

SCOMMESSE ANTEPOST

VINCENTE: pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione

PASSAGGIO TURNO: pronosticare quale delle due squadre accederà al turno successivo in una competizione ad eliminazione diretta.

SCOMMESSE SULLE PARTITE

TESTA A TESTA CON HANDICAP: si scommette, in tempo reale, sul segno 1 o 2 finale, tenendo conto del fatto che alla formazione favorita è stato attribuito un handicap che ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine della partita comprensiva di eventuali tempi supplementari.

1X2 BASKET: pronosticare il risultato della partita comprensiva degli eventuali tempi supplementari in base al seguente criterio:

- 1 - vittoria della prima squadra proposta con un margine superiore ai 5 punti;
- X - pareggio delle due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 5;
- 2 - vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore ai 5 punti.

VINCITORE PARTITA: pronosticare chi vince al termine della partita comprensiva degli eventuali tempi supplementari.

UNDER / OVER: pronosticare se il numero totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari sarà inferiore o superiore al limite prefissato.

In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

PARI / DISPARI: pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari di un incontro sarà un numero PARI o DISPARI.

1X2 BASKET QUARTO: pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco in base al seguente criterio:

- 1 - vittoria della prima squadra proposta con un margine superiore a 2 punti;
- X - pareggio delle due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 2;
- 2 - vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore a 2 punti.

UNDER / OVER QUARTO: pronosticare se il numero totale dei punti segnati da entrambe le squadre al termine di un determinato quarto di gioco sarà inferiore o superiore al limite prefissato.

In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

PARI / DISPARI QUARTO: pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un determinato quarto di gioco sarà un numero PARI o DISPARI.

MARGINE DI VITTORIA A 7 EVENTI: pronosticare lo scarto di punti con il quale terminerà la partita comprensiva di eventuali tempi supplementari, indipendentemente da quale squadra vincerà, scegliendo tra le fasce: 1-5; 6-10; 11-15; 16-20; 21-25; 26-30; 30 o +

MARGINE DI VITTORIA A 12 EVENTI: pronosticare il margine di punti con il quale una delle due formazioni batterà l'altra al termine della partita comprensiva di eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le seguenti 6 fasce offerte per ciascuna squadra: 1-5; 6-10; 11-15; 16-20; 21-25; 26 o +

UNDER OVER PUNTI GIOCATORE: pronosticare se il numero di punti realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà maggiore o minore della soglia indicata.

Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o, andranno a quota 1,00 se giocate in multipla.

In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

TESTA A TESTA CON HANDICAP PUNTI GIOCATORE: pronosticare il giocatore che realizza più punti al termine della partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, tenendo conto del fatto che al favorito è stato attribuito un handicap da sottrarre al punteggio reale conseguito per decretare l'esito della scommessa.

Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o, andranno a quota 1,00 se giocate in multipla.

MARCATORE 1X2: pronosticare quale giocatore, tra i due proposti per un determinato incontro comprensivo degli eventuali tempi supplementari, ottiene un maggior numero di punti.

Esiti possibili:

- 1 - si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore proposto;
- X - si pronostica la parità di punteggio tra i due giocatori proposti;
- 2 - si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore proposto;

Se uno dei due o entrambi i giocatori non scendono in campo, le scommesse saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla.

Singole

Pronosticare il risultato di un solo avvenimento.

La potenziale vincita si ottiene moltiplicando la quota per l'importo della scommessa.

Multiple

Pronosticare i risultati di due o più avvenimenti.

La potenziale vincita si ottiene dal prodotto delle quote degli eventi scelti per l'importo scommesso. Affinchè la scommessa sia vincente devono risultare vincenti tutti gli esiti pronosticati.