a vincere il secondo tempo senza subire gol.

Vin2Tempi

Bisogna pronosticare se la squadra di casa, quella in trasferta, o una delle due indifferentemente, vincerà sia nel primo che nel secondo tempo.

La squadra selezionata deve vincere sia nel primo che nel secondo tempo (per "vincerà nel secondo tempo" si intende che segnerà più gol durante il secondo tempo).

E' possibile scommettere contro una di queste possibilità selezionando il relativo esito "NO".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa V.1e2T-Sì:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà entrambi i tempi.
- **Casa V.1e2T-No:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa non riuscirà a vincere entrambi i tempi.
- **Trasf. V.1e2T-Sì:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà entrambi i tempi.
- **Trasf. V.1e2T-No:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta non riuscirà a vincere entrambi i tempi.
- **CoT V.1e2T-Sì:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà entrambi i tempi.
- **CoT V.1e2T-No:** Si scommette sul fatto che nessuna delle due squadre riuscirà a vincere entrambi i tempi.

Chance Mix

Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Affinchè la scommessa sia vincente, basta che almeno una delle due possibilità collegate sia vincente.

Nel caso entrambe risultassero vincenti, non è previsto un raddoppio della vincita.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1or3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure ci saranno 3 o più reti.
- **Xor3+:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure ci saranno 3 o più reti.
- **2or3+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure ci saranno 3 o più reti.
- **1or2-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **Xor2-:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **2or2-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **1orGG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure entrambe le squadre segneranno.
- **XorGG:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure entrambe le squadre segneranno.
- **2orGG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure entrambe le squadre segneranno.
- **1orNG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure almeno una delle due squadre non segnerà.
- **XorNG:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure almeno una delle due squadre non segnerà.
- **2orNG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure almeno una delle due squadre non segnerà.
- **1or4+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure ci saranno 4 o più reti.
- **2or4+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure ci saranno 4 o più reti.
- **1or3-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure ci saranno 3 o meno reti.
- **2or3-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure ci saranno 3 o meno reti.
- **GGor3+:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nell'incontro oppure ci saranno 3 o più reti.
- **NGor2-:** Si scommette sul fatto che almeno una delle due squadre non segnerà nell'incontro oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **NGor3+:** Si scommette sul fatto che almeno una delle due squadre non segnerà nell'incontro oppure ci saranno 3 o più reti.
- **GGor2-:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nell'incontro oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **Xor4+:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure ci saranno 4 o più reti.
- **Xor3-:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure ci saranno 3 o meno reti.
- **Xor2+:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure ci saranno 2 o più reti.
- **Xor1-:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità oppure ci saranno 1 o 0 reti.
- **1or0G:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure ci saranno 0 gol.
- **2or0G:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure ci saranno 0 gol.
- **1or1-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure ci saranno 0 o 1 rete.
- **2or1-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure ci saranno 0 o 1 rete.
- **GGor1-:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nell'incontro oppure ci saranno 0 o 1 rete.
- **1or2+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro oppure ci saranno 2 o più reti.
- **2or2+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro oppure ci saranno 2 o più reti.

HT Ch. Mix

Bisogna pronosticare l'esito del primo o del secondo tempo o del risultato finale di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Per le scommesse sul secondo tempo, solo i gol effettivamente segnati nel secondo tempo verranno considerati.

Affinchè la scommessa sia vincente, basta che almeno una delle due possibilità collegate sia vincente.

Nel caso entrambe risultassero vincenti, non è previsto un raddoppio della vincita.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **HT1orFT1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo oppure alla fine dell'incontro.
- **HTXorFTX:** Si scommette sul pareggio nel primo oppure alla fine dell'incontro.
- **HT2orFT2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo oppure alla fine dell'incontro.
- **1orGG 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **XorGG 1H:** Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità, oppure entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **2orGG 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo, oppure entrambe le squadre

segneranno nel primo tempo.

- **1orNG 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **XorNG 1H:** Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **2orNG 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.
- **1or2+ 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo oppure nel primo tempo ci saranno 2 o più gol.
- **Xor2+ 1H:** Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità, oppure nel primo tempo ci saranno 2 o più gol.
- **2or2+ 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo oppure nel primo tempo ci saranno 2 o più gol.
- **1or0G 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure nel primo tempo non verranno segnate reti.
- **2or0G 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo oppure nel primo tempo non verranno segnate reti.
- **1or1- 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure nel primo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.
- **2or1- 1H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo, oppure nel primo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.
- **GGor1- 1H:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo, oppure nel primo tempo ci saranno 0 o 1 rete.
- **1orGG 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **XorGG 2H:** Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità, oppure entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **2orGG 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **1orNG 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **XorNG 2H:** Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **2orNG 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.
- **1or2+ 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure nel secondo tempo ci saranno 2 o più gol.
- **Xor2+ 2H:** Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità, oppure nel secondo tempo ci saranno 2 o più gol.
- **2or2+ 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo oppure nel secondo tempo ci saranno 2 o più gol.
- **1or0G 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure non ci saranno gol nel secondo tempo.
- **2or0G 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure non ci saranno gol nel secondo tempo.
- **1or1- 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure nel secondo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.
- **2or1- 2H:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure nel secondo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.
- **GGor1- 2:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo, oppure nel secondo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.
- **GGorGG:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo oppure nel secondo tempo.

3ChanceMix

Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su tre tipologie di scommessa collegate.

Affinchè la scommessa sia vincente, basta che almeno una delle tre possibilità collegate sia vincente.

Nel caso due o più selezioni risultassero vincenti, non è prevista una moltiplicazione della vincita.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1oNGo2-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o almeno una delle due squadre non segnerà, oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **2oNGo2-:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, o almeno una delle due squadre non segnerà, oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **1oGGo3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o entrambe le squadre segneranno, oppure ci saranno 3 o più reti.
- **2oGGo3+:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, o entrambe le squadre segneranno, oppure ci saranno 3 o più reti.
- **1oXo2+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che l'incontro terminerà in parità, oppure ci saranno 2 o più reti.
- **Xo2o2+:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure ci saranno 2 o più reti.
- **1oXo3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che l'incontro terminerà in parità, oppure ci saranno 3 o più reti.
- **1o2o3+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure ci saranno 3 o più reti.
- **Xo2o3+:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure ci saranno 3 o più reti.
- **1oXo4+:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che l'incontro terminerà in parità, oppure ci saranno 4 o più reti.
- **Xo2o4+:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure ci saranno 4 o più reti.
- **1oXoGG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che l'incontro terminerà in parità, oppure entrambe le squadre segneranno.
- **Xo2oGG:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure entrambe le squadre segneranno.
- **1oXoNG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che l'incontro terminerà in parità, oppure almeno una delle due squadre non segnerà.
- **1o2oNG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure almeno una delle due squadre non segnerà.
- **Xo2oNG:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure almeno una delle due squadre non segnerà.
- **1oXo2-:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, o che l'incontro terminerà in parità, oppure ci saranno 2 o meno reti.
- **Xo2o2-:** Si scommette sul fatto che l'incontro terminerà in parità, o che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, oppure ci saranno 2 o meno reti.

1G

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il primo gol dell'incontro.

Nel caso in cui l'incontro termini 0-0, la selezione vincente sarà la "X".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-1G:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa realizzerà il primo gol dell'incontro.
- **X-1G:** Si scommette sul fatto che nessuna squadra segnerà nell'incontro.
- **2-1G:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta realizzerà il primo gol dell'incontro.

1G DC

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il primo gol dell'incontro, scegliendo tra le due selezioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC 1G:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà il primo gol dell'incontro, oppure non ci saranno gol.
- **X2DC 1G:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà il primo gol dell'incontro, oppure non ci saranno gol.

Metodo Primo Gol

Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il primo gol dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Tiro:** Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato tramite tiro.
- **Colpo di Testa:** Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato tramite colpo di testa.
- **Calcio di Punizione:** Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (escluso il calcio di punizione indiretta o di seconda). i tiri deviati contano, a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. i Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.
- **Rigore:** Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, "ribattuta" non inclusa.
- **Autogol:** Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato tramite autorete.
- **No Gol:** Si scommette sul fatto che non venga segnato nessun gol.

Minuto del Primo Gol

Si deve pronosticare in quale delle sette fasce di minuti indicate verrà segnato il 1° gol dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1°Gol 0-15:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato nell'intervallo di tempo compreso che va dal fischio d'inizio al minuto 14:59.
- **1°Gol 16-30:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato nell'intervallo di tempo che va dal minuto 15:00 al minuto 29:59.
- **1°Gol 31-FPT:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato nell'intervallo di tempo che va dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo.
- **1°Gol 46-60:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato nell'intervallo di tempo compreso che va dal fischio d'inizio del secondo tempo al minuto 59:59.
- **1°Gol 61-75:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato nell'intervallo di tempo che va dal minuto 60:00 al minuto 74:59.
- **1°Gol 76-FIN:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato nell'intervallo di tempo che va dal minuto 75:00 alla fine dell'incontro.
- **Nessun Gol:** La partita finirà 0 a 0.

1G 1T

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il primo goal nel primo tempo.

Nel caso in cui il primo tempo termini 0-0, la selezione vincente sarà la "X".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 1G-1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa realizzerà il primo gol nel primo tempo.
- **X 1G-1T:** Si scommette sul fatto che nessuna squadra segnerà nel primo tempo.
- **2 1G-1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta realizzerà il primo gol nel primo tempo.

1G 1T DC

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il primo goal nel primo tempo, scegliendo tra le due selezioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC 1G-1T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà il primo gol nel primo tempo, oppure non ci saranno gol nel primo tempo.
- **X2DC 1G-1T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà il primo gol nel primo tempo, oppure non ci saranno gol nel primo tempo.

1G 2T

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il primo goal nel secondo tempo.

Nel caso in cui non venissero segnati gol nel secondo tempo, la selezione vincente sarà la "X".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 1G-2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa realizzerà il primo gol nel secondo tempo.
- **X 1G-2T:** Si scommette sul fatto che nessuna squadra segnerà nel secondo tempo.
- **2 1G-2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta realizzerà il primo gol nel secondo tempo.

1G 2T DC

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il primo goal nel secondo tempo, scegliendo tra le due selezioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC 1G-2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà il primo gol nel secondo tempo, oppure non ci saranno gol nel secondo tempo.
- **X2DC 1G-2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà il primo gol nel secondo tempo, oppure non ci saranno gol nel secondo tempo.

Tempo 1 G

Bisogna pronosticare in quale dei due tempi dell'incontro verrà segnato il primo gol.
Nel caso l'incontro termini 0-0, la selezione vincente sarà "No 1°G".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1°G in 1T:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato durante il primo tempo.
- **No 1°G:** Si scommette sul fatto che non verranno segnati gol nell'incontro.
- **1°G in 2T:** Si scommette sul fatto che il primo gol dell'incontro verrà segnato durante il secondo tempo.

Tempo 1G C

Bisogna pronosticare se la squadra di casa segnerà il suo primo gol nel primo o nel secondo tempo.
Nel caso in cui la squadra di casa non dovesse segnare alcun gol nell'incontro, la selezione vincente sarà "No 1°GL C".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1°GL C in 1T:** La squadra di casa segnerà il suo primo gol nel primo tempo.
- **No 1°GL C:** La squadra di casa non segnerà nessun gol nell'incontro.
- **1°GL C in 2T:** La squadra di casa segnerà il suo primo gol nel secondo tempo.

Tempo 1G T

Bisogna pronosticare se la squadra in trasferta segnerà il suo primo gol nel primo o nel secondo tempo.
Nel caso in cui la squadra in trasferta non dovesse segnare alcun gol nell'incontro, la selezione vincente sarà "No 1°GL T".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1°GL T in 1T:** Il primo gol della squadra in trasferta verrà segnato nel primo tempo.
- **No 1°GL T:** La squadra in trasferta non segnerà nessun gol nell'incontro.
- **1°GL T in 2T:** Il primo gol della squadra in trasferta verrà segnato nel secondo tempo.

O/U 0.5 1T

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati nel primo tempo sarà maggiore o minore del numero a 0.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 0.5 1T:** Si scommette su 1 o più gol nel primo tempo.
- **Under 0.5 1T:** Si scommette su 0 gol nel primo tempo.

O/U 1.5 1T

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati nel primo tempo sarà maggiore o minore del numero a 1.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1.5 1T:** Si scommette su 2 o più gol nel primo tempo.
- **Under 1.5 1T:** Si scommette su 0 o 1 gol nel primo tempo.

O/U 2.5 1T

Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati nel primo tempo sarà maggiore o minore del numero a 2.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 2.5 1T:** Si scommette su 3 o più gol nel primo tempo.
- **Under 2.5 1T:** Si scommette su 2 o meno gol nel primo tempo.

O/U 3.5 1T

Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati nel primo tempo sarà maggiore o minore del numero a 3.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 3.5 1T:** Si scommette su 4 o più gol nel primo tempo.

- **Under 3.5 1T:** Si scommette su 3 o meno gol nel primo tempo.

O/U 0.5 2T

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati nel secondo tempo sarà maggiore o minore a 0.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 0.5 2T:** Si scommette su 1 o più gol nel secondo tempo.
- **Under 0.5 2T:** Si scommette su 0 gol nel secondo tempo.

O/U 1.5 2T

Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati nel secondo tempo sarà maggiore o minore a 1.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1.5 2T:** Si scommette su 2 o più gol nel secondo tempo.
- **Under 1.5 2T:** Si scommette su 0 o 1 gol nel secondo tempo.

O/U 2.5 2T

Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati nel secondo tempo sarà maggiore o minore a 2.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 2.5 2T:** Si scommette su 3 o più gol nel secondo tempo.
- **Under 2.5 2T:** Si scommette su 2 o meno gol nel secondo tempo.

O/U 3.5 2T

Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati nel secondo tempo sarà maggiore o minore a 3.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 3.5 2T:** Si scommette su 4 o più gol nel secondo tempo.
- **Under 3.5 2T:** Si scommette su 3 o meno gol nel secondo tempo.

Gol 1/2T

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di gol che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

E' possibile selezionare il numero di goal che verranno segnati (scegliendo l'opzione "SI") o il numero di goal che non verranno segnati (scegliendo l'opzione "NO").

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1+&1+:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verrà segnato almeno 1 gol.
- **1+&2+:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol.
- **2+&1+:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol e nel secondo tempo verrà segnato almeno 1 gol.
- **2+&2+:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol.
- **1+&3+:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 3 gol.
- **1-&1-:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verrà segnato al massimo 1 gol e nel secondo tempo verrà segnato al massimo 1 gol.
- **1-&2-:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verrà segnato al massimo 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati al massimo 2 gol.
- **1-&3-:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verrà segnato al massimo 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati al massimo 3 gol.
- **2-&1-:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati al massimo 2 gol e nel secondo tempo verrà segnato al massimo 1 gol.
- **2-&2-:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati al massimo 2 gol e nel secondo tempo verranno segnati al massimo 2 gol.
- **2-&3-:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati al massimo 2 gol e nel secondo tempo verranno segnati al massimo 3 gol.

- **3-&1-**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati al massimo 3 gol e nel secondo tempo verrà segnato al massimo 1 gol.
- **1+&1+ NO**: Si scommette sul fatto che almeno in uno dei due tempi non verranno segnati gol.
- **1+&2+ NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo non verranno segnati gol, oppure nel secondo tempo verrà segnato al massimo 1 gol.
- **2+&1+ NO**: Si scommette sul fatto che nel primo verrà segnato al massimo un gol, oppure nel secondo tempo non verranno segnati gol.
- **2+&2+ NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verrà segnato al massimo 1 gol, oppure nel secondo tempo verrà segnato al massimo 1 gol.
- **1+&3+ NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo non verranno segnati gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati al massimo 2 gol.
- **1-&1- NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol.
- **1-&2- NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati almeno 3 gol.
- **1-&3- NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati almeno 4 gol.
- **2-&1- NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 3 gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol.
- **2-&2- NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 3 gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati almeno 3 gol.
- **2-&3- NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 3 gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati almeno 4 gol.
- **3-&1- NO**: Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati almeno 4 gol, oppure nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol.

C O/U 0.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra di casa sarà maggiore o minore di 0.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 0.5**: Si scommette su 1 o più gol della squadra di casa.
- **C Un 0.5**: Si scommette su 0 gol della squadra di casa.

C O/U 1.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra di casa sarà maggiore o minore di 1.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 1.5**: Si scommette su 2 o più gol della squadra di casa.
- **C Un 1.5**: Si scommette su 0 o 1 gol della squadra di casa.

C O/U 2.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra di casa sarà maggiore o minore di 2.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 2.5**: Si scommette su 3 o più gol della squadra di casa.
- **C Un 2.5**: Si scommette su 2 o meno gol della squadra di casa.

C O/U 3.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra di casa sarà maggiore o minore di 3.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 3.5**: Si scommette su 4 o più gol della squadra di casa.
- **C Un 3.5**: Si scommette su 3 o meno gol della squadra di casa.

T O/U 0.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore o minore di 0.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov 0.5**: Si scommette su 1 o più gol della squadra in trasferta.

- **T Un 0.5:** Si scommette su 0 gol della squadra in trasferta.

T O/U 1.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore o minore di 1.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov 1.5:** Si scommette su 2 o più gol della squadra in trasferta.
- **T Un 1.5:** Si scommette su 0 o 1 gol della squadra in trasferta.

T O/U 2.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore o minore di 2.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov 2.5:** Si scommette su 3 o più gol della squadra in trasferta.
- **T Un 2.5:** Si scommette su 2 o meno gol della squadra in trasferta.

T O/U 3.5

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore o minore di 3.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov 3.5:** Si scommette su 4 o più gol della squadra in trasferta.
- **T Un 3.5:** Si scommette su 3 o meno gol della squadra in trasferta.

O/U Casa 1T

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 0.5 1T:** Si scommette su 1 o più gol della squadra di casa nel primo tempo.
- **C Un 0.5 1T:** Si scommette su 0 gol della squadra di casa nel primo tempo.
- **C Ov 1.5 1T:** Si scommette su 2 o più gol della squadra di casa nel primo tempo.
- **C Un 1.5 1T:** Si scommette su 1 o meno gol della squadra di casa nel primo tempo.

O/U Casa 2T

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra di casa nel secondo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 0.5 2T:** Si scommette su 1 o più gol della squadra di casa nel secondo tempo.
- **C Un 0.5 2T:** Si scommette su 0 gol della squadra di casa nel secondo tempo.
- **C Ov 1.5 2T:** Si scommette su 2 o più gol della squadra di casa nel secondo tempo.
- **C Un 1.5 2T:** Si scommette su 1 o meno gol della squadra di casa nel secondo tempo.

O/U Tras 1T

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov 0.5 1T:** Si scommette su 1 o più gol della squadra in trasferta nel primo tempo.
- **T Un 0.5 1T:** Si scommette su 0 gol della squadra in trasferta nel primo tempo.
- **T Ov 1.5 1T:** Si scommette su 2 o più gol della squadra in trasferta nel primo tempo.
- **T Un 1.5 1T:** Si scommette su 1 o meno gol della squadra in trasferta nel primo tempo.

O/U Tras 2T

Bisogna pronosticare se il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta nel secondo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov 0.5 2T:** Si scommette su 1 o più gol della squadra in trasferta nel secondo tempo.
- **T Un 0.5 2T:** Si scommette su 0 gol della squadra in trasferta nel secondo tempo.

- **T Ov 1.5 2T:** Si scommette su 2 o più gol della squadra in trasferta nel secondo tempo.
- **T Un 1.5 2T:** Si scommette su 1 o meno gol della squadra in trasferta nel secondo tempo.

Gol Tot SN

Bisogna pronosticare il numero totale dei gol segnati nell'incontro scegliendo tra le opzioni proposte.

E' possibile scommettere sul numero esatto dei gol (con l'opzione "S") o scegliendo il numero di gol che NON verranno segnati (con l'opzione "N").

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 0.
- **1 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 1.
- **2 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 2.
- **3 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 3.
- **4 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 4.
- **5 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 5.
- **6 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 6.
- **7 Gls S:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol sarà 7.
- **0 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 0.
- **1 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 1.
- **2 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 2.
- **3 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 3.
- **4 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 4.
- **5 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 5.
- **6 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 6.
- **7 Gls N:** Si scommette sul fatto che nell'incontro il numero totale dei gol non sarà 7.

GolTot 1T

Bisogna pronosticare il numero totale dei gol segnati nel primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte. E' possibile scommettere sul numero esatto dei gol (con l'opzione "S") o scegliendo il numero di gol che NON verranno segnati (con l'opzione "N").

