



REGOLAMENTO LIVE

SOMMARIO

REGOLAMENTO LIVE	1
BASKET	4
BEACH VOLLEY	7
ATLETICA	9
BASEBALL	9
GOLF	13
GINNASTICA	14
FRECCETTE	14
EQUITAZIONE	16
CICLISMO	17
CANOTTAGGIO	18
BOXE/WRESLING	18
NUOTO	19
MUSICA E SPETTACOLO	20
MOTORI	20
IPPICA	22
HOCKEY SUL GHIACCIO	22
PALLAVOLO	25
PALLAMANO	27
CALCIO	30
PALLANUOTO	41
SNOOKER	42
SPORT INVERNALI	44
TENNIS	45

REGOLAMENTO LIVE

Articolo 1

Una scommessa Live è valida quando viene rilasciato un codice di transazione da Newaleabet anteriore alla conclusione dell'evento oggetto della scommessa. Tutte le scommesse per le quali non viene emesso un codice prima della fine dell'evento scommesso saranno considerate nulle. Rientrano in questa casistica le scommesse stampate ma non ancora convalidate da Newaleabet attraverso il codice di transazione. Solo le scommesse visualizzate come confermate nella lista scommesse del Conto gioco verranno prese in considerazione. Reclami relativi a scommesse che non appaiono direttamente sul database di Newaleabet non verranno presi in considerazione. In caso di dubbi in merito alla validità di una scommessa, si invita a controllare la propria lista scommesse o a contattare il Servizio Clienti.

Articolo 2

E' responsabilità del Cliente, prima di confermare una scommessa, controllare che il numero di scommesse piazzate e l'importo scommesso corrispondano alla sua volontà. Una volta confermata, la scommessa, non può più essere modificata o annullata dal Cliente. Tutte le quote sono soggette a possibili cambiamenti. Le quote ufficiali sono quelle indicate da Newaleabet nella ricevuta digitale della scommessa.

Articolo 3

Qualora una scommessa vada in riserva, Newaleabet si riserva il diritto di rifiutarla o di ridurne l'importo. La riduzione di importo può essere applicata solo se il cliente ha spuntato l'opzione "Accetta Riduzioni Importo" presente sul coupon.

Articolo 4

Viene offerta la possibilità di piazzare sia scommesse singole che scommesse multiple. Scommesse multiple che includano al proprio interno più pronostici relativi allo stesso evento non saranno accettate, a meno che non vengano offerte quote speciali per questa eventualità. Qualora una simile scommessa dovesse essere accettata, per errore umano o tecnico, Newaleabet si riserva il diritto di annullarla parzialmente o nella sua interezza.

Articolo 5

Newaleabet si riserva il diritto di inibire o terminare l'accesso alla sezione Live Betting del Sito, nonché di modificare, sospendere o interrompere il servizio in qualsiasi momento e senza previa comunicazione al Cliente. Tutti gli eventi previsti nel palinsesto sono soggetti a variazione e Newaleabet si riserva il diritto di cancellare o sostituire gli eventi programmati senza previa comunicazione al Cliente.

Articolo 6

Tutte le informazioni riguardanti l'incontro (risultato attuale, tempo di gioco, etc.) pubblicate nella sezione Live Betting del nostro sito sono puramente indicative e non devono essere

usate in alcun modo come base per le proprie scommesse. Newaleabet non accetta alcuna responsabilità per qualsiasi perdita causata dall'inesattezza delle informazioni riportate.

Articolo 7

Le scommesse sono considerate nulle e quindi da rimborsare nei seguenti casi:

- se l'evento non viene disputato o completato entro la mezzanotte dello stesso giorno, considerando il fuso orario del luogo di svolgimento;
- se nessun partecipante si è 'classificato' (per esempio, nessuno è stato dichiarato vincitore o piazzato nella classifica finale dell'evento);
- se il luogo dell'evento viene modificato e la squadra che avrebbe dovuto giocare in casa gioca fuori casa;
- nel caso di scommesse non sportive, se l'evento non si verifica, a meno che l'oggetto della scommessa non sia il mancato verificarsi dell'evento;
- se a causa di problemi tecnici non è possibile verificare le scommesse piazzate;
- se una scommessa è stata piazzata una volta conosciuto l'esito dell'evento o dopo che il partecipante selezionato o la squadra abbia conseguito un vantaggio materiale (ad es. la segnatura di un gol, un'espulsione per l'altra squadra, ecc.), a prescindere dal suo esito.