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1G 1T S:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo il numero totale dei gol sarà 1.
- **1G 1T N:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo il numero totale dei gol non sarà 1.
- **2G 1T S:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo il numero totale dei gol sarà 2.
- **2G 1T N:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo il numero totale dei gol non sarà 2.
- **3G 1T S:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo il numero totale dei gol sarà 3.
- **3G 1T N:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo il numero totale dei gol non sarà 3.

Gol Tot 2T

Bisogna pronosticare il numero totale dei gol segnati nel secondo tempo scegliendo tra le opzioni proposte. E' possibile scommettere sul numero esatto dei gol (con l'opzione "S") o scegliendo il numero di gol che NON verranno segnati (con l'opzione "N").

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1G 2T S:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo il numero totale dei gol sarà 1.
- **1G 2T N:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo il numero totale dei gol non sarà 1.
- **2G 2T S:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo il numero totale dei gol sarà 2.
- **2G 2T N:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo il numero totale dei gol non sarà 2.
- **3G 2T S:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo il numero totale dei gol sarà 3.
- **3G 2T N:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo il numero totale dei gol non sarà 3.

Gol Tot C

Bisogna pronosticare il numero esatto dei gol segnati dalla squadra di casa scegliendo tra le opzioni proposte.

E' possibile selezionare il numero di goal che verranno segnati (scegliendo l'opzione "SI") o il numero di goal che non verranno segnati (scegliendo l'opzione "NO").

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 Gol C S:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà esattamente 1 gol.
- **2 Gls C S:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà esattamente 2 gol.

- **3 Gls C S:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà esattamente 3 gol.
- **1 Gol C N:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa non segnerà 1 gol.
- **2 Gls C N:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa non segnerà 2 gol.
- **3 Gls C N:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa non segnerà 3 gol.

Gol Tot T

Bisogna pronosticare il numero esatto dei gol segnati dalla squadra in trasferta scegliendo tra le opzioni proposte.

E' possibile selezionare il numero di goal che verranno segnati (scegliendo l'opzione "SI") o il numero di goal che non verranno segnati (scegliendo l'opzione "NO").

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 Gol T S:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà esattamente 1 gol.
- **2 Gls T S:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà esattamente 2 gol.
- **3 Gls T S:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà esattamente 3 gol.
- **1 Gol T N:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta non segnerà 1 gol.
- **2 Gls T N:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta non segnerà 2 gol.
- **3 Gls T N:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta non segnerà 3 gol.

Multi Gol

Bisogna pronosticare il numero totale dei gol della partita scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-2 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati 1 o 2 gol.
- **1-3 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 1 a 3 gol.
- **1-4 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 1 a 4 gol.
- **1-5 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 1 a 5 gol.
- **1-6 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 1 a 6 gol.
- **2-3 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati 2 o 3 gol.
- **2-4 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 2 a 4 gol.
- **2-5 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 2 a 5 gol.
- **2-6 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 2 a 6 gol.
- **3-4 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati 3 o 4 gol.
- **3-5 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 3 a 5 gol.
- **3-6 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati da 3 a 6 gol.
- **4-5 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati 4 o 5 gol.
- **4-6 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati 4 o 6 gol.
- **5-6 Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati 5 o 6 gol.
- **7+ Gls:** Si scommette sul fatto che nell'incontro verranno segnati almeno 7 gol.

Multi G 1T

Bisogna pronosticare il numero totale dei gol del primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-2 Gls 1T:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati 1 o 2 gol.
- **1-3 Gls 1T:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati da 1 a 3 gol.
- **2-3 Gls 1T:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati 2 o 3 gol.

Multi G 2T

Bisogna pronosticare il numero totale dei gol del secondo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-2 Gls 2T:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo verranno segnati 1 o 2 gol.
- **1-3 Gls 2T:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo verranno segnati da 1 a 3 gol.
- **2-3 Gls 2T:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo verranno segnati 2 o 3 gol.

Multi G C

Bisogna pronosticare il numero esatto dei gol segnati dalla squadra di casa scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-2 Gls C:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà 1 o 2 gol.
- **1-3 Gls C:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà da 1 a 3 gol.
- **2-3 Gls C:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa segnerà 2 o 3 gol.

Multi G T

Bisogna pronosticare il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-2 Gls T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà 1 o 2 gol.
- **1-3 Gls T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà da 1 a 3 gol.
- **2-3 Gls T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta segnerà 2 o 3 gol.

Tempo + Gol

Bisogna pronosticare quale sarà la frazione di gioco (primo o secondo tempo) nel quale verrà segnato il maggior numero di gol scegliendo tra le opzioni proposte. Se in entrambi i tempi verrà segnato lo stesso numero di gol, o non verrà segnato nessun gol, la selezione vincente sarà la "X".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1T + Gol:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati più gol che nel secondo tempo.
- **XT + Gol:** Si scommette sul fatto che nel primo e nel secondo tempo verrà segnato lo stesso numero di gol. Nel caso non vengano segnati gol nei due tempi, la scommessa risulterà vincente.
- **2T + Gol:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo verranno segnati più gol che nel primo tempo.

Rigore S/N

Bisogna pronosticare se verrà o meno concesso un rigore durante l'incontro.

L'esito del calcio di rigore non è importante ai fini della scommessa.

Nel caso la scommessa venga offerta in un incontro dove sono previsti tempi supplementari, eventuali rigori assegnati durante i tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Rigore- Sì:** Nell'incontro verrà concesso almeno un rigore.
- **Rigore- No:** Nell'incontro non verrà concesso nessun rigore.

O/U Corn

Bisogna pronosticare se il numero totale dei calci d'angolo sarà maggiore o minore del numero indicato.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over Corner:** Il numero di calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà maggiore del numero indicato.
- **Under Corner:** Il numero di calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà minore del numero indicato.

C O/U Corn

Bisogna pronosticare se il numero dei calci d'angolo della squadra di casa sarà maggiore o minore del numero indicato.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov. Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa sarà maggiore del numero indicato.
- **C Un. Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa sarà minore del numero indicato.

T O/U Corn

Bisogna pronosticare se il numero dei calci d'angolo della squadra in trasferta sarà maggiore o minore del numero indicato.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov. Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra in trasferta sarà maggiore del numero indicato.
- **T Un. Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra in trasferta sarà minore del numero indicato.

1X2 H Corn

L'esito della scommessa con handicap è ottenuto aggiungendo o sottraendo l'handicap al numero dei calci d'angolo battuti dalla casa di casa e da quella in trasferta durante la partita.

Il valore dell'Handicap fa sempre riferimento alla squadra di casa.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1H Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa durante la partita sarà maggiore del numero di quelli battuti dalla squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **XH Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa durante la partita sarà equivalente al numero di quelli battuti dalla squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2H Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra in trasferta durante la partita sarà maggiore del numero di quelli battuti dalla squadra in casa (considerando l'handicap).

12 H Corn

L'esito della scommessa con handicap è ottenuto aggiungendo o sottraendo l'handicap al numero dei calci d'angolo battuti dalla casa di casa e da quella in trasferta durante la partita.

Il valore dell'Handicap fa sempre riferimento alla squadra di casa.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1H Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa durante la partita sarà maggiore del numero di quelli battuti dalla squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2H Corn:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra in trasferta durante la partita sarà maggiore del numero di quelli battuti dalla squadra in casa (considerando l'handicap).

1X2 Corn

Bisogna pronosticare la squadra che batterà più calci d'angolo durante l'incontro.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 Corner:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa durante la partita sarà maggiore del numero di quelli battuti dalla squadra in trasferta.
- **X Corner:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa durante la partita sarà equivalente al numero di quelli battuti dalla squadra in trasferta.
- **2 Corner:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti dalla squadra in trasferta durante la partita sarà maggiore del numero di quelli battuti dalla squadra in casa.

Primo Corn

Bisogna pronosticare quale squadra batterà il primo calcio d'angolo dell'incontro.

Il risultato è valido anche se l'evento viene interrotto dopo che il primo corner è stato battuto. In tal caso, l'eventuale ripetizione dell'evento non verrà presa in considerazione.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 Primo Corner:** La squadra di casa batterà il primo calcio d'angolo.
- **2 Primo Corner:** La squadra in trasferta batterà il primo calcio d'angolo.

Primo Cart

Bisogna pronosticare quale delle due squadre avrà in rosa il primo giocatore a ricevere un cartellino, che sia esso giallo o rosso.

Se due giocatori di squadre diverse ricevono il primo cartellino allo stesso tempo, o non viene mostrato nessun cartellino durante l'intero match, le scommesse saranno considerate void.

I cartellini mostrati ai giocatori che non sono in campo al momento di ricevere il cartellino (sono ad esempio in panchina) saranno ritenuti irrilevanti.

Cartellini mostrati ai giocatori prima dell'inizio dell'incontro, o dopo il fischio finale dei tempi regolamentari, non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 Primo Cart.:** Si scommette sul primo cartellino mostrato ad un giocatore della squadra di casa.

- **2 Primo Cart.:** Si scommette sul primo cartellino mostrato ad un giocatore della squadra in trasferta.

O/U Cards

Bisogna pronosticare se il numero totale di cartellini mostrati ai giocatori di entrambe le squadre sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato.

Giocatori ammoniti o espulsi che non sono in campo al momento di ricevere il cartellino giallo/rosso (sono ad esempio in panchina) saranno ritenuti irrilevanti.

Cartellini mostrati a giocatori prima dell'inizio dell'incontro, o dopo il fischio finale dei tempi regolamentari, non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over Cart.:** Il numero totale di cartellini mostrati ai giocatori di entrambe le squadre sarà superiore al numero di riferimento.
- **Under Cart.:** Il numero totale di cartellini mostrati ai giocatori di entrambe le squadre sarà inferiore al numero di riferimento.

Esp. S/N

Bisogna pronosticare se verrà o meno espulso almeno un giocatore durante l'incontro.

Nel caso la scommessa venga offerta in un incontro dove sono previsti tempi supplementari, eventuali espulsioni durante i tempi supplementari non saranno prese in considerazione.

Giocatori ammoniti o espulsi che non sono in campo al momento di ricevere il cartellino (sono ad esempio in panchina) saranno ritenuti irrilevanti. Cartellini mostrati a giocatori prima dell'inizio dell'incontro, o dopo il fischio finale dei tempi regolamentari, non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Espulsione- Si:** Sarà mostrato almeno un cartellino rosso nell'incontro.
- **Espulsione-No:** Non ci sarà mostrato nessun cartellino rosso nell'incontro.

SPECIALI CALCIO

Planetwin365 offre una vasta gamma di tipologie di scommesse relative alle SPECIALITÀ SUL CALCIO, alcune riferite all'esito di un solo incontro, altre invece all'esito di molte partite diverse. Ai fini dell'aggiornamento delle scommesse speciali sul calcio, i risultati vengono ottenuti dai siti ufficiali dell'evento o competizione in questione.

Scommesse "Fantasy" (come ad es. Goalscorer 1X2) sono solitamente del tipo "Testa a Testa" (HH), cioè sfide tra due squadre o giocatori che non si scontrano direttamente in un incontro, bensì giocano contro avversari diversi nelle due partite distinte, mentre l'esito di entrambe le partite verrà combinato per produrre il risultato di una scommessa di fantasia.

GOALSCORER - 1X2

Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori in lista in un incontro di fantasia segnerà più goal nella rispettiva partita di Campionato o Coppa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo giocatore in lista segnerà più gol del secondo giocatore.
- **X:** I giocatori segneranno lo stesso numero di gol o non segneranno nessun gol.
- **2:** Il secondo giocatore in lista segnerà più gol del primo giocatore.

GOALSCORER – DC

Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori in lista in un incontro di fantasia segnerà più goal nella rispettiva partita di Campionato o Coppa avendo a disposizione le seguenti selezioni:

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Il primo giocatore in lista segnerà più gol dell'altro o i giocatori segneranno lo stesso numero di gol o non segneranno nessun gol.
- **12DC:** Il primo giocatore in lista segnerà più gol del secondo giocatore in lista o il secondo giocatore in lista segnerà più gol del primo giocatore in lista.
- **X2DC:** I giocatori selezionati segneranno lo stesso numero di gol o il secondo giocatore in lista segnerà più gol del primo giocatore in lista.

GOALSCORER – O/U 0.5 FT

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati in un incontro di fantasia da entrambi i giocatori in lista nella rispettiva partita di campionato o coppa sarà maggiore o minore di 0.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Ov. 0.5:** Il numero totale di gol segnati da entrambi i calciatori sarà 1 o più.
- **Un. 0.5:** Il numero totale di gol segnati da entrambi i giocatori sarà 0.

GOALSCORER - O/U 1.5 FT

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati in un incontro di fantasia da entrambi i giocatori in lista nella rispettiva partita di campionato o coppa sarà maggiore o minore di 1.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Ov. 1.5:** Il numero totale di gol segnati da entrambi i calciatori sarà 2 o più.
- **Un. 1.5:** Il numero totale di gol segnati da entrambi i calciatori sarà 1 o 0.

GOALSCORER - O/U 2.5 FT

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati in un incontro di fantasia da entrambi i giocatori in lista nella rispettiva partita di campionato o coppa sarà maggiore o minore di 2.5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Ov. 2.5:** Il numero totale di gol segnati da entrambi i calciatori sarà 3 o più.
- **Un. 2.5:** Il numero totale di gol segnati da entrambi i calciatori sarà 2 o meno.

GOALSCORER - GG/NG

Bisogna pronosticare se entrambi i giocatori in un incontro di fantasia segneranno un gol nella rispettiva partita di campionato o coppa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG:** Entrambi i calciatori segneranno almeno un gol.
- **NG:** Almeno un giocatore o entrambi non segneranno.

1ST GOALSCORER

Bisogna pronosticare il giocatore che segnerà il primo gol nell'incontro.

Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori.

Se le quote relative ad autogol non sono offerte e il primo o l'ultimo gol è un autogol, tutte le scommesse giocate sul primo o sull'ultimo marcatore sono considerate perdenti.

Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1st GS:** Il vincitore è considerato il giocatore che segna il primo gol della partita.

ANYTIME GOALSCORER

Bisogna pronosticare se un calciatore segnerà in qualsiasi momento nei 90 minuti, tempo di recupero incluso.

Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori.

Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Anytime YES:** Bisogna pronosticare se un calciatore segnerà in qualsiasi momento nei 90 minuti, tempo di recupero incluso.
- **Anytime NO:** Bisogna pronosticare se un calciatore non segnerà in qualsiasi momento nei 90 minuti, tempo di recupero incluso.

LAST GOALSCORER

Bisogna pronosticare il giocatore che segna l'ultimo gol della partita.

Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori.

Se le quote relative ad autogol non sono offerte e il primo o l'ultimo gol è un autogol, tutte le scommesse giocate sul primo o sull'ultimo marcatore sono considerate perdenti.

Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Last GS:** Il vincitore è considerato il giocatore che segna l'ultimo gol della partita.

GOALS

Bisogna pronosticare quanti gol il giocatore selezionato segnerà nell'incontro.

Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori.

Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **2 or More Goals:** Si deve pronosticare se un calciatore segnerà almeno 2 gol nell'incontro.
- **3 or More Goals:** Si deve pronosticare se un calciatore segnerà almeno 3 gol nell'incontro.

1° Marcatore + 1X2

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Primo Marcatore e il Risultato Finale considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori. Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1°Marc+1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa.
- **1°Marc+X:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà in parità.
- **1°Marc+2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra in trasferta.

1° Marcatore + Ris. Es.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Primo Marcatore e il Risultato esatto considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori. Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1°Marc+0:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 1.
- **1°Marc+0:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 2.
- **1°Marc+0:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 3.
- **1°Marc+0:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 4.
- **1°Marc+1:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 0.
- **1°Marc+1:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 1.
- **1°Marc+1:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 2.
- **1°Marc+1:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 3.
- **1°Marc+1:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 4.
- **1°Marc+2:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 0.
- **1°Marc+2:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 1.
- **1°Marc+2:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 2.
- **1°Marc+2:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 3.

- con il risultato di 2 a 3.
- **1°Marc+2:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 4.
 - **1°Marc+3:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 0.
 - **1°Marc+3:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 1.
 - **1°Marc+3:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 2.
 - **1°Marc+3:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 3.
 - **1°Marc+3:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 4.
 - **1°Marc+4:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 0.
 - **1°Marc+4:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 1.
 - **1°Marc+4:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 2.
 - **1°Marc+4:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 3.
 - **1°Marc+4:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà il primo gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 4.

Segna + 1X2

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore e il Risultato Finale considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori. Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Segna+1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa.
- **Segna+X:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con un pareggio.
- **Segna+2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra in trasferta.

Segna + Ris. Es.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore e il Risultato esatto considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi autogol, tempi supplementari e rigori. Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Segna+0:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 1.
- **Segna+0:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 2.
- **Segna+0:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 3.
- **Segna+0:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 0 a 4.
- **Segna+1:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 0.
- **Segna+1:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 1.
- **Segna+1:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 2.

- **Segna+1:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 3.
- **Segna+1:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 1 a 4.
- **Segna+2:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 0.
- **Segna+2:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 1.
- **Segna+2:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 2.
- **Segna+2:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 3.
- **Segna+2:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 2 a 4.
- **Segna+3:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 0.
- **Segna+3:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 1.
- **Segna+3:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 2.
- **Segna+3:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 3.
- **Segna+3:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 3 a 4.
- **Segna+4:0:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 0.
- **Segna+4:1:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 1.
- **Segna+4:2:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 2.
- **Segna+4:3:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 3.
- **Segna+4:4:** Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con il risultato di 4 a 4.

LEAGUE TOTALS - OVER/UNDER

Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati durante un round di campionato o coppa sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato.

Per un evento void sarà assegnato il risultato 1-1. Se almeno 3 incontri dello stesso campionato o della stessa coppa saranno void, tutte le scommesse relative saranno void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati durante un round di campionato/coppa sarà superiore al numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati durante un round di campionato/coppa sarà inferiore al numero di riferimento indicato.

LEAGUE TOTALS - CASA O/U

Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati dalle squadre di casa durante un round di campionato o coppa sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato.

Per un evento void sarà assegnato il risultato 1-1. Se almeno 3 incontri dello stesso campionato o della stessa coppa saranno void, tutte le scommesse relative saranno void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa Over:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre di casa durante un round di campionato/coppa sarà superiore al numero di riferimento indicato.
- **Casa Under:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre di casa durante un round di campionato/coppa sarà inferiore al numero di riferimento indicato.

LEAGUE TOTALS - TRASF O/U

Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati dalle squadre in trasferta durante un round di campionato o coppa sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato.

Per un evento void sarà assegnato il risultato 1-1. Se almeno 3 incontri dello stesso campionato o della stessa coppa saranno void, tutte le scommesse relative saranno void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Trasf Over:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre in trasferta durante un round di campionato/coppa sarà superiore al numero di riferimento indicato.
- **Trasf Under:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre in trasferta durante un round di campionato/coppa sarà inferiore al numero di riferimento indicato.

LEAGUE TOTALS - HAND. 1-2

L'esito delle scommesse si ottiene aggiungendo o sottraendo l'handicap al numero totale di gol segnati dalle squadre di casa e dalle squadre in trasferta durante un round di campionato o coppa.

Il valore di handicap fa sempre riferimento alle squadre di casa.

Per un evento void sarà assegnato il risultato 1-1. Se almeno 3 incontri dello stesso campionato o della stessa coppa saranno void, tutte le scommesse relative saranno void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** Le squadre di casa segneranno più gol delle squadre in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** Le squadre in trasferta segneranno più gol delle squadre di casa (considerando l'handicap).

LEAGUE TOTALS – PARI/DISPARI

Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati durante un round di campionato o coppa sarà pari o dispari.

Per un evento void sarà assegnato il risultato 1-1.

Se almeno 3 incontri dello stesso campionato o della stessa coppa saranno void, tutte le scommesse relative saranno void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale dei gol segnati durante un round di campionato/coppa sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale dei gol segnati durante un round di campionato/coppa sarà pari.

LEAGUE TOTALS – P/D C/T

Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati dalle squadre di casa durante un round di campionato o coppa sarà pari o dispari.

Per un evento void sarà assegnato il risultato 1-1. Se almeno 3 incontri dello stesso campionato o della stessa coppa saranno void, tutte le scommesse relative saranno void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari Casa:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre di casa durante un round di campionato/coppa sarà dispari.
- **Pari Casa:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre di casa durante un round di campionato/coppa sarà pari.
- **Disp. Trasf.:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre in trasferta durante un round di campionato/coppa sarà dispari.
- **Pari Trasf.:** Il numero totale dei gol segnati dalle squadre in trasferta durante un round di campionato/coppa sarà pari.

U/O GOAL NEL GIORNO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati in tutte partite della manifestazione offerta, nell'arco di un determinato giorno solare, sia superiore o inferiore allo spread indicato. Tutte le scommesse si riferiscono ai tempi regolamentari (90' + eventuale recupero).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati nel giorno solare nelle partite della competizione in oggetto sarà superiore al limite indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati nel giorno solare nelle partite della competizione in oggetto sarà inferiore al limite indicato.

U/O CALCI D'ANGOLO NEL GIORNO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti in tutte partite della manifestazione offerta, nell'arco di un determinato giorno solare, sia superiore o inferiore allo spread indicato. Tutte le scommesse si riferiscono ai tempi regolamentari (90' + eventuale recupero).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti nel giorno solare nelle partite della competizione in oggetto sarà superiore al limite indicato.
- **Under:** Il numero totale dei calci d'angolo battuti nel giorno solare nelle partite della competizione in oggetto sarà inferiore al limite indicato.

U/O CARTELLINI NEL GIORNO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei cartellini (gialli o rossi) assegnati in tutte partite della manifestazione offerta, nell'arco di un determinato giorno solare, sia superiore o inferiore allo spread indicato. Tutte le scommesse si riferiscono ai tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). La scommessa è riferita solo ed esclusivamente ai cartellini assegnati ai 22 giocatori in campo; sono esclusi dalla scommessa gli allenatori e gli altri membri della panchina.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei cartellini assegnati nel giorno solare nelle partite della competizione in oggetto sarà superiore al limite indicato.
- **Under:** Il numero totale dei calci cartellini assegnati nel giorno solare nelle partite della competizione in oggetto sarà inferiore al limite indicato.

CALCIOMERCATO

Tutte le scommesse sul calciomercato, a meno che non venga specificato diversamente, riguardano solo la sessione di mercato in corso. In tutti i casi, la selezione vincente sarà la squadra nella quale il calciatore giocherà la prima partita ufficiale dopo la chiusura del mercato (per infortuni o squalifiche si applica la regola speciale che segue). Secondo questa regola, nel caso di comproprietà o prestito, la squadra vincente ai fini della scommessa sarà quella in cui il calciatore giocherà, e non necessariamente la squadra proprietaria del cartellino.

Nel caso di infortuni o squalifiche successive al trasferimento ufficiale che non permetteranno al giocatore di "essere in campo" nel primo e nei seguenti incontri della sua squadra, non verrà preso in considerazione alcun trasferimento futuro: soltanto la selezione della prima squadra (anche se il calciatore non riuscirà mai a giocare per la stessa) sarà considerata vincente.

In caso di ritiro o in ogni caso Planetwin365 non abbia offerto quote per la squadra vincente, le scommesse saranno ritenute valide e nessuna verrà annullata (a meno che non venga offerto "Altro" (Other) come destinazione).

Planetwin365 si riserva il diritto di annullare tutte le scommesse piazzate dopo importanti notizie sul futuro del giocatore, anche dopo la firma del contratto.

In base a queste regole, tutte le scommesse saranno pagate dopo la prima partita ufficiale della squadra in questione che seguirà la chiusura della sessione del calciomercato; perciò, anche se il trasferimento venga confermato e il contratto ufficialmente depositato, non sarà possibile pagare le relative scommesse prima del termine specificato.

TO CHANGE TEAM YES – NO

Bisogna pronosticare se il giocatore selezionato cambierà squadra.

Tutte le scommesse sul calciomercato, a meno che non specificato direttamente, riguardano solo ed esclusivamente la "sessione di mercato" in corso.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Sì:** Il giocatore selezionato cambierà squadra.
- **No:** Il giocatore selezionato non cambierà squadra.

NEXT TEAM – WINNER

Bisogna pronosticare quale sarà la squadra del giocatore in oggetto scegliendo tra le opzioni proposte.

Tutte le scommesse sul calciomercato, a meno che non specificato direttamente, riguardano solo ed esclusivamente la "sessione di mercato" in corso.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** La squadra selezionata sarà la prossima squadra del giocatore selezionato.

NEXT MANAGER – WINNER

Bisogna pronosticare quale sarà il prossimo allenatore della squadra in oggetto scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** L'allenatore selezionato sarà il prossimo allenatore della squadra selezionata.

ALLENATORE ESONERATO ENTRO L'ULTIMA GIORNATA DI CAMPIONATO

Bisogna pronosticare se l'allenatore selezionato verrà ufficialmente esonerato (selezione SI) o meno (selezione NO) entro l'ultima giornata di campionato.

Se l'allenatore selezionato sarà esonerato ufficialmente lo stesso giorno dell'ultima partita di campionato della propria squadra, ma dopo aver guidato la squadra nell'ultima partita, la selezione vincente sarà NO.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** L'allenatore selezionato sarà esonerato entro l'ultima giornata di campionato.
- **No:** L'allenatore selezionato non sarà esonerato entro l'ultima giornata di campionato.

ALLENATORE ESONERATO ENTRO IL GIRONE DI ANDATA

Bisogna pronosticare se l'allenatore selezionato verrà ufficialmente esonerato (selezione SI) o meno (selezione NO) entro l'ultima giornata del Girone di Andata del Campionato.

Se l'allenatore selezionato sarà esonerato ufficialmente lo stesso giorno dell'ultima partita di campionato della propria squadra, ma dopo aver guidato la squadra nell'ultima partita, la selezione vincente sarà NO.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** L'allenatore selezionato sarà esonerato entro l'ultima giornata del Girone di Andata del Campionato.
- **No:** L'allenatore selezionato non sarà esonerato entro l'ultima giornata del Girone di Andata del Campionato.

ALLENATORE ESONERATO ENTRO LA FINE DELL'ANNO

Bisogna pronosticare se l'allenatore selezionato verrà ufficialmente esonerato (selezione SI) o meno (selezione NO) entro le ore 23.59 del 31 Dicembre dell'anno in corso.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** L'allenatore selezionato sarà esonerato entro le ore 23.59 del 31 Dicembre dell'anno in corso.
- **No:** L'allenatore selezionato non sarà esonerato entro le ore 23.59 del 31 Dicembre dell'anno in corso.

BEACH SOCCER

L'esito di una partita viene determinato dal risultato finale dell'incontro, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore, a meno che non venga specificato diversamente.

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.

OVER/UNDER

Bisogna pronosticare se la somma dei goal sarà maggiore (over) o minore (under) rispetto al numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** La somma dei gol sarà maggiore rispetto al numero indicato.
- **Under:** La somma dei gol sarà minore rispetto al numero indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati nell'incontro sarà pari o dispari.
Il risultato 0-0 è considerato pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** La somma dei gol segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** La somma dei gol segnati nell'incontro sarà pari.

TENNIS

Se una partita viene disputata per qualsiasi motivo su una superficie diversa da quella indicata dagli organizzatori del torneo al momento della pubblicazione, Planetwin365 si riserva il diritto di considerare l'evento nullo.

Nel caso uno dei giocatori si ritiri prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse sull'incontro saranno annullate. Se il ritiro avviene dopo l'inizio dell'incontro, l'avversario sarà considerato il vincitore, e le scommesse il cui esito è già ottenuto saranno aggiornate in base ai risultati conseguiti sul campo.

Nel caso il giocatore dovesse ritirarsi dal torneo prima del suo primo incontro, le scommesse relative al vincitore del torneo o al passaggio di turno che si riferiscono a tale giocatore verranno ritenute nulle, e in altri casi, saranno considerate valide.

Se in un incontro di doppio almeno uno dei quattro giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, e il suo compagno decide di partecipare all'evento con un altro giocatore, tutte le scommesse piazzate sull'evento verranno annullate.

Se un incontro di tennis viene disputato al meglio di 3 set, anche se è previsto che venga giocato al meglio di 5, tutte le scommesse relative a tale evento saranno ritenute nulle (ad es. in una gara di Coppa Davis in cui il risultato ha già decretato la squadra vincente, entrambe le squadre possono accordarsi per giocare gli incontri rimanenti al meglio di 3 set: in tal caso, tutte le scommesse relative agli incontri "abbreviati" verranno considerate nulle).

1-2

Bisogna pronosticare il vincitore dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo giocatore in lista vincerà nell'incontro.
- **2:** Il secondo giocatore in lista vincerà nell'incontro.

1° Set

Bisogna pronosticare il vincitore del primo set.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 1st Set:** Il primo giocatore in lista vincerà il primo set.
- **2 1st Set:** Il secondo giocatore in lista vincerà il primo set.

1°Set/Fin

Bisogna pronosticare il tennista che riuscirà a vincere il primo set e quello che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1/1:** Il primo tennista in lista vincerà il primo set e l'incontro.
- **1/2:** Il primo tennista in lista vincerà il primo set e il secondo tennista in lista vincerà l'incontro.
- **2/1:** Il secondo tennista in lista vincerà il primo set e il primo tennista in lista vincerà l'incontro.
- **2/2:** Il secondo tennista in lista vincerà il primo set e vincerà l'incontro.

Set Betting

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro considerando il numero dei set vinti da ogni tennista.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 3 sets):

- **2-0:** Il primo giocatore in lista vincerà 2 set e il secondo giocatore non vincerà nessun set.
- **2-1:** Il primo giocatore in lista vincerà 2 set e il secondo giocatore vincerà un set.
- **1-2:** Il primo giocatore in lista vincerà un set e il secondo giocatore in lista vincerà 2 set.
- **0-2:** Il primo giocatore in lista non vincerà nessun set e il secondo giocatore in lista vincerà 2 set.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 5 sets):

- **3-0:** Il primo giocatore in lista vincerà 3 set e il secondo giocatore in lista non vincerà nessun set.
- **3-1:** Il primo giocatore in lista vincerà 3 set e il secondo giocatore in lista vincerà un set.
- **3-2:** Il primo giocatore in lista vincerà 3 set e il secondo giocatore in lista vincerà 2 set.
- **0-3:** Il primo giocatore in lista non vincerà nessun set e il secondo giocatore in lista vincerà 3 set.
- **1-3:** Il primo giocatore in lista vincerà un set e il secondo giocatore in lista vincerà 3 set.
- **2-3:** Il primo giocatore in lista vincerà 2 set e il secondo giocatore in lista vincerà 3 set.

O/U Giochi

Bisogna pronosticare se il numero totale di games giocati durante l'incontro sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato. Il tiebreak/super tiebreak ha il valore di un game.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Giochi Over:** Il numero totale di games giocati durante l'incontro sarà superiore al numero di riferimento indicato.
- **Giochi Under:** Il numero totale di games giocati durante l'incontro sarà inferiore al numero di riferimento indicato.

O/U 1 Set

Bisogna pronosticare se il numero totale di games giocati durante il primo set sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato.

Il tiebreak ha il valore di un game.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1° Set:** Il numero totale di games giocati durante il primo set sarà superiore al numero di riferimento indicato.
- **Under 1° Set:** Il numero totale di games giocati durante il primo set sarà inferiore al numero di riferimento indicato.

HND Giochi

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo il valore dello spread al numero finale di giochi vinti da ogni giocatore durante l'incontro.

Il valore dello spread è riferito sempre al primo giocatore in lista.

Il tiebreak ha il valore di un game.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HG:** Il primo giocatore in lista vincerà più giochi rispetto all'altro giocatore (considerando il valore dell'handicap).
- **2 HG:** Il secondo giocatore in lista vincerà più giochi rispetto al primo giocatore (considerando il valore dell'handicap).

Pari/Disp

Bisogna pronosticare se il numero totale di games giocati in un match sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Giochi dispari:** Il numero totale di games giocati in un incontro sarà dispari.
- **Giochi pari:** Il numero totale di games giocati in un incontro sarà pari.

N° Set

Bisogna pronosticare il numero esatto dei set che verranno giocati nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 3 sets):

- **2sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 2.
- **3sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 3.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 5 sets):

- **3sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 3.
- **4Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 4.
- **5Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 5.
- **3-4Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 3 o 4.
- **4-5Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 4 o 5.
- **3-5Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 3 o 5.

Set Hand.

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo il valore dello spread al risultato finale del primo giocatore in lista (in

set).

Il valore dello spread è riferito sempre al primo giocatore in lista.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 3 sets):

- **1H (-1.5):** Il primo giocatore in lista vincerà per 2 set a 0.
- **2H (-1.5):** Il secondo giocatore in lista vincerà l'incontro o lo perderà per 2 set a 1.
- **1H (+1.5):** Il primo giocatore in lista vincerà l'incontro o lo perderà per 2 set a 1.
- **2H (+1.5):** Il secondo giocatore in lista vincerà per 2 set a 0.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 5 sets):

- **1H (-2.5):** Il primo giocatore in lista vincerà per 3 set a 0.
- **2H (-2.5):** Il secondo giocatore in lista vincerà l'incontro o lo perderà per 3 set a 1 o per 3 set a 2.
- **1H (-1.5):** Il primo giocatore in lista vincerà per 3 set a 0 o per 3 set a 1.
- **2H (-1.5):** Il secondo giocatore in lista vincerà l'incontro o lo perderà per 3 set a 2.
- **1H (+1.5):** Il primo giocatore in lista vincerà l'incontro o lo perderà per 3 set a 2.
- **2H (+1.5):** Il secondo giocatore in lista vincerà per 3 set a 0 o per 3 set a 1.
- **1H (+2.5):** Il primo giocatore in lista vincerà l'incontro o lo perderà per 3 set a 1 o per 3 set a 2.
- **2H (+2.5):** Il secondo giocatore in lista vincerà per 3 set a 0.

P/D 1Set

Bisogna pronosticare se il numero totale di games giocati nel primo set sarà pari o dispari.

Il tiebreak ha il valore di un game.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1° Set:** Il numero totale di games giocati nel primo set sarà dispari.
- **Pari 1° Set:** Il numero totale di games giocati nel primo set sarà pari.

BASKET

Per tutte le tipologie di scommesse relative agli incontri di basket, a meno che non venga specificato diversamente, vale il risultato al termine dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi.

Negli incontri dove secondo le regole è possibile un pareggio, eventuali supplementari giocati per determinare quale squadra accederà al turno successivo non saranno considerati.

Handicap

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa vincerà più punti rispetto alla squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta vincerà più punti rispetto alla squadra di casa (considerando l'handicap).

Testa a Testa

Bisogna pronosticare l'esito finale della partita. Nel caso in cui il formato della competizione contempli un pareggio al termine dei tempi regolamentari, tutte le scommesse piazzate su questa tipologia saranno ritenute void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà l'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà l'incontro.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta.

OVER/UNDER

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati al termine dei tempi regolamentari sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati al termine dei tempi regolamentari sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati al termine dei tempi regolamentari sarà minore del numero di riferimento indicato.

Casa O/U

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa Over:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Casa Under:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa sarà minore del numero di riferimento indicato.

Tras O/U

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta sarà maggiore o minore del numero del numero di riferimento indicato.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Trasf. Over:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Trasf. Under:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta sarà minore del numero di riferimento indicato.

1X2 Margine 5

Bisogna pronosticare se la squadra selezionata vincerà con almeno 6 punti di differenza.

Se nessuna delle due squadre riesce a vincere con più di 5 punti di differenza, la selezione vincente sarà la XH5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 (>5):** La squadra di casa vincerà l'incontro con 6 o più punti di differenza.
- **X (0-5):** Nessuna delle due squadre riesce a vincere con più di 5 punti di differenza.
- **2 (>5):** La squadra in trasferta vincerà l'incontro con 6 o più punti di differenza.

1X2 Margine 3

Bisogna pronosticare se la squadra selezionata vincerà con almeno 4 punti di differenza.

Se nessuna delle due squadre riesce a vincere con più di 3 punti di differenza, la selezione vincente sarà la XH3.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 (>3):** La squadra di casa vincerà l'incontro con 4 o più punti di differenza.
- **X (0-3):** Nessuna delle due squadre riesce a vincere con più di 3 punti di differenza.
- **2 (>3):** La squadra in trasferta vincerà l'incontro con 4 o più punti di differenza.

1X2 Mar3 1T

Bisogna pronosticare se la squadra selezionata vincerà con almeno 4 punti di differenza al termine del primo tempo.

Se nessuna delle due squadre riesce a vincere con più di 3 punti di differenza al termine del primo tempo, la selezione vincente sarà

la XH3 1T.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 (>3) 1T:** La squadra di casa vincerà con 4 o più punti di differenza al termine del primo tempo.
- **X (0-3) 1T:** Nessuna delle due squadre riesce a vincere con più di 3 punti di differenza al termine del primo tempo.
- **2 (>3) 1T:** La squadra in trasferta vincerà con 4 o più punti di differenza al termine del primo tempo.

Handicap 1 Tempo

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato finale del primo tempo (o sottraendolo). Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H 1° Tempo:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta (considerando l'handicap) nel primo tempo.
- **2 H 1° Tempo:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa (considerando l'handicap) nel primo tempo.

1X2 1 Tempo

Bisogna pronosticare l'esito al termine del primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-1° Tempo:** La squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo.
- **X-1° Tempo:** Si scommette sul pareggio al termine del primo tempo.
- **2-1° Tempo:** La squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo.

DC 1 Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che terminerà in vantaggio il primo tempo, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 1T:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio al termine del primo tempo.
- **12 DC 1T:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta al termine del primo tempo.
- **X2 DC 1T:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta al termine del primo tempo.

O/U 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante il primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1T:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo tempo sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under 1T:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo tempo sarà minore del numero di riferimento indicato.

Casa OU 1T

Bisogna pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra in casa durante il primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C. Ov. 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra in casa durante il primo tempo sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **C. Under 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra in casa durante il primo tempo sarà minore del numero di riferimento indicato.

Tras OU 1T

Bisogna pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T. Over 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **T. Under 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà minore del numero di riferimento indicato.

Handicap 1 Quarto

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato alla fine del primo quarto dell'incontro (o sottraendolo). Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1H 1Q:** La squadra di casa realizzerà più punti della squadra in trasferta alla fine del primo quarto (considerando l'handicap).
- **2H 1Q:** La squadra in trasferta realizzerà più punti della squadra di casa alla fine del primo quarto (considerando l'handicap).

1X2 1 Quarto

Bisogna pronosticare l'esito alla fine del primo quarto dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-1st Q:** La squadra di casa terminerà in vantaggio il primo quarto.
- **X-1st Q:** Si scommette sul pareggio alla fine del primo quarto.
- **2-1st Q:** La squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo quarto.

DC 1 Quarto

Bisogna pronosticare la squadra che terminerà in vantaggio il primo quarto, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 1Q:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio alla fine del primo quarto dell'incontro.
- **12 DC 1Q:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta alla fine del primo quarto dell'incontro.
- **X2 DC 1Q:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta alla fine del primo quarto dell'incontro.

O/U 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Ov-1st Q:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Un.1st Q:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà minore del numero di riferimento indicato.

Casa OU 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa Ov. 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Casa Un. 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà minore del numero di riferimento indicato.

Tras OU 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Trasf. Ov. 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Trasf. Un. 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà minore del numero di riferimento indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale di punti realizzati sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale di punti realizzati sarà pari.

P/D 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante il primo tempo sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1T:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo tempo sarà dispari.
- **Pari 1T:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo tempo sarà pari.

P/D 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1Q:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà dispari.
- **Pari 1Q:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà pari.

P/D C/T

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa o dalla squadra in trasferta sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari Casa:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa sarà dispari.
- **Pari Casa:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa sarà pari.
- **Dispari Trasferta:** il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta sarà dispari.
- **Pari Trasferta:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta sarà pari.

P/D C/T 1T

Bisogna pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra di casa o dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C. Dispari 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo tempo sarà dispari.
- **C. Pari 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo tempo sarà pari.
- **T. Dispari 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà dispari.
- **T. Pari 1T:** Il numero di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà pari.

P/D C/T 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa o dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. Casa 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà dispari.
- **Pari Casa 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà pari.
- **Disp. Trsf. 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà dispari.
- **Pari Trsf. 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà pari.

SPECIALI BASKET

Scommesse speciali sul basket sono riferite alle performance dei giocatori (punti segnati, assist, rimbalzi) oppure agli esiti delle partite fantasy tra due squadre che non si scontrano direttamente, bensì giocano due partite diverse contro concorrenti differenti e il risultato delle due partite viene combinato per ottenere il risultato di una scommessa fantasy.

Ai fini delle scommesse Speciali Giocatore, tutti i punti segnati/assist/rimbalzi vengono considerati, tempi supplementari inclusi.

Per quanto riguarda le tipologie di scommesse Fantasy Basket, i punti segnati durante i tempi supplementari non verranno presi in considerazione.

FANTASY BASKET – HANDICAP

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo).

Il risultato di un incontro di fantasia è dato dalla somma dei punti realizzati dalla squadre indicate durante un round di campionato/coppa selezionato.

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa (considerando l'handicap).

FANTASY BASKET – 1X2 MARGIN

Bisogna pronosticare se la squadra selezionata in un incontro di fantasia vincerà con almeno 6 punti di differenza.