Articolo 8

In caso di scommesse su eventi sportivi, la sospensione o la cancellazione dell'evento non invalida le selezioni relative ad esiti già acquisiti. (Esempio: una partita di calcio viene abbandonata, prima della conclusione, sul risultato di 3-0. Le scommesse sull'Over 2,5 saranno, comunque vincenti, mentre quelle sull'Under 2,5 saranno considerate perdenti). Eventuali eccezioni a questa regola saranno indicate nelle regole di ciascuno Sport.

Articolo 9

Se una o più selezioni facenti parte di una scommessa multipla non sono valide, la scommessa rimane valida e la selezione o le selezioni non valide vengono considerate vincenti con una quota pari a 1 (void). Le maggiorazioni delle vincite per le scommesse multiple vengono ricalcolate escludendo gli avvenimenti a cui viene assegnata quota 1.

Articolo 10

Se un concorrente o una squadra non partecipa a una competizione, a un evento o a un incontro dopo l'inizio o si ritira dopo l'inizio, le relative scommesse saranno da considerarsi perdenti, per cui non avranno diritto ad alcun rimborso. Eventuali eccezioni a questa regola saranno indicate nelle regole di ciascuno sport.

Articolo 11

In caso di una parità non prevista come esito possibile dalle regole della scommessa, la quota applicata sarà pari alla quota di accettazione divisa per il numero dei partecipanti a pari merito. Se, ad esempio, due partecipanti con la quota di 2.80 e 1.90 conseguono lo stesso risultato (sono entrambi vincitori), le quote finali saranno 1.4 (2.80/2) e 0.95 (1.90/2). La

nuova quota determinata da questo calcolo si applica anche per determinare la vincita della scommessa multipla contenente l'avvenimento.

BASKET

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento live di basket si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più eventuali tempi supplementari, salvo diversamente specificato. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro al termine dei tempi regolamentari. I tempi supplementari non sono inclusi. Vengono offerti tre possibili esiti: Casa, Pareggio, Ospite.

Testa a Testa (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro.

1X2 con Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale. Vengono offerti tre possibili esiti.

Esempio: se lo spread offerto è -2. Scommettendo su "Casa" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 punti. Scommettendo su "Pareggio" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di esattamente 2 punti. Scommettendo su "Ospite" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince di un punto oppure se la squadra ospite vince la partita.

Testa a Testa con Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale.

Esempio: se lo spread offerto è -6,5. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 7 punti. Scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince o se perde con un margine minore di 7 punti.

Over/Under

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro il numero totale di punti sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Over/Under Squadra

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro il numero totale di punti di una squadra (Casa od Ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro il numero totale di punti sarà pari o dispari.

Pari/Dispari Squadra

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro il numero totale di punti di una squadra (Casa od Ospite) sarà pari o dispari.

1°- 2° Tempo (1X2)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1° Tempo o 2° Tempo). Vengono offerti tre possibili esiti: Casa, Pareggio, Ospite.

1°- 2° Tempo Draw No Bet (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1° Tempo o 2° Tempo). Se le due squadre pareggiano la selezione sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

1°- 2° Tempo Handicap (1X2)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1° Tempo o 2° Tempo) aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale. Vengono offerti tre possibili esiti.

Esempio: se lo spread offerto è -2. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 punti. Scommettendo su Pareggio la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di esattamente 2 punti. Scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince di un punto oppure se la squadra ospite vince la partita.

1°- 2° Tempo Handicap (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1° Tempo o 2° Tempo) aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale. Esempio: se lo spread offerto è -6,5. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 7 punti. Scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince o se perde con un margine minore di 7 punti.

1°- 2° Tempo Over/Under

Si deve pronosticare se al termine del periodo di gioco (1° Tempo o 2° Tempo) il numero totale di punti sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

1°- 2° Tempo Over/Under Squadra

Si deve pronosticare se al termine del periodo di gioco (1° Tempo o 2° Tempo) il numero totale di punti di una squadra (Casa od Ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

1°- 2° Tempo Pari/Dispari

Si deve pronosticare se al termine del periodo di gioco (1° Tempo o 2° Tempo) il numero totale di punti sarà pari o dispari.