Il risultato di un incontro di fantasia è dato dalla somma dei punti realizzati dalle squadre indicate durante un round di campionato/coppa selezionato.

Se nessuna delle due squadre riesce a vincere con più di 5 punti di differenza, la selezione vincente sarà la XH5.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 (>5):** La squadra di casa vincerà l'incontro di fantasia con 6 o più punti di differenza.
- **X (0-5):** Nessuna delle due squadre riesce a vincere in un incontro di fantasia con più di 5 punti di differenza.
- **2 (>5):** La squadra in trasferta vincerà l'incontro di fantasia con 6 o più punti di differenza.

FANTASY BASKET – 1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro di fantasia.

Il risultato di un incontro di fantasia è dato dalla somma dei punti realizzati dalle squadre indicate durante un round di campionato/coppa selezionato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà nell'incontro di fantasia.
- **X:** Si scommette sul pareggio in un incontro di fantasia.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro di fantasia.

FANTASY BASKET – OVER/UNDER

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati al termine dei tempi regolamentari in un incontro di fantasia sarà maggiore o minore del numero indicato da Planetwin365.

Il risultato di un incontro di fantasia è dato dalla somma dei punti realizzati dalle squadre indicate durante un round di campionato/coppa selezionato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati al termine dei tempi regolamentari in un incontro di fantasia sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati al termine dei tempi regolamentari in un incontro di fantasia sarà minore del numero di riferimento indicato.

FANTASY BASKET – PARI/DISPARI

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati in un incontro di fantasia sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale di punti realizzati in un incontro di fantasia sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale di punti realizzati in un incontro di fantasia sarà pari.

PLAYERS SPECIALS – OVER/UNDER POINTS

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante un round di campionato/coppa selezionato sarà maggiore o minore del numero indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati durante un round di campionato/coppa selezionato sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati durante un round di campionato/coppa selezionato sarà minore del numero di riferimento indicato.

PLAYERS SPECIALS – OVER/UNDER REBOUNDS

Bisogna pronosticare se il numero totale di rimbalzi del giocatore selezionato durante un round di campionato/coppa selezionato sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di rimbalzi del giocatore selezionato durante un round di campionato/coppa selezionato sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di rimbalzi del giocatore selezionato durante un round di campionato/coppa selezionato sarà minore del numero di riferimento indicato.

PLAYERS SPECIALS – OVER/UNDER ASSISTS

Bisogna pronosticare se il numero totale di assist del giocatore selezionato durante un round di campionato/coppa selezionato sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di assist del giocatore selezionato durante un round di campionato/coppa selezionato sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di assist del giocatore selezionato durante un round di campionato/coppa selezionato sarà minore del numero di riferimento indicato.

FORMULA 1

Le scommesse relative alla Formula 1 vengono sempre aggiornate conformemente ai primi risultati pubblicati dagli organi ufficiali. Successive decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA non saranno considerate.

Le decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA prima della fine di una sessione di qualifiche che abbiano influenza sull'effettiva posizione sulla di partenza in griglia, non verranno prese in considerazione sulle scommesse piazzate sulla "pole".

Se uno o più piloti si ritirano prima dell'inizio della prima sessione di prove libere e almeno uno dei piloti è stato quotato a 5 o meno per vincere la gara, Planetwin365 si riserva il diritto di ritenere nulle tutte le scommesse relative al vincitore, alla pole position e sui piazzamenti.

Nel caso un pilota non sia in grado di prender parte alle qualificazioni, tutte le scommesse relative a tale pilota verranno annullate. Nel caso un pilota non sia in grado di partecipare nella gara dopo aver completato le qualifiche con successo, tutte le scommesse relative a tale pilota che si riferiscono proprio alla gara saranno ritenute nulle (scommesse relative alle qualifiche saranno ritenute valide).

Per quanto riguarda le scommesse sul "Best of Group", se uno dei piloti facenti parte del gruppo non è in grado di prendere parte alla gara, tutte le scommesse relative al gruppo in questione saranno considerate nulle.

La partecipazione al giro di ricognizione (warm up lap) vale come partecipazione alla gara, quindi un pilota che si ritira durante il giro di ricognizione, ai fini delle scommesse ha comunque partecipato alla gara stessa.

Se viene presa una decisione dagli ufficiali di gara o dalla FIA che influenzano direttamente il risultato della gara, e che avvengono dopo i risultati di prove o qualifiche, o se un pilota si ritira nello stesso periodo (dopo la pubblicazione di risultati della sessione precedente, ma prima dell'inizio della sessione successiva), Planetwin365 si riserva il diritto di cancellare tutte le scommesse basate su tali informazioni.

PRACTICE – HH

Bisogna pronosticare quale pilota avrà un piazzamento migliore durante la prima fase delle prove libere.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nella prima sessione delle prove libere.
- **2 HH:** Il secondo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nella prima sessione delle prove libere.

POLE – WINNER

Bisogna pronosticare quale pilota otterrà il migliore risultato nelle qualificazioni.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il pilota selezionato otterrà il migliore risultato nelle qualificazioni.
- **No winner:** Il pilota selezionato non otterrà il migliore risultato nelle qualificazioni.

POLE – POD 1-3

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato terminerà le qualificazioni in uno dei primi tre posti.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pod 1-3:** Il pilota selezionato avrà un piazzamento nei primi tre posti durante le qualificazioni.
- **No 1-3:** Il pilota selezionato non avrà un piazzamento nei primi tre posti durante le qualificazioni.

DOUBLE WINNER

Bisogna pronosticare il pilota che riuscirà ad ottenere la Pole Position e a vincere il Gran premio.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Double W:** Il pilota selezionato riuscirà ad ottenere la Pole Position e a vincere il Gran premio.

TRIPLE WINNER

Bisogna pronosticare il pilota che riuscirà ad ottenere la Pole Position, a vincere il Gran premio e a realizzare il giro più veloce della gara.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Triple W:** Il pilota selezionato riuscirà ad ottenere la Pole Position, a vincere il Gran premio e a realizzare il giro più veloce della gara.

POLE – HH

Bisogna pronosticare quale tra i due piloti in lista avranno un piazzamento migliore nelle qualificazioni.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nelle qualificazioni.
- **2 HH:** Il secondo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nelle qualificazioni.

RACE – WINNER

Bisogna pronosticare il vincente del Gran Premio.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il pilota selezionato vincerà il Gran Premio.
- **No winner:** Il pilota selezionato non vincerà il Gran premio.

RACE – POD 1-3

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato terminerà sul podio (nei primi 3 posti).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pod 1-3:** Il pilota selezionato terminerà sul podio (nei primi 3 posti).
- **No pod 1-3:** Il pilota selezionato non terminerà sul podio (nei primi 3 posti).

PTS 1-10

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato terminerà la gara in zona punti (terminerà quindi la gara nelle prime 10 posizioni secondo la classifica ufficiale FIA).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-10:** Il pilota selezionato terminerà la gara in zona punti (terminerà quindi la gara nelle prime 10 posizioni).
- **No 1-10:** Il pilota selezionato non terminerà la gara in zona punti (non terminerà quindi la gara nelle prime 10 posizioni).

CLASS / NO CLASS

Bisogna pronosticare se il pilota sarà classificato o meno in base al rapporto ufficiale FIA al termine della gara.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Class:** Il pilota selezionato sarà classificato in base al rapporto ufficiale FIA al termine della gara.
- **No Class:** Il pilota selezionato non sarà classificato in base al rapporto ufficiale FIA al termine della gara.

FAST LAP

Bisogna pronosticare quale pilota realizzerà il miglior tempo sul giro durante il Gran Premio.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Fast Lap:** Il pilota selezionato realizzerà il miglior tempo sul giro durante il Gran Premio.

1ST RET.

Bisogna pronosticare quale sarà il pilota a ritirarsi per primo durante la gara, senza contare il motivo del ritiro stesso.

Se due o più piloti si ritirano allo stesso giro (senza contare l'ordine esatto in cui si ritirano), sarà applicato il principio di parità.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1st Ret.:** Il pilota selezionato sarà il primo a ritirarsi durante la gara.

RACE – H/H

HH Race: Bisogna pronosticare quale tra i due piloti in lista avranno un piazzamento migliore nel Gran Premio.

Nel caso in cui nessuno dei due piloti terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio.
- **2 HH:** Il secondo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio.

WINNING TEAM – WINNER

Bisogna pronosticare il team a cui appartiene il pilota che vincerà il Gran Premio.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Win:** Uno dei piloti che appartengono al team selezionato vincerà il Gran Premio.
- **No Win:** Nessuno dei piloti che appartengono al team selezionato vincerà il Gran Premio.

BEST OF GROUP – VINCENTE

Bisogna pronosticare quale tra i piloti in lista otterrà il miglior piazzamento nel Gran Premio.

Se uno dei piloti all'interno del gruppo non è in grado di prendere parte alla gara, tutte le scommesse sul gruppo saranno considerate nulle.

Nel caso in cui nessuno dei piloti in lista terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vin:** Il pilota selezionato otterrà il miglior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.
- **No Vin:** Il pilota selezionato non otterrà il miglior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.

BEST OF GROUP – ULTIMO

Bisogna pronosticare quale tra i piloti in lista otterrà il peggior piazzamento nel Gran Premio.

Se uno dei piloti all'interno del gruppo non è in grado di prendere parte alla gara, tutte le scommesse sul gruppo saranno considerate nulle.

Nel caso in cui nessuno dei piloti in lista terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Ultimo:** Il pilota selezionato otterrà il peggior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.
- **No Ultimo:** Il pilota selezionato non otterrà il peggior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.

TOTAL CLASS – OVER/UNDER

Bisogna pronosticare se il numero di piloti classificati in base al rapporto ufficiale FIA al termine della gara sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei piloti classificati sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **Under:** Il numero totale dei piloti classificati sarà minore del numero indicato da Planetwin365.

SAFETY CAR

Bisogna pronosticare se la safety car entrerà nel circuito durante la gara.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Safety Car During Race - Si:** La safety car entrerà nel circuito durante la gara.
- **Safety Car During Race - No:** La safety car non entrerà nel circuito durante la gara.

DUAL FORECAST – WINNER

Bisogna pronosticare il pilota vincitore e il secondo classificato al termine della gara, secondo l'esatto ordine.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** I piloti selezionati finiranno la gara sul primo e sul secondo posto.
- **No winner:** I piloti selezionati non finiranno la gara sul primo e sul secondo posto.

MOTOCICLISMO

Le scommesse relative al motociclismo vengono sempre aggiornate in base ai primi risultati pubblicati ufficialmente. Successive decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIM non saranno prese in considerazione.

Se uno o più piloti si ritirano prima dell'inizio della prima sessione di prove libere della rispettiva gara e almeno uno dei piloti ha una quota come vincente della gara uguale o minore di 5, Planetwin365 si riserva il diritto di ritenere nulle tutte le scommesse sul vincente, sulla pole position e sui piazzamenti. Nel caso un pilota non sia in grado di prendere parte alle qualifiche ufficiali, tutte le scommesse relative a tale pilota verranno considerate nulle. Nel caso un pilota non sia in grado di prendere parte alla gara nonostante abbia concluso con successo le qualifiche, tutte le scommesse relative alla gara saranno ritenute nulle (mentre quelle relative alle qualifiche saranno ritenute valide).

Per quanto riguarda le scommesse sul "Best of Group", se uno dei piloti facenti parte del gruppo non è in grado di prendere parte alla gara, tutte le scommesse relative a tale gruppo saranno annullate.

La partecipazione al giro di ricognizione (warm-up lap) vale come partecipazione alla gara, quindi un pilota che si ritira durante il giro di ricognizione ai fini delle scommesse ha comunque partecipato alla gara stessa.

Se viene presa una decisione dagli ufficiali di gara o dalla FIM che ha influenza sull'esito della gara stessa, e se tale decisione viene presa dopo che i risultati delle sessioni di prove libere/qualificazioni sono stati pubblicati o se un pilota si ritira durante il periodo stesso (dopo che i risultati di una sessione sono stati pubblicati però prima dell'inizio della seguente sessione), Planetwin365 si riserva il diritto di annullare tutte le relative scommesse sulla base di tali informazioni.

POLE – WINNER

Bisogna pronosticare quale pilota otterrà il migliore risultato nelle qualificazioni.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIM prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il pilota selezionato otterrà il migliore risultato nelle qualificazioni.
- **No Winner:** Il pilota selezionato non otterrà il migliore risultato nelle qualificazioni.

POLE – POD 1-3

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato terminerà le qualificazioni nelle prime tre posizioni.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIM prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pod 1-3:** Il pilota selezionato terminerà le qualificazioni nelle prime tre posizioni.
- **No Pod 1-3:** Il pilota selezionato non terminerà le qualificazioni nelle prime tre posizioni.

RACE – WINNER

Bisogna pronosticare il vincente del Gran Premio.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il pilota selezionato vincerà il Gran Premio.
- **No Winner:** Il pilota selezionato non vincerà il Gran Premio.

RACE – POD 1-3

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato terminerà sul podio (nei primi 3 posti).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pod 1-3:** Il pilota selezionato terminerà sul podio (nei primi 3 posti).
- **No 1-3:** Il pilota selezionato non terminerà sul podio (nei primi 3 posti).

CLASS / NO CLASS

Bisogna pronosticare se il pilota sarà classificato o meno in base al rapporto ufficiale FIM al termine della gara.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Class:** Il pilota selezionato sarà classificato in base al rapporto ufficiale FIM al termine della gara.
- **No Class:** Il pilota selezionato non sarà classificato in base al rapporto ufficiale FIM al termine della gara.

POLE – H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due piloti in lista avrà un piazzamento migliore nelle qualificazioni.

Per scommesse relative alle qualifiche, decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIM prima della fine dell'ultima sessione di qualifiche che hanno influenza sull'effettiva posizione di partenza in griglia, non avranno alcun effetto sulle scommesse piazzate sugli eventi "pole".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nelle qualificazioni.
- **2 HH:** Il secondo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nelle qualificazioni.

RACE – H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due piloti in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio.

Nel caso in cui nessuno dei due piloti terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nella Gran Premio.
- **2 HH:** Il secondo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nella Gran Premio.

BEST OF GROUP – WINNER

Bisogna pronosticare quale tra i piloti in lista otterrà il miglior piazzamento alla fine della gara.

Se uno o più piloti all'interno del gruppo non è in grado di prendere parte alla gara (per qualsiasi motivo), tutte le scommesse sul gruppo saranno considerate nulle.

Nel caso in cui nessuno dei piloti in lista terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Win:** Il pilota selezionato otterrà il miglior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.
- **No Win:** Il pilota selezionato non otterrà il miglior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.

BEST OF GROUP – LAST

Bisogna pronosticare quale tra i piloti in lista otterrà il peggior piazzamento nel Gran Premio.

Se uno o più piloti all'interno del gruppo non è in grado di prendere parte alla gara (per qualsiasi motivo), tutte le scommesse sul gruppo saranno considerate nulle.

Nel caso in cui nessuno dei piloti in lista terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Last:** Il pilota selezionato otterrà il peggior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.
- **No Last:** Il pilota selezionato non otterrà il peggior piazzamento nel Gran Premio fra i piloti in lista.

CICLISMO

Se una gara a tappe viene posticipata o interrotta, tutte le scommesse saranno ritenute ancora in corso fino al completamento della gara (o finché essa non venga cancellata ufficialmente), mentre le scommesse su eventi che vengono disputati in un'unica data saranno considerate valide se concluse nei 3 giorni successivi alla data originale dell'evento stesso.

WINNER

Bisogna pronosticare se il ciclista selezionato vincerà una tappa/competizione o una specifica classificazione ((es. "King of the Mountains", "Young Rider", "Points Classification", etc.).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il ciclista selezionato vincerà una tappa/competizione o una specifica classificazione.
- **No winner:** Il ciclista selezionato non vincerà una tappa/competizione o una specifica classificazione.

H/H

Bisogna pronosticare quale dei due ciclisti otterrà miglior piazzamento in una tappa/competizione.

Se due o più ciclisti si ritirano nella stessa tappa, essi saranno considerati uguali.

Se uno o più ciclisti all'interno del gruppo non è in grado di prendere parte alla tappa/competizione (per qualsiasi motivo), tutte le scommesse sul gruppo saranno considerate nulle.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo ciclista in lista otterrà miglior piazzamento in una tappa/competizione.
- **2 HH:** Il secondo ciclista in lista otterrà miglior piazzamento in una tappa/competizione.

BEST OF GROUP – WINNER

Bisogna pronosticare quale tra i ciclisti in lista otterrà il miglior piazzamento alla fine della tappa/competizione.

Se due o più ciclisti si ritirano nella stessa tappa, essi saranno considerati uguali.

Se uno o più ciclisti all'interno del gruppo non è in grado di prendere parte alla tappa/competizione (per qualsiasi motivo), tutte le scommesse sul gruppo saranno considerate nulle.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Win:** Il ciclista selezionato otterrà il miglior piazzamento in una tappa/competizione.
- **No Win:** Il ciclista selezionato non otterrà il miglior piazzamento in una tappa/competizione.

ATLETICA

Se un atleta o una squadra viene squalificato/a per falsa partenza o durante una gara/competizione, tutte le scommesse saranno ritenute valide.

H/H

Bisogna pronosticare quale dei due ciclisti/team otterrà miglior piazzamento in una tappa/competizione.

In caso i due ciclisti/team otterranno lo stesso piazzamento, tutte le scommesse verranno considerate nulle.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo ciclista/team in lista otterrà miglior piazzamento in una tappa/competizione.
- **2 HH:** Il secondo ciclista/team in lista otterrà miglior piazzamento in una tappa/competizione.

PALLAVOLO

Le scommesse relative agli incontri di pallavolo sono sempre basate sul risultato al meglio dei 5 set (l'eventuale Golden Set non viene considerato), a meno che non venga specificato diversamente.

H/H

Bisogna pronosticare la squadra vincitrice dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

1st Set

Bisogna pronosticare il vincitore del primo set.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1- 1° Set:** La squadra di casa vincerà il primo set.
- **2- 1° Set:** La squadra in trasferta vincerà il primo set.

Set Handicap

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo il valore dello spread al risultato finale dell'incontro (in set). Il valore di handicap fa sempre riferimento alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1H (-1.5):** La squadra di casa vincerà nell'incontro con 2 o più set di differenza.
- **2H (-1.5):** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro o perderà con un set di differenza.
- **1H (+1.5):** La squadra di casa vincerà nell'incontro o perderà con un set di differenza.
- **2H (+1.5):** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro con 2 o più set di differenza.
- **1H (-2.5):** La squadra di casa vincerà per 3 a 0.
- **2H (-2.5):** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.
- **1H (+2.5):** La squadra di casa vincerà nell'incontro o lo perderà vincendo come minimo un set.
- **2H (+2.5):** La squadra in trasferta vincerà per 3 a 0.

Set Betting

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro in base ai set.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **3-0:** La squadra di casa vincerà 3 set e la squadra in trasferta non vincerà nessun set.
- **3-1:** La squadra di casa vincerà 3 set e la squadra in trasferta vincerà 1 set.
- **3-2:** La squadra di casa vincerà 3 set e la squadra in trasferta vincerà 2 set.
- **0-3:** La squadra di casa non vincerà nessun set e la squadra in trasferta vincerà 3 set.
- **1-3:** La squadra di casa vincerà un set e la squadra in trasferta vincerà 3 set.
- **2-3:** La squadra di casa vincerà 2 set e la squadra in trasferta vincerà 3 set.

N° Set

Bisogna pronosticare il numero esatto dei set che verranno giocati nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **3sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 3.
- **4Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 4.
- **5Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 5.
- **3-4Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 3 o 4.
- **4-5Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 4 o 5.
- **3-5Sets:** Il numero totale dei set giocati nell'incontro sarà 3 o 5.

1°Set/Fin

Bisogna pronosticare la squadra che riuscirà a vincere il primo set e quella che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1/1:** La prima squadra in lista vincerà il primo set e l'incontro.
- **1/2:** La prima squadra in lista vincerà il primo set e la seconda squadra in lista vincerà l'incontro.
- **2/1:** La seconda squadra in lista vincerà il primo set e la prima squadra in lista vincerà l'incontro.
- **2/2:** La seconda squadra in lista vincerà il primo set e vincerà l'incontro.

OVER/UNDER Punti

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over Punti:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under Punti:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà minore del numero di riferimento indicato.

OVER/UNDER 1° Set

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel primo set sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1°Set:** Il numero totale dei punti segnati nel primo set sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under 1°Set:** Il numero totale dei punti segnati nel primo set sarà minore del numero di riferimento indicato.

Handicap Punti

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo il valore dello spread al risultato finale della squadra di casa e della squadra in trasferta.

Il valore dell'handicap fa sempre riferimento alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più punti della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più punti della squadra di casa (considerando l'handicap).

Over/Under Punti Casa

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa Over:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Casa Under:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà minore del numero di riferimento indicato.

Over/Under Punti Trasferta

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Trasferta Over:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Trasferta Under:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà minore del numero di riferimento indicato.

Pari/Dispari Punti

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari Punti:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari punti:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà pari.

Pari/Dispari 1° Set

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel primo set sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1Set:** Il numero totale dei punti segnati nel primo set sarà dispari.
- **Pari 1Set:** Il numero totale dei punti segnati nel primo set sarà pari.

P/D C/T

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra di casa o dalla squadra in trasferta sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. Casa:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà dispari.
- **Pari Casa:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà pari.
- **Disp.Trasf.:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà dispari.
- **Pari Trasf.:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà pari.

BEACH VOLLEY

Gli esiti delle scommesse relative al Beach Volley si basano sempre sulla regola "al meglio dei 3 set".

H/H

Bisogna pronosticare il vincitore dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

RUGBY UNION / RUGBY LEAGUE

L'esito di una scommessa sul rugby è sempre basato su 80 minuti di gioco più recupero, a meno che non venga specificato diversamente.

Hand. 1-2

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo). Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa (considerando l'handicap).

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sul pareggio o sulla vittoria della squadra in trasferta.

Parz/Fin

Bisogna pronosticare il risultato del primo tempo e il risultato finale dell'incontro nella stessa scommessa, scegliendo fra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e alla fine dell'incontro.
- **1/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.

- **1/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **X/1:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
- **X/X:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **X/2:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **2/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
- **2/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **2/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.

Hand. 1X2

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo). Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **X H:** La squadra di casa segnerà lo stesso numero di punti della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa (considerando l'handicap).

Over/Under

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati durante l'incontro sarà maggiore (over) o minore (under) rispetto al numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei punti segnati sarà maggiore rispetto al numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei punti segnati sarà minore del numero indicato.

O/U Casa

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C O:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà maggiore del numero indicato.
- **C U:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà minore del numero indicato.

O/U Tras

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T O:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore del numero indicato.
- **T U:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà minore del numero indicato.

Pari/Disp.

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà pari.

P/D C/T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa, o dalla squadra in trasferta, sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. Casa:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà dispari.
- **Pari Casa:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà pari.
- **Disp. Trsf.:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà dispari.
- **Pari Trsf.:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà pari.

1X2 1T

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 PT:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa al termine del primo tempo.
- **X PT:** Si scommette sul pareggio al termine del primo tempo.
- **2 PT:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta al termine del primo tempo.

DC 1T

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 1T:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio al termine del primo tempo.
- **12 DC 1T:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta al termine del primo tempo.
- **X2 DC 1T:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta al termine del primo tempo.

HAND 1-2 1T

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato del primo tempo (o sottraendolo).

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H 1T:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta nel primo tempo (considerando l'handicap).
- **2 H 1T:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa nel primo tempo (considerando l'handicap).

Hand 1X2 1T

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato del primo tempo (o sottraendolo).

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H 1T:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta nel primo tempo (considerando l'handicap).
- **X H 1T:** La squadra di casa segnerà lo stesso numero di punti della squadra in trasferta nel primo tempo (considerando l'handicap).
- **2 H 1T:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa nel primo tempo (considerando l'handicap).

O/U 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel primo tempo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **O 1T:** Il numero totale dei punti segnati nel primo tempo sarà maggiore del numero indicato.
- **U 1T:** Il numero totale dei punti segnati nel primo tempo sarà minore del numero indicato.

O/U Casa 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa durante il primo tempo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C O 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà maggiore del numero indicato.
- **C U 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà minore del numero indicato.

O/U Tras 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T O 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà maggiore del numero indicato.

- **T U 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà minore del numero indicato.

P/D 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati durante il primo tempo sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1T:** Il numero totale dei punti segnati durante il primo tempo sarà dispari.
- **Pari 1T:** Il numero totale dei punti segnati durante il primo tempo sarà pari.

P/D C/T 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa, o dalla squadra in trasferta, durante il primo tempo sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. C 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà dispari.
- **Pari C 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà pari.
- **Disp. T 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà dispari.
- **Pari T 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà pari.

FOOTBALL AMERICANO

Per tutte le tipologie di scommesse relative alle partite di football americano, sarà valido il risultato realizzato al termine di eventuali tempi supplementari (o un tempo supplementare), a meno che non venga specificato diversamente.

HANDICAP

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo). Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa (considerando l'handicap).

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio.

H/H

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **2 HH:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

Over/Under

Bisogna pronosticare se la somma dei punti segnati durante l'incontro sarà maggiore (over) o minore (under) rispetto al numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei punti segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei punti segnati sarà minore del numero indicato.

O/U Casa

Bisogna pronosticare se la somma dei punti segnati dalla squadra di casa sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà maggiore del numero indicato.
- **C Un:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà minore del numero indicato.

O/U Tras

Bisogna pronosticare se la somma dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore del numero indicato.
- **T Un:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà minore del numero indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale dei punti segnati nell'incontro sarà pari.

P/D C/T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa, o dalla squadra in trasferta, sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. Casa:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà dispari.
- **Pari Casa:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa sarà pari.
- **Disp. Trasferta:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà dispari.
- **Pari Trasferta:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta sarà pari.

Parz/Finale

Bisogna pronosticare il risultato del primo tempo e il risultato finale dell'incontro nella stessa scommessa, scegliendo fra le opzioni proposte.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **HF 1/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e alla fine dell'incontro.
- **HF 1/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e il pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF 1/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **HF X/1:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
- **HF X/X:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF X/2:** Si scommette sul pareggio nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **HF 2/1:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra di casa alla fine dell'incontro.
- **HF 2/X:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **HF 2/2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo tempo e sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.

1X2 1T

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 PT:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa al termine del primo tempo.
- **X PT:** Si scommette sul pareggio al termine del primo tempo.
- **2 PT:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta al termine del primo tempo.

DC 1T

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 1T:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio al termine del primo tempo.
- **12 DC 1T:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta al termine del primo tempo.
- **X2 DC 1T:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta al termine del primo tempo.

Handicap 1T

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato del primo tempo (o sottraendolo).

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H 1T:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta nel primo tempo (considerando l'handicap).
- **2 H 1T:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa nel primo tempo (considerando l'handicap).

O/U 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel primo tempo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **O 1T:** Il numero totale dei punti segnati nel primo tempo sarà maggiore del numero indicato.
- **U 1T:** Il numero totale dei punti segnati nel primo tempo sarà minore del numero indicato.

O/U Casa 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa durante il primo tempo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà maggiore del numero indicato.
- **C Un 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà minore del numero indicato.

O/U Tras 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta durante il primo tempo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà maggiore del numero indicato.
- **T Un 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà minore del numero indicato.

Pari/Dispari 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati durante il primo tempo sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1T:** Il numero totale dei punti segnati durante il primo tempo sarà dispari.
- **Pari 1T:** Il numero totale dei punti segnati durante il primo tempo sarà pari.

Pari/Dispari C/T 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa, o dalla squadra in trasferta, durante il primo tempo

sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari C 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà dispari.
- **Pari C 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nel primo tempo sarà pari.
- **Dispari T 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà dispari.
- **Pari T 1T:** Il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta nel primo tempo sarà pari.

1X2 1Q

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il primo quarto.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-1Q:** La squadra di casa vincerà il primo quarto.
- **X-1Q:** Si scommette sul pareggio nel primo quarto.
- **2-1Q:** La squadra in trasferta vincerà il primo quarto.

DC 1Q

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il primo quarto, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 1Q:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa oppure sul pareggio nel primo quarto.
- **12 DC 1Q:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo oppure sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo quarto.
- **X2 DC 1Q:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta oppure sul pareggio alla fine del primo quarto.

Handicap 1Q

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo (oppure sottraendo) il valore dello spread al risultato finale del primo quarto.

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1H 1Q:** La squadra di casa segnerà più punti della squadra in trasferta alla fine del primo quarto (considerando handicap).
- **2H 1Q:** La squadra in trasferta segnerà più punti della squadra di casa alla fine del primo quarto (considerando handicap).

O/U 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati durante il primo quarto sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1Q:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under 1Q:** Il numero totale di punti realizzati durante il primo quarto sarà minore del numero di riferimento indicato.

O/U Casa 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C Ov 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **C Un 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà minore del numero di riferimento indicato.

O/U Tras 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T Ov. 1Q:** Il numero totale dei punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **T Un. 1Q:** Il numero totale dei punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà minore del numero di riferimento indicato.

riferimento indicato.

Pari/Dispari 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati durante il primo quarto sarà dispari o pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1Q:** Il numero totale dei punti realizzati durante il primo quarto sarà dispari.
- **Pari 1Q:** Il numero totale dei punti realizzati durante il primo quarto sarà pari.

Pari/Dispari C/T 1Q

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa oppure della squadra in trasferta durante il primo quarto sarà dispari o pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari C 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà dispari.
- **Pari C 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra di casa durante il primo quarto sarà pari.
- **Dispari T 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà dispari.
- **Pari T 1Q:** Il numero totale di punti realizzati dalla squadra in trasferta durante il primo quarto sarà pari.

BASEBALL

Il risultato delle scommesse viene determinato dal risultato finale di un incontro, compresi eventuali extra inning. Affinché le scommesse siano valide, devono essere giocati almeno 8,5 inning, altrimenti le scommesse saranno considerate nulle.

Handicap

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo l'handicap all'esito finale dell'incontro.

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa vincerà più runs della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta vincerà più runs della squadra di casa (considerando l'handicap).

Testa a Testa

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà l'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

Over/Under

Bisogna pronosticare se il numero totale dei runs segnati nell'incontro sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei runs segnati nell'incontro sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale dei runs segnati nell'incontro sarà minore del numero di riferimento indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei runs segnati nell'incontro sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale dei runs segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale dei runs segnati nell'incontro sarà pari.

HOCKEY SU GHIACCIO

Il risultato delle scommesse è determinato dal risultato finale dell'incontro, tempo supplementare e shoot outs esclusi (salvo

diversamente specificato).

Testa a Testa

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà la partita.

Il risultato delle scommesse è determinato dal risultato finale dell'incontro, tempo supplementare e shoot outs inclusi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **2 HH:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

Handicap

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più gol della squadra di casa (prendendo in considerazione l'handicap).

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio.

Over/Under

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in un incontro sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati sarà minore del numero indicato.

Pari/Disp.

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol di un incontro sarà pari o dispari.

Il risultato di 0-0 viene considerato pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà pari.

1X2 1P

Bisogna pronosticare l'esito del primo periodo dell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-1P:** La squadra di casa vincerà il primo periodo.
- **X-1P:** Ci sarà pareggio alla fine del primo periodo.
- **2-1P:** La squadra in trasferta vincerà il primo periodo.

DC 1P

Bisogna pronosticare l'esito del primo periodo dell'evento, scegliendo una delle selezioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 1P:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio, alla fine del primo periodo.
- **12 DC 1P:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta alla fine del primo periodo.
- **X2 DC 1P:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio alla fine del primo periodo.

O/U 1P

Bisogna pronosticare se la somma dei gol realizzati durante il primo periodo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1P:** Il numero totale dei gol realizzati durante il primo periodo sarà maggiore del numero indicato.
- **Under 1P:** Il numero totale dei gol realizzati durante il primo periodo sarà minore del numero indicato.

HOCKEY SU PRATO

Il risultato delle scommesse è determinato dal risultato finale dell'incontro, tempo supplementare e shoot outs esclusi (salvo diversamente specificato).

Handicap

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più gol della squadra di casa (prendendo in considerazione l'handicap).

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio.

OVER/UNDER

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in un incontro sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati sarà minore del numero indicato.

CALCIO A 5 / MINIFOOTBALL

Tutte le scommesse relative al calcio a 5 (Futsal) / Minifootball si riferiscono ai tempi regolamentari, mentre gli eventuali tempi supplementari e calci di rigore sono esclusi.

Handicap

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più gol della squadra di casa (prendendo in considerazione l'handicap).

1X2

Bisogna pronosticare il vincitore dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta.

Over/Under

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati sarà maggiore o minore del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati sarà minore del numero indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati sarà pari o dispari.

Il risultato di 0-0 viene considerato pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà pari.

P/D C/T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa (o dalla squadra in trasferta) sarà pari o dispari.

Nel caso in cui la squadra selezionata non segnerà alcun gol, la selezione vincente sarà considerata pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Disp. Casa:** Si scommette su un numero di gol dispari segnati dalla squadra di casa.
- **Pari Casa:** Si scommette su un numero di gol pari segnati dalla squadra di casa.
- **Disp. Trasferta:** Si scommette su un numero di gol dispari dalla squadra in trasferta.
- **Pari Trasferta:** Si scommette su un numero di gol pari segnati dalla squadra in trasferta.

PALLAMANO

L'esito delle scommesse è determinato dal risultato finale della partita, tempi supplementari e shootout esclusi.

Handicap

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo l'handicap (o sottraendolo) al risultato finale dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1H:** La squadra di casa segnerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2H:** La squadra in trasferta segnerà più gol della squadra di casa (considerando l'handicap).

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta.

Over/Under

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati sarà minore del numero indicato.

Casa O/U

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C O:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa sarà maggiore del numero indicato.
- **C U:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa sarà minore del numero indicato.

Tras O/U

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T O:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore del numero indicato.
- **T U:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà minore del numero indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale dei gols segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale dei gols segnati nell'incontro sarà pari.

Pari/Dispari Casa/Trasferta

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa o dalla squadra in trasferta sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa dispari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa sarà dispari.
- **Casa pari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa sarà pari.
- **Trasferta dispari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà dispari.
- **Trasferta pari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà pari.

Pari/Dispari 1Tempo

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo sarà dispari.
- **Pari 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo sarà pari.

P/D C/T 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo dalla squadra di casa o dalla squadra in trasferta sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C. Dispari 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo dalla squadra di casa sarà dispari.
- **C. Pari 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo dalla squadra di casa sarà pari.
- **T. Dispari 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo dalla squadra in trasferta sarà dispari.
- **T. Pari 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo dalla squadra in trasferta sarà pari.

Handicap 1T

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo l'handicap all'esito finale alla fine del primo tempo. Il valore dello spread è riferito sempre alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H 1PT:** La squadra di casa segnerà più gol della squadra in trasferta alla fine del primo tempo (considerando l'handicap).
- **2 H 1PT:** La squadra in trasferta segnerà più gol della squadra di casa alla fine del primo tempo (considerando l'handicap).

1X2 1T

Bisogna pronosticare l'esito alla fine del primo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 PT:** La squadra di casa sarà in vantaggio alla fine del primo tempo.
- **X PT:** Si scommette sul pareggio alla fine del primo tempo.
- **2 PT:** La squadra in trasferta sarà in vantaggio al termine del primo tempo.

DC 1T

Bisogna pronosticare l'esito alla fine del primo tempo, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X PT:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sul pareggio alla fine del primo tempo.
- **12 PT:** Si scommette sulla vincita della squadra di casa o sulla vincita della squadra in trasferta alla fine del primo tempo.
- **X2 PT:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta alla fine del primo tempo.

O/U 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **Under 1T:** Il numero totale dei gol segnati alla fine del primo tempo sarà minore del numero indicato da Planetwin365.

O/U Casa 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa alla fine del primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **C. Ov. 1T:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa alla fine del primo tempo sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **C. Un. 1T:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa alla fine del primo tempo sarà minore del numero indicato da Planetwin365.

O/U Tras 1T

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta alla fine del primo tempo sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **T. Ov.1T:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta alla fine del primo tempo sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **T. Un.1T:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta alla fine del primo tempo sarà minore del numero indicato da Planetwin365.

GOLF

Nel caso in cui un torneo venga ridotto nella sua durata o comunque venga influenzato dalle condizioni meteorologiche avverse, i risultati ufficiali del torneo si utilizzeranno per l'aggiornamento, sempre che vengano completate almeno 36 buche.

Nel caso invece non vengano completate almeno 36 buche, tutte le scommesse relative a tale evento saranno ritenute nulle.

WINNER

Bisogna pronosticare se il giocatore selezionato vincerà al termine della competizione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il giocatore selezionato vincerà al termine della competizione.
- **No winner:** Il giocatore selezionato non vincerà al termine della competizione.

PALLANUOTO

Il risultato di un incontro di pallanuoto che si applica al fine dell'aggiornamento delle scommesse (1X2, handicap, over/under, pari/dispari, il primo goal ecc.) sarà quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari, tempi supplementari e shootout esclusi.

Handicap

L'esito di una scommessa con handicap si ottiene aggiungendo l'handicap (o sottraendolo) al risultato finale dell'incontro.

Il valore dello spread è sempre riferito alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più gol della squadra di casa (considerando l'handicap).

1X2

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **X2DC:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta.

DC

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sulla vittoria della squadra in trasferta alla fine dell'incontro.
- **X2DC:** Si scommette sul pareggio o sulla vincita della squadra in trasferta.

OVER/UNDER

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati sarà minore del numero indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale dei gol segnati alla fine dell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale dei gol segnati alla fine dell'incontro sarà pari.

Pari/Dispari Casa/Trasferta

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa o dalla squadra in trasferta sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa dispari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa sarà dispari.
- **Casa pari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra di casa sarà pari.
- **Trasferta dispari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà dispari.
- **Trasferta pari:** Il numero totale dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà pari.

NUOTO

Nel caso un nuotatore o una squadra vengano squalificati a causa di una falsa partenza o durante la gara, tutte le scommesse saranno ritenute valide.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due nuotatori o le due squadre in lista otterranno miglior risultato nella competizione. Se i due nuotatori/squadre in lista otterranno lo stesso piazzamento, tutte le scommesse saranno considerate nulle.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo nuotatore/la squadra otterrà miglior risultato nella competizione.
- **2 HH:** Il secondo nuotatore/la squadra otterrà miglior risultato nella competizione.

SNOOKER

Nel caso di una vittoria assegnata ad un giocatore prima che venga completato il numero totale di frame necessario per vincere l'incontro, le relative scommesse saranno ritenute valide se l'incontro è iniziato effettivamente, e in caso contrario saranno considerate nulle.

H/H

Bisogna pronosticare il giocatore che vincerà nella competizione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo nuotatore in lista vincerà nella competizione.
- **2 HH:** Il secondo nuotatore in lista vincerà nella competizione

SCI ALPINO

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

SCI NORDICO

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

COMBINATA NORDICA

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

BOB

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SÌ:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

PATTINAGGIO FIGURATO

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SÌ:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SÌ:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

FREESTYLE

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

SLITTINO

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

SHORT TRACK

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

SKELETON

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

SALTO CON GLI SCI

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

SNOWBOARD

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

PATTINAGGIO VELOCITA'

Se l'evento viene disputato in un campo diverso, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

Nel caso uno dei partecipanti/squadre non inizi la competizione, tutte le scommesse legate a tale partecipante/squadra saranno annullate.

Nel caso uno o entrambi i partecipanti/squadre non completino la gara, il numero di manches completate determinerà; il vincitore; nel caso entrambi i partecipanti/squadre realizzino lo stesso numero di manches, il vincitore sarà; determinato dal miglior tempo ottenuto nelle manches completate in precedenza.

Nel caso in cui nessuno dei due partecipanti/squadre completi la prima manche registrando un tempo utile, le scommesse saranno annullate.

H/H

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti in lista otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista otterrà miglior piazzamento nell'evento.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato vincerà o meno l'evento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** Il partecipante/squadra selezionato vincerà l'evento.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** Il partecipante/squadra selezionato terminerà l'evento sul podio.
- **Podio 1-3 NO:** Il partecipante/squadra selezionato non terminerà l'evento sul podio.

MEDAGLIERE

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare la nazione con il ranking più alto nel medagliere in base alle regole della competizione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Vincente SI:** La nazione selezionata otterrà il ranking più alto nel medagliere.
- **Vincente NO:** Il partecipante/squadra selezionato non vincerà l'evento.

Podio 1-3 Sì/No

Bisogna pronosticare se la nazione selezionata si classificherà tra le 3 migliori in base alle regole della competizione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Podio 1-3 SI:** La nazione selezionata sarà classificata tra le prime 3 nel medagliere.
- **Podio 1-3 NO:** La nazione selezionata non sarà classificata tra le prime 3 nel medagliere.

BOXE & COMBATTIMENTO

Se un lottatore si ritira prima dell'incontro, tutte le scommesse relative verranno annullate.

1X2

Bisogna pronosticare il risultato finale dell'incontro.

Il metodo della vittoria (KO, TKO o la vittoria a punti) non fa differenza.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo pugile in lista vincerà nell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Il secondo pugile in lista vincerà nell'incontro.

CRICKET

L'esito di una partita sarà determinato dal risultato ufficiale.

Se un incontro viene annunciato ufficialmente come "Senza risultato" tutte le scommesse sull'evento saranno ritenute nulle.

H/H

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

1X2

Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

FRECCETTE

L'esito di un incontro viene determinato dal risultato finale dell'incontro.

H/H

Bisogna pronosticare il concorrente che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente in lista vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** Il secondo concorrente in lista vincerà nell'incontro.

CURLING

L'esito di un incontro è determinato dal risultato finale dell'incontro, inclusi eventuali end supplementari.

H/H

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

CANOTTAGGIO

Le scommesse relative al canottaggio vengono sempre aggiornate in base ai primi risultati pubblicati ufficialmente. Successive decisioni prese dagli ufficiali di gara non saranno prese in considerazione.

H/H

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

POKER

Ai fini delle scommesse relative agli eventi di poker, il risultato finale è quello che viene pubblicato al termine della competizione.

Poiché molti eventi hanno durata superiore al giorno e non è possibile stabilirne in anticipo la durata, l'orario pubblicato sul sito Planetwin365 è sempre relativo alla chiusura di accettazione delle scommesse e non deve essere considerato per l'aggiornamento delle scommesse.

Planetwin365 si riserva il diritto di riaprire o chiudere l'accettazione delle scommesse in qualsiasi momento in cui il gioco non è in svolgimento, in base al numero di giocatori ancora presenti ai tavoli.

In caso un evento venga annullato per qualsiasi motivo, tutte le scommesse piazzate saranno considerate nulle.

Planetwin365 si riserva il diritto di offrire scommesse speciali riguardo ai determinati eventi di poker, aggiornando il presente paragrafo del regolamento.

WINNER

Bisogna pronosticare se il concorrente selezionato vincerà il torneo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il concorrente selezionato vincerà il torneo.
- **No winner:** Il concorrente selezionato non vincerà il torneo.

SCACCHI

L'esito di un incontro è determinato dal risultato finale dell'incontro.

1X2

Bisogna pronosticare il risultato finale dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente in lista vincerà nell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Il secondo concorrente in lista vincerà nell'incontro.

SPETTACOLO

Gli esiti delle scommesse sullo spettacolo vengono determinati dai risultati ufficiali dei siti di riferimento delle manifestazioni.

VINCENTE SI/NO

Bisogna pronosticare il concorrente o la squadra selezionata vincerà o meno la manifestazione in oggetto di scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Sì:** Il concorrente o la squadra selezionata vincerà la manifestazione.
- **No:** Il concorrente o la squadra selezionata non vincerà la manifestazione.

H/H

Bisogna pronosticare il concorrente o la squadra che otterrà una migliore posizione finale nella manifestazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente o la prima squadra in lista otterrà una migliore posizione finale nella manifestazione.
- **2 HH:** Il secondo concorrente o la prima squadra in lista otterrà una migliore posizione finale nella manifestazione.

IN FINALE SI/NO

Bisogna pronosticare il concorrente o la squadra selezionata otterrà o meno l'accesso alla finale della manifestazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Il concorrente o la squadra selezionata otterrà l'accesso alla finale della manifestazione.
- **No:** Il concorrente o la squadra selezionata non otterrà l'accesso alla finale della manifestazione.

GIUDICE VINCENTE SI/NO

Bisogna pronosticare se il giudice di gara indicato, risulterà vincitore della manifestazione o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Il giudice selezionato vincerà la manifestazione.
- **No:** Il giudice selezionato non vincerà la manifestazione.

ESPORTS – DOTA 2

Gli esiti delle scommesse vengono determinati dai risultati ufficiali degli incontri o delle manifestazioni.

Esito Finale 1X2

Bisogna pronosticare il risultato finale dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.

H/H

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.

DC

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà nell'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria del primo concorrente/squadra o sul pareggio alla fine dell'incontro.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria del primo concorrente/squadra o del secondo concorrente/squadra alla fine dell'incontro.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria del secondo concorrente/squadra o sul pareggio alla fine dell'incontro.

Risultato Esatto

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro considerando il numero di mappe vinte da ogni concorrente/squadra.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 3):

- **2-0:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe e il secondo giocatore/squadra non vincerà nessuna mappa.
- **2-1:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe e il secondo giocatore/squadra vincerà una mappa.
- **1-2:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà una mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe.
- **0-2:** Il primo giocatore/squadra in lista non vincerà nessuna mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 5 sets):

- **3-0:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista non vincerà nessuna mappa.
- **3-1:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà una mappa.
- **3-2:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe.
- **0-3:** Il primo giocatore/squadra in lista non vincerà nessuna mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe.
- **1-3:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà una mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe.
- **2-3:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe.

Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato esatto dell'incontro, tenendo conto dell'handicap.
Il valore dello spread è sempre riferito alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà più mappe del secondo giocatore/squadra in lista (considerando l'handicap).
- **2 H:** Il secondo giocatore/squadra in lista vincerà più mappe del primo giocatore/squadra in lista (considerando l'handicap).

Over/Under

Bisogna pronosticare se il numero totale di mappe nell'incontro sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di mappe giocate sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale di mappe giocate sarà minore del numero indicato.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare il concorrente o la squadra selezionata vincerà o meno la manifestazione in oggetto di scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Sì:** Il concorrente o la squadra selezionata vincerà la manifestazione.
- **No:** Il concorrente o la squadra selezionata non vincerà la manifestazione.

H/H Mappa 1

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà la prima mappa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente/squadra in lista vincerà la prima mappa.
- **2:** Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà la prima mappa.

1° Caserma nella 1° Mappa

Bisogna pronosticare quale squadra distruggerà la 1ª caserma nella 1ª mappa dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente/squadra in lista distruggerà la 1ª caserma nella 1ª mappa.
- **2:** Il secondo concorrente/squadra in lista distruggerà la 1ª caserma nella 1ª mappa.

1° Torre nella 1° Mappa

Bisogna pronosticare quale squadra distruggerà la 1ª torre nella 1ª mappa dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente/squadra in lista distruggerà la 1ª torre nella 1ª mappa.
- **2:** Il secondo concorrente/squadra in lista distruggerà la 1ª torre nella 1ª mappa.

ESPORTS – HEARTHSTONE

Gli esiti delle scommesse vengono determinati dai risultati ufficiali degli incontri o delle manifestazioni.

Esito Finale 1X2

Bisogna pronosticare il risultato finale dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1: Il primo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.
- X: Si scommette sul pareggio.
- 2: Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.

H/H

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1 HH: Il primo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.
- 2 HH: Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.

DC

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà nell'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1XDC: Si scommette sulla vittoria del primo concorrente/squadra o sul pareggio alla fine dell'incontro.
- 12DC: Si scommette sulla vittoria del primo concorrente/squadra o del secondo concorrente/squadra alla fine dell'incontro.
- X2DC: Si scommette sulla vittoria del secondo concorrente/squadra o sul pareggio alla fine dell'incontro.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare il concorrente o la squadra selezionata vincerà o meno la manifestazione in oggetto di scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- Sì: Il concorrente o la squadra selezionata vincerà la manifestazione.
- No: Il concorrente o la squadra selezionata non vincerà la manifestazione.

ESPORTS – LEAGUE OF LEGENDS

Gli esiti delle scommesse vengono determinati dai risultati ufficiali degli incontri o delle manifestazioni.

Esito Finale 1X2

Bisogna pronosticare il risultato finale dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1: Il primo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.
- X: Si scommette sul pareggio.
- 2: Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.

H/H

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1 HH: Il primo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.
- 2 HH: Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà nell'incontro.

DC

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà nell'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1XDC: Si scommette sulla vittoria del primo concorrente/squadra o sul pareggio alla fine dell'incontro.
- 12DC: Si scommette sulla vittoria del primo concorrente/squadra o del secondo concorrente/squadra alla fine dell'incontro.
- X2DC: Si scommette sulla vittoria del secondo concorrente/squadra o sul pareggio alla fine dell'incontro.

Risultato Esatto

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro considerando il numero di mappe vinte da ogni concorrente/squadra.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 3):

- **2-0:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe e il secondo giocatore/squadra non vincerà nessuna mappa.
- **2-1:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe e il secondo giocatore/squadra vincerà una mappa.
- **1-2:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà una mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe.
- **0-2:** Il primo giocatore/squadra in lista non vincerà nessuna mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe.

Tipologie di scommessa disponibili (best of 5 sets):

- **3-0:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista non vincerà nessuna mappa.
- **3-1:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà una mappa.
- **3-2:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe.
- **0-3:** Il primo giocatore/squadra in lista non vincerà nessuna mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe.
- **1-3:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà una mappa e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe.
- **2-3:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà 2 mappe e il secondo giocatore/squadra in lista vincerà 3 mappe.

Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato esatto dell'incontro, tenendo conto dell'handicap.

Il valore dello spread è sempre riferito alla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** Il primo giocatore/squadra in lista vincerà più mappe del secondo giocatore/squadra in lista (considerando l'handicap).
- **2 H:** Il secondo giocatore/squadra in lista vincerà più mappe del primo giocatore/squadra in lista (considerando l'handicap).

Over/Under

Bisogna pronosticare se il numero totale di mappe nell'incontro sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di mappe giocate sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale di mappe giocate sarà minore del numero indicato.

Vincente Sì/No

Bisogna pronosticare il concorrente o la squadra selezionata vincerà o meno la manifestazione in oggetto di scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Sì:** Il concorrente o la squadra selezionata vincerà la manifestazione.
- **No:** Il concorrente o la squadra selezionata non vincerà la manifestazione.

H/H Mappa 1

Bisogna pronosticare il concorrente/squadra che vincerà la prima mappa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente/squadra in lista vincerà la prima mappa.
- **2:** Il secondo concorrente/squadra in lista vincerà la prima mappa.

1° Inhibitor nella 1° Mappa

Bisogna pronosticare quale squadra distruggerà la 1ª caserma nella 1ª mappa dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente/squadra in lista distruggerà il 1ª inhibitor nella 1ª mappa.
- **2:** Il secondo concorrente/squadra in lista distruggerà il 1ª inhibitor nella 1ª mappa.

1° Torre nella 1° Mappa

Bisogna pronosticare quale squadra distruggerà la 1ª torre nella 1ª mappa dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo concorrente/squadra in lista distruggerà la 1ª torre nella 1ª mappa.
- **2:** Il secondo concorrente/squadra in lista distruggerà la 1ª torre nella 1ª mappa.

SPECIALI

Planetwin365 si riserva il diritto di offrire scommesse sugli sport o certe tipologie di scommesse che non sono state esposte in queste pagine.

In tali casi, i mercati offerti saranno autoesplicativi.

Nel caso nessuna delle opzioni in offerta risulti vincente, tutte le scommesse contenenti tali selezioni verranno aggiornate come perdenti, a meno che non venga specificato diversamente.

WINNER

Bisogna pronosticare se il concorrente selezionato sarà il vincitore.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Winner:** Il concorrente selezionato sarà il vincitore.
- **No winner:** Il concorrente selezionato non sarà il vincitore.

ALTRI SPORT

Planetwin365 si riserva il diritto di offrire scommesse su eventi sportivi o tipologie di scommesse che non sono state menzionate nei paragrafi precedenti. Laddove si renda necessario, verrà prodotta un'appendice relativa alle nuove tipologie di scommesse introdotte consentendoti un'esperienza di gioco senza alcuna ambiguità.



SCOMMESSE “LIVE”

LIVE BETTING (REGOLE GENERALI)

Nonostante il team di Planetwin365 compia ogni sforzo per assicurare che le informazioni relative a tutti gli eventi presenti sul sito siano corrette, tali informazioni sono da considerarsi solamente come una guida e non devono essere utilizzate in nessun modo per l'aggiornamento delle scommesse. In caso qualsiasi informazione (come risultati, minutaggio e fase di gioco ecc.) non risulti corretta, nessuna responsabilità può essere attribuita al Bookmaker. Ti invitiamo a consultare le regole sulle scommesse live per ottenere maggiori informazioni sull'aggiornamento delle scommesse relative ad ogni mercato. Ti invitiamo inoltre a notare che, per quanto riguarda le scommesse live, le trasmissioni descritte come "live" da alcune emittenti possono essere effettivamente in ritardo. La latenza del segnale può variare da cliente a cliente a seconda dei dispositivi utilizzati per la ricezione dell'immagine o della distanza. Per ragioni di sicurezza (ritardo del segnale televisivo ecc), dal momento della conferma della scommessa al momento di accettazione da parte di Planetwin365 viene applicato un tempo di attesa. Se, durante questo tempo di attesa, le quote vengono cancellate (a causa di un goal ecc) la scommessa sarà automaticamente rifiutata. Se la scommessa deve essere confermata manualmente dall'operatore addetto al livebetting (non viene quindi accettata automaticamente dopo il tempo di attesa), e viene segnato un goal (o vi è un evento giudicato comunque significativo) prima che la scommessa venga accettata o rifiutata, la decisione verrà presa in favore della selezione indicata dal cliente. Una volta confermate, sia dal cliente che da Planetwin365, le scommesse piazzate durante il livebetting non possono essere cancellate.

CALCIO (LIVE BETTING)

Tutte le scommesse sul calcio sono sempre basate sui 90 minuti di gioco più recupero, a meno che non venga specificato diversamente (come nei tornei triangolari, che sono solitamente di 45' o incontri giovanili di 80').

Tempi supplementari, golden goal o calci di rigore non verranno considerati.

Questa regola si applica a tutte le scommesse eccetto le scommesse sul "passaggio del turno" o sul "vincitore del trofeo".

Solo incontri interrotti in maniera ufficiale saranno annullati; se l'arbitro fischia regolarmente la fine dell'incontro prima che i 90 minuti di gioco siano effettivamente trascorsi, il risultato finale sarà ritenuto effettivamente valido.

Questa regola non si riferisce agli incontri giocati su 2 tempi di 40 minuti nel caso ci sia effettivamente un errore di mancata comunicazione da parte del Bookmaker.

Se la durata dell'incontro non è indicata a causa di un errore del Bookmaker, tutte le scommesse ancora in corso al momento del termine del primo e del secondo tempo saranno ritenute nulle.

1X2 (o Risultato Finale)

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

Doppia Chance (1X – 12 – X2) (o DC)

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio.

Totale (o Over/Under)

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette su più gol nell'incontro rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette su meno gol nell'incontro rispetto al numero di riferimento.

Goal/No Goal (Entrambe segneranno)

Bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nell'incontro.
- **NG:** Si scommette sul fatto che almeno una squadra non segnerà nell'incontro.

Handicap

Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro considerando l'handicap indicato tra parentesi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 Handicap:** La squadra di casa vincerà considerando l'handicap indicato tra parentesi.
- **X Handicap:** Ci sarà un pareggio considerando l'handicap indicato tra parentesi.
- **2 Handicap:** La squadra in trasferta vincerà considerando l'handicap indicato tra parentesi.

Chi vincerà il resto della partita?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il resto dell'incontro a partire dal momento in cui la scommessa è stata confermata. Soltanto i goal segnati dopo la conferma della scommessa verranno presi in considerazione (il risultato parziale al momento del piazzamento della scommessa verrà registrato nel dettaglio della scommessa).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il resto dell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio nel resto dell'incontro.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il resto dell'incontro.

Prossimo Goal

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il prossimo goal. Nel caso in cui non venga segnato alcun goal dal momento della conferma della scommessa, la selezione vincente sarà la X. Il risultato parziale verrà registrato nel dettaglio della scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra di casa segnerà il prossimo gol.
- **No Gol:** Si scommette che nessuna squadra segnerà il prossimo gol.
- **2-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà il prossimo gol.

Risultato Esatto

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 1 a 0.
- **2:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 0.
- **2:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 2 a 1.
- **3:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 3 a 0.
- **3:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 3 a 1.
- **3:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 3 a 2.
- **4:0:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 0.
- **4:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 1.
- **4:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 2.
- **4:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa per 4 a 3.
- **0:1:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 1 a 0.
- **0:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 0.
- **1:2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 2 a 1.
- **0:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 3 a 0.
- **1:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 3 a 1.
- **2:3:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 3 a 2.
- **0:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 0.
- **1:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 1.
- **2:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 2.
- **3:4:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta per 4 a 3.
- **0:0:** Si scommette sul pareggio per 0 a 0.
- **1:1:** Si scommette sul pareggio per 1 a 1.
- **2:2:** Si scommette sul pareggio per 2 a 2.

- **3:3:** Si scommette sul pareggio per 3 a 3.
- **4:4:** Si scommette sul pareggio per 4 a 4.
- **Altro (Other):** Si scommette su un risultato finale diverso da quelli compresi nella lista (una delle squadre segnerà almeno 5 gol).

Goal Squadra di Casa

Bisogna pronosticare il numero esatto di goal che segnerà la squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Si scommette che la squadra di casa non segnerà alcun gol.
- **1:** Si scommette che la squadra di casa segnerà esattamente 1 gol.
- **2:** Si scommette che la squadra di casa segnerà esattamente 2 gol.
- **3+:** Si scommette che la squadra di casa segnerà 3 o più gol.

Goal Squadra in Trasferta

Bisogna pronosticare il numero esatto di goal che segnerà la squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Si scommette che la squadra in trasferta non segnerà alcun gol.
- **1:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà esattamente 1 gol.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà esattamente 2 gol.
- **3+:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà 3 o più gol.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei gol di un incontro sarà pari o dispari.

Il risultato di 0-0 viene considerato pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà dispari.
- **Pari:** Si scommette sul fatto che il numero totale dei gol segnati nell'incontro sarà pari.

Quale squadra batterà il calcio d'inizio?

Bisogna pronosticare quale squadra batterà il calcio d'inizio dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa batterà il calcio d'inizio.
- **2:** La squadra in trasferta batterà il calcio d'inizio.

Risultato Finale e Goal Totali

Bisogna pronosticare l'esito della partita scommettendo sulla combinazione di risultato finale e over/under.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Casa e Under:** La squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei goal sarà minore del numero indicato da Planetwin365.
- **Casa e Over:** La squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei goal sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **Parità e Under:** Le squadre pareggeranno e la somma dei goal sarà minore del numero indicato da Planetwin365.
- **Parità e Over:** Le squadre pareggeranno e la somma dei goal sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **Trasferta e Under:** La squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei goal sarà minore del numero indicato da Planetwin365.
- **Trasferta e Over:** La squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei goal sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.

Doppia chance (1X - 12 - X2) e Totali

Bisogna pronosticare l'esito della partita scommettendo sulla combinazione di doppia chance e over/under.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X&Over:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e la somma dei goal sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **1X&Under:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, e la somma dei goal sarà minore del numero indicato da Planetwin365.

- **X2&Over:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e la somma dei goal sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **X2&Under:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, e la somma dei goal sarà minore del numero indicato da Planetwin365.
- **12&Over:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e la somma dei goal sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **12&Under:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, e la somma dei goal sarà minore del numero indicato da Planetwin365.

1X2&GG/NG

Bisogna pronosticare l'esito della partita scommettendo sulla combinazione di risultato finale e Gol/No Gol.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol.
- **X&GG:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno ed entrambe segneranno almeno un gol.
- **2&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol.
- **1&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro ed almeno una squadra non segnerà.
- **X&NG:** Si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno ed almeno una squadra non segnerà.
- **2&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro ed almeno una squadra non segnerà.

DC&GG/NG

Bisogna pronosticare l'esito della partita scommettendo sulla combinazione di doppia chance e Gol/No Gol.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, ed entrambe segneranno.
- **1X&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà.
- **X2&GG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, ed entrambe segneranno.
- **X2&NG:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà.
- **12&GG:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, ed entrambe segneranno.
- **12&NG:** Si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà.

Primo Tempo – 1X2

Bisogna pronosticare la squadra che terminerà in vantaggio il primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 PT:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo.
- **X PT:** Si scommette sul fatto che il primo tempo si chiuderà in parità.
- **2 PT:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo.

DC Primo Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che terminerà in vantaggio il primo tempo, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 1T:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio al termine del primo tempo.
- **12 DC 1T:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta al termine del primo tempo.
- **X2 DC 1T:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio al termine del primo tempo.

Over/Under Primo Tempo

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati durante il primo tempo rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette su più gol nel primo tempo rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette su meno gol nel primo tempo rispetto al numero di riferimento.

GG/NG 1° Tempo

Bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno durante il primo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG 1T:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.
- **NG 1T:** Si scommette sul fatto che almeno una squadra non segnerà nel primo tempo.

Primo Tempo – Prossimo Goal

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il prossimo goal nel primo tempo. Nel caso in cui non venga segnato alcun goal dal momento della conferma della scommessa, la selezione vincente sarà la X.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra di casa segnerà il prossimo gol nel primo tempo.
- **No Gol:** Si scommette che nessuna squadra segnerà il prossimo gol nel primo tempo.
- **2-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà il prossimo gol nel primo tempo.

Quale squadra vincerà il resto del primo tempo?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il resto del primo tempo a partire dal momento in cui la scommessa è stata confermata. Soltanto i goal segnati dopo la conferma della scommessa verranno presi in considerazione (il risultato parziale sarà registrato nel dettaglio della scommessa).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il resto del primo tempo.
- **X:** Si scommette sul pareggio nel resto del primo tempo.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il resto del primo tempo.

Secondo Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il secondo tempo.

Solo i gol segnati nel secondo tempo saranno considerati validi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 ST:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo.
- **X ST:** Si scommette sul fatto che nessuna delle due squadre vincerà il secondo tempo.
- **2 ST:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo.

DC 2° Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il secondo tempo, scegliendo tra le opzioni proposte.

Solo i gol segnati nel secondo tempo saranno considerati validi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1X DC 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo.
- **12 DC 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa o la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo.
- **X2 DC 2T:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il secondo tempo.

2do Tempo – Totale

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati durante il secondo tempo rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette su più gol nel secondo tempo rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette su meno gol nel secondo tempo rispetto al numero di riferimento.

GG/NG 2° Tempo

Bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno nel secondo tempo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **GG 2T:** Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **NG 2T:** Si scommette sul fatto che almeno una squadra non segnerà nel secondo tempo.

1X2&O/U 2° Tempo

Bisogna pronosticare l'esito del secondo tempo scommettendo sulla combinazione dell'esito del secondo tempo e over/under secondo tempo.

- **Casa e Under:** La squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei goal nel secondo tempo sarà minore del numero indicato da Planetwin365.
- **Casa e Over:** La squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei goal nel secondo tempo sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **Parità e Under:** Le squadre pareggeranno il secondo tempo e la somma dei goal nel secondo tempo sarà minore del numero indicato da Planetwin365.
- **Parità e Over:** Le squadre pareggeranno il secondo tempo e la somma dei goal nel secondo tempo sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.
- **Trasferta e Under:** La squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei goal nel secondo tempo sarà minore del numero indicato da Planetwin365.
- **Trasferta e Over:** La squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei goal nel secondo tempo sarà maggiore del numero indicato da Planetwin365.

1X2&GG/NG 2° Tempo

Bisogna pronosticare l'esito del secondo tempo scommettendo sulla combinazione dell'esito del secondo tempo e se entrambe le squadre segnano o meno nel secondo tempo.

- **1&GG 2H:** La squadra di casa vincerà il secondo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **1&NG 2H:** La squadra di casa vincerà il secondo tempo e la squadra in trasferta non segnerà nel secondo tempo.
- **X&GG 2H:** Le squadre pareggeranno il secondo tempo ed entrambe segneranno nel secondo tempo.
- **X&NG 2H:** Nessuna delle due squadre segnerà nel secondo tempo.
- **2&GG 2H:** La squadra in trasferta vincerà il secondo tempo ed entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.
- **2&NG 2H:** La squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la squadra in casa non segnerà nel secondo tempo.

Tempo con Più Gol

Bisogna pronosticare quale sarà la frazione di gioco (primo o secondo tempo) nel quale verrà segnato il maggior numero di gol scegliendo tra le opzioni proposte. Se in entrambi i tempi verrà segnato lo stesso numero di gol, o non verrà segnato nessun gol, la selezione vincente sarà la "X".

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1T + Gol:** Si scommette sul fatto che nel primo tempo verranno segnati più gol che nel secondo tempo.
- **XT + Gol:** Si scommette sul fatto che nel primo e nel secondo tempo verrà segnato lo stesso numero di gol. Nel caso non vengano segnati gol nei due tempi, la scommessa risulterà vincente.
- **2T + Gol:** Si scommette sul fatto che nel secondo tempo verranno segnati più gol che nel primo tempo.

1X2 (Solo Supplementari!)

Bisogna pronosticare l'esito finale dei tempi supplementari, considerando solo i gol segnati durante i supplementari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa solo considerando i gol segnati nei tempi supplementari.
- **X:** Si scommette sul pareggio solo considerando i gol segnati nei tempi supplementari.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta solo considerando i gol segnati nei tempi supplementari.

Totale (Solo Supplementari!)

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati durante i tempi supplementari rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette su più gol nei tempi supplementari rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette su meno gol nei tempi supplementari rispetto al numero di riferimento.

Quale squadra vincerà il resto della partita (Solo Supplementari!)

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il resto dei tempi supplementari a partire dal momento in cui la scommessa è stata confermata. Solo i goal segnati dopo la conferma della scommessa verranno presi in considerazione (il risultato parziale sarà registrato nel dettaglio della scommessa).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il resto dei tempi supplementari.
- **X:** Si scommette sul pareggio nel resto dei tempi supplementari.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il resto dei tempi supplementari.

Prossimo Goal (Solo Supplementari!)

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il prossimo goal durante i tempi supplementari. Nel caso in cui non venga segnato alcun goal dal momento della conferma della scommessa, la selezione vincente sarà la X. Il risultato parziale sarà registrato nel dettaglio della scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra di casa segnerà il prossimo gol nei tempi supplementari.
- **No Gol:** Si scommette che nessuna squadra segnerà il prossimo gol nei tempi supplementari.
- **2-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà il prossimo gol nei tempi supplementari.

Gol Totali Squadra di Casa

Bisogna pronosticare se la squadra di casa segnerà più o meno gol rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette che la squadra di casa segnerà più gol rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette che la squadra di casa segnerà meno gol rispetto al numero di riferimento.

Gol Totali Squadra in Trasferta

Bisogna pronosticare se la squadra in trasferta segnerà più o meno goal rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà più gol rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà meno gol rispetto al numero di riferimento.

Gol Totali

Bisogna pronosticare il numero esatto di goal segnati durante l'incontro (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Si scommette che non ci saranno gol nell'incontro.
- **1:** Si scommette che nell'incontro verrà segnato esattamente 1 gol.
- **2:** Si scommette che nell'incontro verranno segnati esattamente 2 gol.
- **3:** Si scommette che nell'incontro verranno segnati esattamente 3 gol.
- **4:** Si scommette che nell'incontro verranno segnati esattamente 4 gol.
- **5:** Si scommette che nell'incontro verranno segnati esattamente 5 gol.
- **6+:** Si scommette che nell'incontro verranno segnati 6 o più gol.

Gol Primo Tempo Squadra di Casa

Bisogna pronosticare il numero esatto di gol segnati nel primo tempo dalla squadra di casa (0, 1, 2, 3+).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Si scommette che la squadra di casa non segnerà nel primo tempo.
- **1:** Si scommette che la squadra di casa segnerà esattamente 1 gol nel primo tempo.
- **2:** Si scommette che la squadra di casa segnerà esattamente 2 gol nel primo tempo.
- **3+:** Si scommette che la squadra di casa segnerà 3 o più gol nel primo tempo.

Gol Primo Tempo Squadra in Trasferta

Bisogna pronosticare il numero esatto di gol segnati nel primo tempo dalla squadra in trasferta (0, 1, 2, 3+).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Si scommette che la squadra in trasferta non segnerà nel primo tempo.
- **1:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà esattamente 1 gol nel primo tempo.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà esattamente 2 gol nel primo tempo.
- **3+:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà 3 o più gol nel primo tempo.

Gol Totali Primo Tempo

Bisogna pronosticare il numero esatto di goal segnati nel primo tempo (0, 1, 2, 3, 4+).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Si scommette che nessuna squadra segnerà nel primo tempo.
- **1:** Si scommette che ci sarà esattamente 1 gol nel primo tempo.
- **2:** Si scommette che ci saranno esattamente 2 gol nel primo tempo.
- **3:** Si scommette che ci saranno esattamente 3 gol nel primo tempo.
- **4+:** Si scommette che ci saranno 4 o più gol nel primo tempo.

Chi passerà il turno/Chi si qualifica?

Bisogna pronosticare quale squadra si qualificherà al prossimo turno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa passerà il turno/si qualificherà.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta passerà il turno/si qualificherà.

Chi vincerà la finale?

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il trofeo.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il trofeo.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il trofeo.

Chi vincerà la finale per il 3zo posto?

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà il terzo posto.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà la finale per il terzo posto.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà la finale per il terzo posto.

Quale squadra vincerà ai calci di rigore?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà ai calci di rigore.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà ai calci di rigore.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà ai calci di rigore.

Come sarà deciso il match?

Bisogna pronosticare in che modo la squadra si qualificherà al prossimo turno o come vincerà il trofeo.

- **Casa Tempi Regolamentari:** La squadra di casa si qualificherà al prossimo turno o vincerà il trofeo dopo la fine dei tempi regolamentari.
- **Casa Tempi Supplementari:** La squadra di casa si qualificherà al prossimo turno o vincerà il trofeo dopo la fine dei tempi supplementari.
- **Casa Rigori:** La squadra di casa si qualificherà al prossimo turno o vincerà il trofeo ai calci di rigore.
- **Trasferta Tempi Regolamentari:** La squadra in trasferta si qualificherà al prossimo turno o vincerà il trofeo dopo la fine dei tempi regolamentari.
- **Trasferta Tempi Supplementari:** La squadra in trasferta si qualificherà al prossimo turno o vincerà il trofeo dopo la fine dei tempi supplementari.
- **Trasferta Rigori:** La squadra in trasferta si qualificherà al prossimo turno o vincerà il trofeo ai calci di rigore.

Totale Cartellini

Bisogna pronosticare se il numero totale di cartellini mostrati ai giocatori di entrambe le squadre sarà superiore o inferiore al numero di riferimento.

Il cartellino giallo ha il valore di 1, ed il cartellino rosso o giallo/rosso ha il valore di 2. Il secondo cartellino giallo di uno stesso giocatore che precede il cartellino giallo/rosso non verrà considerato. Di conseguenza, un giocatore non può ricevere più di 3 cartellini. I cartellini dei non-giocatori (giocatori già sostituiti, allenatori, giocatori in panchina) non verranno considerati. Cartellini mostrati ai giocatori prima del calcio d'inizio, o dopo il fischio finale dei tempi regolamentari, non verranno presi in considerazione. Le scommesse saranno

aggiornate in base alle informazioni disponibili relative ai cartellini mostrati durante i 90 minuti regolamentari. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non verranno presi in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette che il numero di cartellini nell'incontro sarà superiore rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette che il numero di cartellini nell'incontro sarà inferiore rispetto al numero di riferimento.

Espulsione?

Bisogna pronosticare se almeno un giocatore sarà espulso o meno durante l'incontro. Se la selezione è offerta anche per gli incontri con tempi supplementari inclusi, eventuali espulsioni dei giocatori durante i tempi supplementari non saranno prese in considerazione.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Sì:** Ci sarà almeno un'espulsione durante l'incontro.
- **No:** Non ci saranno espulsioni durante l'incontro.

Totale Calci d'Angolo

Bisogna pronosticare se il numero totale di calci d'angolo sarà superiore o inferiore al numero di riferimento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo nell'incontro sarà superiore rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo nell'incontro sarà inferiore rispetto al numero di riferimento.

Totale Calci d'Angolo Squadra di Casa

Bisogna pronosticare se il numero totale di calci d'angolo della squadra di casa sarà superiore o inferiore al numero di riferimento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo della squadra di casa sarà superiore rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo della squadra di casa sarà inferiore rispetto al numero di riferimento.

Totale Calci d'Angolo Squadra in Trasferta

Bisogna pronosticare se il numero totale di calci d'angolo della squadra in trasferta sarà superiore o inferiore al numero di riferimento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo della squadra in trasferta sarà superiore rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo della squadra in trasferta sarà inferiore rispetto al numero di riferimento.

Primo Tempo – Totale Calci d'Angolo

Bisogna pronosticare se il numero totale di calci d'angolo nel primo tempo sarà superiore o inferiore al numero di riferimento.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo nel primo tempo sarà superiore rispetto al numero di riferimento.
- **Under:** Si scommette che il numero dei calci d'angolo nel primo tempo sarà inferiore rispetto al numero di riferimento.

BASKET (LIVE BETTING)

Scommesse live su incontri di basket sono sempre basate sul risultato finale di un incontro, inclusi i tempi supplementari, a meno che non venga specificato diversamente.

Quale squadra vincerà la partita, supplementari inclusi?

Bisogna pronosticare l'esito finale della partita. Nel caso in cui il formato della competizione contempli un pareggio al termine dei tempi regolamentari, tutte le scommesse piazzate su questa tipologia saranno ritenute void.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

Handicap Risultato Finale, inclusi supplementari

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo). Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti rispetto alla squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti rispetto alla squadra di casa (considerando l'handicap).

Handicap Primo Tempo

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al primo tempo (o sottraendolo). Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti rispetto alla squadra in trasferta nel primo tempo (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti rispetto alla squadra di casa nel primo tempo (considerando l'handicap).

Handicap Primo/Secondo/Terzo/Quarto Periodo

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo l'handicap al risultato del periodo specificato (o sottraendolo). Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti rispetto alla squadra in trasferta nel periodo specificato (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti rispetto alla squadra di casa nel periodo specificato (considerando l'handicap).

Over/Under Risultato Finale, inclusi supplementari

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno punti segnati (inclusi eventuali tempi supplementari) rispetto al numero indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati (inclusi eventuali tempi supplementari) sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati (inclusi eventuali tempi supplementari) sarà minore del numero di riferimento indicato.

Over/Under Primo Tempo

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno punti segnati nel primo tempo rispetto al numero indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati nel primo tempo sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati nel primo tempo sarà minore del numero di riferimento indicato.

Over/Under Primo/Secondo/Terzo/Quarto Periodo

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante il periodo specificato sarà maggiore o minore del numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati durante il periodo specificato sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati durante il periodo specificato sarà minore del numero di riferimento indicato.

Pari/Dispari (Supplementari inclusi)

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati durante la partita (eventuali tempi supplementari inclusi) sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale di punti realizzati sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale di punti realizzati sarà pari.

Pari/Dispari Primo Tempo

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati durante il primo tempo sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale di punti realizzati nel primo tempo sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale di punti realizzati nel primo tempo sarà pari.

Pari/Dispari Primo/Secondo/Terzo/Quarto

Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel periodo indicato sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Dispari:** Il numero totale di punti realizzati nel periodo indicato sarà dispari.
- **Pari:** Il numero totale di punti realizzati nel periodo indicato sarà pari.

Quale squadra vince la gara a X punti?

Bisogna pronosticare la squadra che sarà la prima a segnare il numero di punti indicato in un incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa sarà la prima a raggiungere il numero di punti indicato.
- **2:** La squadra in trasferta sarà la prima a raggiungere il numero di punti indicato.

Risultato Finale

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Eventuali punti conseguiti durante i tempi supplementari dopo il 4° quarto non saranno conteggiati.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà l'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà l'incontro.

TENNIS (LIVE BETTING)

Nel caso un giocatore venga squalificato o si ritiri durante l'incontro, l'avversario sarà considerato il vincitore, e le scommesse il cui esito è già ottenuto saranno aggiornate in base ai risultati conseguiti sul campo.

Chi vincerà la partita?

Bisogna pronosticare il vincitore dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo giocatore in lista vincerà nell'incontro.
- **2:** Il secondo giocatore in lista vincerà nell'incontro.

Risultato Finale (in set – al meglio dei 3)

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro considerando il numero dei set vinti da ogni tennista.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **2-0:** Il primo giocatore in lista vincerà 2 set e il secondo giocatore non vincerà nessun set.
- **2-1:** Il primo giocatore in lista vincerà 2 set e il secondo giocatore vincerà un set.
- **1-2:** Il primo giocatore in lista vincerà un set e il secondo giocatore in lista vincerà 2 set.
- **0-2:** Il primo giocatore in lista non vincerà nessun set e il secondo giocatore in lista vincerà 2 set.

Risultato Finale (in set – al meglio dei 5)

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro considerando il numero dei set vinti da ogni tennista.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **3-0:** Il primo giocatore in lista vincerà 3 set e il secondo giocatore in lista non vincerà nessun set.
- **3-1:** Il primo giocatore in lista vincerà 3 set e il secondo giocatore in lista vincerà un set.
- **3-2:** Il primo giocatore in lista vincerà 3 set e il secondo giocatore in lista vincerà 2 set.
- **0-3:** Il primo giocatore in lista non vincerà nessun set e il secondo giocatore in lista vincerà 3 set.
- **1-3:** Il primo giocatore in lista vincerà un set e il secondo giocatore in lista vincerà 3 set.

- 2-3: Il primo giocatore in lista vincerà 2 set e il secondo giocatore in lista vincerà 3 set.

Chi vincerà il set? (Set 1/2/3/4/5)

Bisogna pronosticare il vincitore del set indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1: Il primo giocatore in lista vincerà il set indicato.
- 2: Il secondo giocatore in lista vincerà il set indicato.

Il giocatore 1 vince un set

Bisogna pronosticare se il primo giocatore in lista vincerà almeno un set o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Il primo giocatore in lista vincerà almeno un set.
- **No:** Il primo giocatore in lista non vincerà nemmeno un set.

Il giocatore 2 vince un set

Bisogna pronosticare se il secondo giocatore in lista vincerà almeno un set o meno.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Il secondo giocatore in lista vincerà almeno un set.
- **No:** Il secondo giocatore in lista non vincerà nemmeno un set.

Tiebreak nel match

Bisogna pronosticare se ci sarà o meno un tiebreak nell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Ci sarà almeno un tiebreak nell'incontro.
- **No:** Non ci sarà nemmeno un tiebreak nell'incontro.

Tiebreak nel set (1/2/3/4/5)

Bisogna pronosticare se ci sarà o meno un tiebreak nel set specificato dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Ci sarà un tiebreak nel set specificato.
- **No:** Non ci sarà un tiebreak nel set specificato.

Qualsiasi set finirà 6:0 o 0:6

Bisogna pronosticare se almeno un set dell'incontro finirà 6:0 oppure 0:6.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Almeno un set finirà 6:0 oppure 0:6.
- **No:** Nessun set finirà 6:0 oppure 0:6.

Game X arriva al deuce nel set Y

Bisogna pronosticare se nel gioco specificato del set specificato il punteggio arriverà o meno a 40-40.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Si:** Nel gioco specificato del set specificato il punteggio arriverà a 40-40.
- **No:** Nel gioco specificato del set specificato il punteggio non arriverà a 40-40.

Numero di set (al meglio dei 3)

Bisogna pronosticare il numero esatto di set che verranno giocati (al meglio dei 3).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **2 Set:** Ci saranno 2 set nell'incontro.
- **3 Set:** Ci saranno 3 set nell'incontro.

Numero di set (al meglio dei 5)

Bisogna pronosticare il numero esatto di set che verranno giocati (al meglio dei 5).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **3 Set:** Ci saranno 3 set nell'incontro.
- **4 Set:** Ci saranno 4 set nell'incontro.
- **5 Set:** Ci saranno 5 set nell'incontro.

Numero Totale Giochi

Bisogna pronosticare se il numero totale di giochi in un incontro sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato da Planetwin365. Nel caso in cui venga giocato un "super tie break" al posto del set decisivo, esso verrà considerato come un singolo gioco.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di giochi nell'incontro sarà superiore rispetto al numero indicato.
- **Under:** Il numero totale di giochi nell'incontro sarà inferiore rispetto al numero indicato.

Numero totale di games nel 1.o/2.o/3.o/4.o/5.o set

Bisogna pronosticare se il numero totale di giochi nel set selezionato sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di giochi nel set selezionato sarà superiore rispetto al numero indicato.
- **Under:** Il numero totale di giochi nel set selezionato sarà inferiore rispetto al numero indicato.

Giochi totali Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale di giochi nell'incontro sarà pari o dispari. Nel caso in cui venga giocato un "super tie break" al posto del set decisivo, esso verrà considerato come un singolo gioco.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pari:** Il numero totale di giochi nell'incontro sarà pari.
- **Dispari:** Il numero totale di giochi nell'incontro sarà dispari.

Chi vincerà il game X del set Y?

Bisogna pronosticare il vincitore del gioco nel set indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo giocatore in lista vincerà il game nel set indicato.
- **2:** Il secondo giocatore in lista vincerà il game nel set indicato.

Chi vincerà i giochi X e Y del set N?

Bisogna pronosticare il vincitore dei giochi selezionati. Nel caso entrambi i giocatori vincano un gioco, la selezione vincente sarà la X.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Il primo giocatore in lista vincerà entrambi i giochi indicati.
- **X:** Entrambi i giocatori vinceranno un gioco a testa tra quelli indicati.
- **2:** Il secondo giocatore in lista vincerà entrambi i giochi indicati.

Risultato del game X del set Y

Bisogna pronosticare il risultato esatto del gioco selezionato scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Giocatore 1 a 0:** Il primo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 0.
- **Giocatore 1 a 15:** Il primo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 15.
- **Giocatore 1 a 30:** Il primo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 30.
- **Giocatore 1 a 40:** Il primo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 40 (ossia vincerà ai vantaggi).
- **Giocatore 2 a 0:** Il secondo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 0.
- **Giocatore 2 a 15:** Il secondo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 15.
- **Giocatore 2 a 30:** Il secondo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 30.
- **Giocatore 2 a 40:** Il secondo giocatore in lista vincerà il game specificato lasciando l'avversario a 40 (ossia vincerà ai vantaggi).

PALLAVOLO (LIVE BETTING)

Le scommesse live relative agli incontri di pallavolo sono sempre basate sul risultato finale in set al meglio di 5, a meno che non venga specificato diversamente.

I golden set non saranno presi in considerazione.

Chi vincerà l'incontro?

Bisogna pronosticare la squadra vincitrice dell'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** La squadra di casa vincerà nell'incontro.
- **2 HH:** La squadra in trasferta vincerà nell'incontro.

Chi vincerà il set? (Set 1/2/3/4/5)

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il set specificato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà il set specificato.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà il set specificato.

Handicap

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo il valore dello spread al risultato finale della squadra di casa e della squadra in trasferta.

Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti rispetto alla squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti rispetto alla squadra di casa (considerando l'handicap).

Handicap X Periodo

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo il valore dello spread al risultato del set indicato della squadra di casa e della squadra in trasferta.

Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti rispetto alla squadra in trasferta nel set indicato (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti rispetto alla squadra di casa nel set indicato (considerando l'handicap).

Quale squadra vince la gara a X punti nell'Y set?

Bisogna pronosticare quale squadra sarà la prima a raggiungere il numero di punti specificato nel set indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa raggiungerà per prima il numero di punti specificato nel set indicato.
- **2 H:** La squadra in trasferta raggiungerà per prima il numero di punti specificato nel set indicato.

Chi segnerà il X° punto del Y set?

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il punto in oggetto nel set indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà il punto in oggetto nel set indicato.
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà il punto in oggetto nel set indicato.

Risultato Finale (in set – al meglio dei 5)

Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro considerando il numero dei set vinti da ogni squadra.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **3-0:** La prima squadra in lista vincerà 3 set e la seconda squadra in lista non vincerà nessun set.
- **3-1:** La prima squadra in lista vincerà 3 set e la seconda squadra in lista vincerà un set.
- **3-2:** La prima squadra in lista vincerà 3 set e la seconda squadra in lista vincerà 2 set.

- **0-3:** La prima squadra in lista non vincerà nessun set e la seconda squadra in lista vincerà 3 set.
- **1-3:** La prima squadra in lista vincerà un set e la seconda squadra in lista vincerà 3 set.
- **2-3:** La prima squadra in lista vincerà 2 set e la seconda squadra in lista vincerà 3 set.

Numero di set (al meglio dei 5)

Bisogna pronosticare il numero esatto di set che verranno giocati (al meglio dei 5).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **3 Set:** Ci saranno 3 set nell'incontro.
- **4 Set:** Ci saranno 4 set nell'incontro.
- **5 Set:** Ci saranno 5 set nell'incontro.

Over/Under

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno punti segnati durante l'intero incontro rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati sarà minore del numero di riferimento indicato.

Over/Under 1/2/3/4/5 periodo

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno punti segnati durante il set specificato rispetto al numero di riferimento indicato da Planetwin365.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale di punti realizzati nel set specificato sarà maggiore del numero di riferimento indicato.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati nel set specificato sarà minore del numero di riferimento indicato.

Pari/Dispari 1/2/3/4/5 periodo

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati durante il set indicato sarà pari o dispari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pari:** Il numero totale di punti realizzati nel set specificato sarà pari.
- **Under:** Il numero totale di punti realizzati nel set specificato sarà dispari.

Quanti set andranno ad oltranza?

Bisogna pronosticare il numero di set nell'incontro per i quali sarà necessario segnare più punti del previsto per poterli vincere (25 punti nei primi 4 set, 15 punti nel tie-break set ecc.) in base alla regola sul margine di punti.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Nessun set andrà ad oltranza.
- **1:** Esattamente 1 set andrà ad oltranza.
- **2:** Esattamente 2 set andranno ad oltranza.
- **3:** Esattamente 3 set andranno ad oltranza.
- **4:** Esattamente 4 set andranno ad oltranza.
- **5:** Esattamente 5 set andranno ad oltranza.

HOCKEY (LIVE BETTING)

Le scommesse live sull'hockey (eccetto per i mercati relativi ai periodi, tempi supplementari e shootout) sono relative ai tempi regolamentari, a meno che non venga specificato diversamente per alcune tipologie di scommesse.

Risultato Finale

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.

- 2: Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

Totali

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in un incontro sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati sarà minore del numero indicato.

Handicap

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **X H:** Ci sarà un pareggio (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più gol della squadra di casa (prendendo in considerazione l'handicap).

Doppia Chance (1X – 12 – X2)

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1XDC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o sul pareggio.
- **12DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa o della squadra in trasferta.
- **X2DC:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta o sul pareggio.

Prossimo Goal

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il prossimo goal. Nel caso in cui non venga segnato alcun goal dal momento della conferma della scommessa, la selezione vincente sarà la X. Il risultato parziale verrà registrato nel dettaglio della scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra di casa segnerà il prossimo gol.
- **No Gol:** Si scommette che nessuna squadra segnerà il prossimo gol.
- **2-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà il prossimo gol.

Chi vince il resto della partita?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il resto dell'incontro a partire dal momento in cui la scommessa è stata confermata. Soltanto i goal segnati dopo la conferma della scommessa verranno presi in considerazione (il risultato parziale al momento del piazzamento della scommessa verrà registrato nel dettaglio della scommessa).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il resto dell'incontro.
- **X:** Si scommette sul pareggio nel resto dell'incontro.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il resto dell'incontro.

Chi vincerà il periodo? (Periodo 1/2/3)

Bisogna pronosticare l'esito del periodo indicato (primo, secondo o terzo).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il periodo indicato.
- **X:** Si scommette sul pareggio nel periodo indicato.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il periodo indicato.

Goal Squadra di Casa

Bisogna pronosticare il numero esatto dei goal segnati dalla squadra di casa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **0:** Si scommette che la squadra di casa non segnerà.
- **1:** Si scommette che la squadra di casa segnerà 1 gol esatto.

- 2: Si scommette che la squadra di casa segnerà 2 gol esatti.
- 3+: Si scommette che la squadra di casa segnerà 3 o più gol.

Goal Squadra in Trasferta

Bisogna pronosticare il numero esatto dei goal segnati dalla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- 0: Si scommette che la squadra in trasferta non segnerà.
- 1: Si scommette che la squadra in trasferta segnerà 1 gol esatto.
- 2: Si scommette che la squadra in trasferta segnerà 2 gol esatti.
- 3+: Si scommette che la squadra in trasferta segnerà 3 o più gol.

Gol Totali Squadra di Casa

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati dalla squadra di casa rispetto al numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero dei gol segnati dalla squadra di casa sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero dei gol segnati dalla squadra di casa sarà minore del numero indicato.

Gol Totali Squadra in Trasferta

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati dalla squadra in trasferta rispetto al numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero dei gol segnati dalla squadra in trasferta sarà minore del numero indicato.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei goal segnati in un incontro sarà pari o dispari. Il risultato 0-0 sarà ritenuto pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pari:** Il numero dei goal segnati sarà pari.
- **Under:** Il numero dei goal segnati sarà dispari.

Over/Under Primo Periodo

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati durante il primo periodo rispetto al numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero dei gol segnati nel primo periodo sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero dei gol segnati nel primo periodo sarà minore del numero indicato.

Over/Under Secondo Periodo

Bisogna pronosticare se ci saranno più o meno goal segnati durante il secondo periodo rispetto al numero di riferimento indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero dei gol segnati nel secondo periodo sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero dei gol segnati nel secondo periodo sarà minore del numero indicato.

Chi vincerà il resto del primo periodo?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il resto del primo periodo a partire dal momento in cui la scommessa è stata confermata. Solo i goal segnati dopo la conferma della scommessa verranno presi in considerazione (il risultato attuale sarà indicato nel dettaglio della scommessa).

Tipologie di scommessa disponibili:

- 1: Si scommette che la squadra di casa vincerà il resto del primo periodo.
- X: Si scommette sul pareggio nel resto del primo periodo.
- 2: Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il resto del primo periodo.

Chi vincerà il resto del secondo periodo?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il resto del secondo periodo a partire dal momento in cui la scommessa è stata confermata. Solo i goal segnati dopo la conferma della scommessa verranno presi in considerazione (il risultato attuale sarà indicato).

nel dettaglio della scommessa).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il resto del secondo periodo.
- **X:** Si scommette sul pareggio nel resto del secondo periodo.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il resto del secondo periodo.

Quale squadra vincerà l'incontro, tempi supplementari e shootout inclusi?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà l'incontro, tempi supplementari e shootout inclusi.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà l'incontro.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà l'incontro.

Chi vince il resto della partita (solo TS!)?

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il resto dei tempi supplementari a partire dal momento in cui la scommessa è stata confermata. Solo i goal segnati dopo la conferma della scommessa verranno presi in considerazione (il risultato attuale sarà indicato nel dettaglio della scommessa).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette che la squadra di casa vincerà il resto dei tempi supplementari.
- **X:** Si scommette sul pareggio nel resto dei tempi supplementari.
- **2:** Si scommette che la squadra in trasferta vincerà il resto dei tempi supplementari.

Prossimo Goal (solo TS!)

Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il prossimo goal nei tempi supplementari. Nel caso non vi sia alcun goal segnato dopo la conferma della scommessa, la scommessa vincente sarà la X. Il risultato attuale sarà indicato nel dettaglio della scommessa.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra di casa segnerà il prossimo gol nei tempi supplementari.
- **No Gol:** Si scommette che nessuna squadra segnerà il prossimo gol nei tempi supplementari.
- **2-Prossimo Gol:** Si scommette che la squadra in trasferta segnerà il prossimo gol nei tempi supplementari.

Quale squadra vincerà gli shootout?

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà gli shootout (calci di rigore).

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** La squadra di casa vincerà gli shootout.
- **2:** La squadra in trasferta vincerà gli shootout.

PALLAMANO (LIVE BETTING)

Scommesse live sono sempre relative al risultato al termine dei tempi regolamentari, a meno che non venga specificato diversamente per alcune tipologie di scommesse.

Risultato Finale

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sulla vittoria della squadra di casa.
- **X:** Si scommette sul pareggio.
- **2:** Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta.

Handicap (3 esiti)

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato finale dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **X H:** Ci sarà un pareggio (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più gol della squadra di casa (prendendo in considerazione l'handicap).

Over/Under

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in un incontro sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati sarà minore del numero indicato.

Primo Tempo

Bisogna pronosticare la squadra che terminerà in vantaggio il primo tempo scegliendo tra le opzioni proposte.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1:** Si scommette sul fatto che la squadra di casa terminerà in vantaggio il primo tempo.
- **X:** Si scommette sul fatto che il primo tempo si chiuderà in parità.
- **2:** Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta terminerà in vantaggio il primo tempo.

Handicap Primo Tempo (3 esiti)

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato del primo tempo dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap) nel primo tempo.
- **X H:** Ci sarà un pareggio (considerando l'handicap) nel primo tempo.
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più gol della squadra di casa (prendendo in considerazione l'handicap) nel primo tempo.

Over/Under Primo Tempo

Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati nel primo tempo sarà maggiore (over) o minore (under) del numero indicato.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Over:** Il numero totale dei gol segnati nel primo tempo sarà maggiore del numero indicato.
- **Under:** Il numero totale dei gol segnati nel primo tempo sarà minore del numero indicato.

Handicap (2 esiti)

L'esito della scommessa si ottiene aggiungendo o sottraendo il valore dello spread al risultato finale della squadra di casa e della squadra in trasferta.

Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa segnerà più punti rispetto alla squadra in trasferta (considerando l'handicap).
- **2 H:** La squadra in trasferta segnerà più punti rispetto alla squadra di casa (considerando l'handicap).

Handicap Primo Tempo (2 esiti)

Il risultato di una scommessa con handicap è ottenibile aggiungendo il valore dello spread al risultato del primo tempo dell'incontro (o sottraendolo).

Il valore dello spread è sempre riportato tra parentesi, relativo alla squadra di casa o alla squadra in trasferta.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 H:** La squadra di casa realizzerà più gol della squadra in trasferta (considerando l'handicap) nel primo tempo.
- **2 H:** La squadra in trasferta realizzerà più gol della squadra di casa (prendendo in considerazione l'handicap) nel primo tempo.

Pari/Dispari

Bisogna pronosticare se il numero totale dei goal segnati in un incontro sarà pari o dispari. Il risultato 0-0 sarà ritenuto pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pari:** Il numero dei goal segnati sarà pari.
- **Under:** Il numero dei goal segnati sarà dispari.

Pari/Dispari Primo Tempo

Bisogna pronosticare se il numero totale dei goal segnati nel primo tempo sarà pari o dispari. Il risultato 0-0 sarà ritenuto pari.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **Pari:** Il numero dei goal segnati nel primo tempo sarà pari.
- **Under:** Il numero dei goal segnati nel primo tempo sarà dispari.

FORMULA 1 (LIVE BETTING)

Le scommesse relative alla Formula 1 vengono sempre aggiornate in base ai primi risultati pubblicati dagli organi ufficiali.

Successive decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA non saranno considerate.

Decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIA prima della fine di una sessione di qualificazione che potrebbero influenzare la posizione definitiva sulla griglia di partenza, non verranno prese in considerazione sulle scommesse piazzate sulla "pole".

Vincitore Gara

Bisogna pronosticare il pilota vincitore del Gran Premio.

Vincitore Pole

Bisogna pronosticare il pilota che otterrà il miglior risultato delle qualificazioni.

Podio Gara

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato finirà la gara sul podio (primi 3 posti).

Podio Pole

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato si classificherà tra i primi 3 posti delle qualificazioni.

HH Gara

Bisogna pronosticare quale dei due piloti indicati avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio. Nel caso in cui i due piloti si ritirino nello stesso giro, la relativa scommessa HH sarà annullata.

Nel caso in cui nessuno dei due piloti terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio rispetto al secondo pilota in lista.
- **2 HH:** Il secondo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio rispetto al primo pilota in lista.

Scuderia Vincente

Bisogna pronosticare la squadra motoristica alla quale appartiene il pilota vincitore.

MOTOCICLISMO (LIVE BETTING)

Gli esiti delle scommesse di Motociclismo Live sono sempre basati sui primi risultati pubblicati dagli organi ufficiali.

Successive decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIM non saranno considerate.

Decisioni prese dagli ufficiali di gara o dalla FIM prima della fine di una sessione di qualifiche che potrebbero influenzare la posizione di partenza della griglia di gara, non verranno prese in considerazione per le scommesse piazzate sulla "pole".

Vincitore Gara

Bisogna pronosticare il pilota vincitore del Gran Premio.

Vincitore Pole

Bisogna pronosticare il pilota che otterrà la pole position.

Podio Gara

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato terminerà sul podio (nei primi 3 posti).

Podio Pole

Bisogna pronosticare se il pilota selezionato terminerà le qualificazioni nelle prime tre posizioni.

HH Gara

Bisogna pronosticare quale dei due piloti in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio. Nel caso in cui i due piloti si ritirino nello stesso giro, le scommesse relative a HH saranno annullate.

Nel caso in cui nessuno dei due piloti terminasse la gara, tutte le scommesse saranno considerate nulle, indipendentemente dal numero di giri o dalla posizione dei piloti stessi al momento del ritiro.

Tipologie di scommessa disponibili:

- **1 HH:** Il primo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio rispetto al secondo pilota in lista.
- **2 HH:** Il secondo pilota in lista avrà un piazzamento migliore nel Gran Premio rispetto al primo pilota in lista.

Scuderia Vincente

Bisogna pronosticare la squadra motoristica alla quale appartiene il pilota vincitore del Gran Premio. (fa fede solo il pilota vincitore, non il numero di punti sommato).

ANTEPOST

Scommesse di tipologia Antepost sono legate all'esito di un'intera competizione o di una certa fase (ad es. fase a gruppi).

In caso di parità di posizione/risultato di due o più concorrenti, le quote applicabili si ottengono dividendo il valore iniziale di tali quote, come accettate al momento della conferma definitiva della tua scommessa, per il numero dei concorrenti arrivati a pari merito.

Nel caso di decisioni disciplinari prese dalle autorità di competenza prima o durante la competizione (sottrazione di punti ecc.), esse saranno prese in considerazione ai fini del pagamento delle scommesse.

Nel caso in cui tali decisioni vengano prese successivamente alla proclamazione del vincitore e all'aggiornamento delle relative scommesse, tali decisioni non verranno considerate.

APPENDICE

SPECIALI FIFA/UEFA

Tutte le tipologie di scommesse saranno aggiornate conformemente alla statistica ufficiale della FIFA/UEFA, mentre i gol segnati durante la serie di calci di rigore non saranno presi in considerazione per nessuna tipologia di scommesse.

Per tutte le tipologie di scommessa relative al piazzamento delle squadre (Group Winner, Best Country, Best of 4, etc.) verrà presa in considerazione la classifica ufficiale e finale della FIFA/UEFA.

- **Vincente:** Bisogna pronosticare il vincitore della competizione.
- **Vincente Gruppo:** Bisogna pronosticare il vincitore del gruppo.
- **Confederazione del Vincitore:** Bisogna pronosticare alla quale confederazione appartiene la nazionale che vincerà la competizione.
- **Gruppo del Vincitore:** Bisogna pronosticare il gruppo di appartenenza della nazionale che vincerà la competizione.
- **Gruppo con più Gol:** Bisogna pronosticare il gruppo che otterrà il maggior numero di goal.
- **Miglior Attacco:** Bisogna pronosticare quale nazionale segnerà il maggior numero di goal.
- **Vincitore per la Prima Volta:** Bisogna pronosticare se una nazionale vincerà la competizione per la prima volta.
- **Fase Eliminazione:** Bisogna pronosticare in quale fase del campionato la nazionale selezionata verrà eliminata.
- **Capocannoniere:** Bisogna pronosticare quale giocatore sarà il miglior marcatore del campionato. Nel caso in cui due o più giocatori segnino lo stesso numero di goal, il vincitore sarà il giocatore la cui nazionale ha giocato il minor numero di partite. In caso di parità delle partite giocate sarà applicato il principio di parità.
- **Miglior Giocatore:** Bisogna pronosticare chi vincerà il premio del miglior giocatore della competizione.
- **Prima e Seconda:** Bisogna pronosticare l'ordine esatto delle nazionali che vinceranno il primo e il secondo posto del gruppo.
- **Punti Girone:** Bisogna pronosticare quanti punti otterrà la nazionale all'interno del gruppo.
- **Numero Gol Capocannoniere:** Bisogna pronosticare il numero esatto di goal che segnerà il miglior marcatore.
- **Capocannoniere della Nazionale:** Bisogna pronosticare chi sarà il miglior marcatore della propria nazionale.
- **Miglior Portiere:** Bisogna pronosticare chi sarà il miglior portiere della competizione.
- **Raggiunge la Finale:** Bisogna pronosticare la nazionale che giocherà la finale.
- **Raggiunge la Semifinale:** Bisogna pronosticare la nazionale che giocherà le semifinali.
- **Raggiunge i Quarti di Finale:** Bisogna pronosticare la nazionale che giocherà i quarti di finale.
- **Qualificate:** Bisogna pronosticare quali due nazionali del gruppo passeranno al prossimo girone a prescindere dal piazzamento all'interno del gruppo.
- **Peggior Attacco:** Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il minor numero di goal.
- **Finaliste:** Bisogna pronosticare quali due squadre disputeranno la finale.
- **Vincitore e Capocannoniere:** Bisogna pronosticare il vincitore della competizione e il miglior marcatore del campionato.
- **Arbitro della Finale:** Bisogna pronosticare chi sarà l'arbitro della finale.
- **Gol Totali:** Tutte le tipologie di scommesse in offerta si riferiscono al numero totale di goal per la fase del campionato indicata. Sono inclusi i goal segnati nei tempi supplementari. Tiri di rigore sono esclusi.
- **Gol Totali Squadra:** Tutte le tipologie di scommesse in offerta si riferiscono al numero totale di goal segnati dalla squadra indicata. Sono inclusi i goal segnati nei tempi supplementari. Tiri di rigore sono esclusi.
- **Capocannoniere HH:** Bisogna pronosticare quale dei due giocatori proposti segnerà più gol durante la competizione. A parità di gol, si terrà conto del numero di partite giocate (verrà premiato il giocatore della nazionale che ha giocato meno partite). In caso di ulteriore parità, le scommesse saranno considerate nulle.