1°- 2°- 3°- 4° Quarto (1X2)

Si deve pronosticare il vincitore del quarto (disponibile per tutti e 4 i quarti). Vengono offerti tre possibili esiti: Casa, Pareggio, Ospite.

1°- 2°- 3°- 4° Quarto Draw No Bet (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del quarto (disponibile per tutti e 4 i quarti). Se le due squadre pareggiano la selezione sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

1°- 2°- 3°- 4° Quarto Handicap (1X2)

Si deve pronosticare il vincitore del quarto (disponibile per tutti e 4 i quarti) aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale del quarto. Vengono offerti tre possibili esiti.

Esempio: se lo spread offerto è -2. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 punti. Scommettendo su Pareggio la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di esattamente 2 punti. Scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince di un punto oppure se la squadra ospite vince la partita.

Quarto con più Punti

Si deve pronosticare in quale quarto verranno realizzati più punti. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (Art. 11 in sezione Regole Generali).

Squadra che segna di più in un quarto

Si deve pronosticare quale sarà la squadra che riuscirà a realizzare più punti in un quarto. In caso di pari merito la selezione sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Squadra che segna di più in un Quarto + Quarto

Si deve pronosticare quale squadra ed in quale quarto realizzerà più punti. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (Art 11 in sezione Regole Generali).

1°- 2°- 3°- 4° Quarto Gara a Punti (1X2)

Si deve pronosticare quale squadra realizzerà per prima il punteggio indicato da AleaBet per il quarto di gioco. Vengono offerti tre possibili esiti: Casa, Ospite, Nessuno.

1°- 2°- 3°- 4° Quarto Handicap (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del Quarto (disponibile per tutti e 4 i quarti) aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale del quarto.

Esempio: se lo spread offerto è -6,5. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 7 punti. Scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince o se perde con un margine minore di 7 punti.

1°- 2°- 3°- 4° Quarto Over/Under

Si deve pronosticare se al termine del Quarto (disponibile per tutti e 4 i quarti) il numero totale di punti sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

1°- 2°- 3°- 4° Quarto Over/Under Squadra

Si deve pronosticare se al termine del Quarto (disponibile per tutti e 4 i quarti) il numero totale di punti di una squadra (Casa od Ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

1°- 2°- 3°- 4° Quarto Pari/Dispari

Si deve pronosticare se al termine del quarto (disponibile per tutti e 4 i quarti) il numero totale di punti sarà pari o dispari.

Margine Vittoria

Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria della squadra vincitrice.

Overtime Si/No

Si deve pronosticare se l'incontro terminerà con il tempo regolamentare di gioco oppure saranno giocati anche i tempi supplementari.

Chi segna Xth punto

Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà uno specifico punteggio durante l'incontro. Se l'incontro finirà prima che il punteggio indicato sia raggiunto, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Testa a Testa Jump ball

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il possesso palla.

Quarto X/1° Tempo Draw No Bet (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore di uno specifico quarto o tempo dell'incontro. In caso di pareggio, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Gara a punti (TaT)

Si deve pronosticare quale sarà la prima squadra a raggiungere il punteggio indicato da Newaleabet durante l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: Casa, Ospite. Se l'incontro finisce prima che una delle due squadre abbia raggiunto il punteggio indicato, questa tipologia di scommessa è dichiarata void.

BEACH VOLLEY

Articolo 1

Il risultato di un evento di beach volleyball live è basato sul risultato dell'incontro, dopo l'orario normale di gioco, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.



TIPOLOGIE DI SCOMMESSA

Testa a Testa (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la prima squadra vince l'incontro), 2 (la seconda squadra vince l'incontro).

Testa a Testa Set

Si deve pronosticare il vincitore di uno specifico set. Se il set in questione non è completato, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la prima squadra vince il set), 2 (la seconda squadra vince il set).

Risultato Esatto

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti.

Totale Set

Si deve pronosticare quanti set verranno giocati. Vengono offerti due possibili esiti.

Over/Under

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro sarà sopra o sotto lo spread indicato.

Set Over/Under

Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante uno specifico set sarà sopra o sotto lo spread indicato.

Set Pari/Dispari

Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante uno specifico set sarà pari o dispari.

Set Limite punteggio

Si deve pronosticare quanti set giocati supereranno il punteggio limite di 21 (15 nel 3° set).

Asian Handicap (TaT)

Si deve pronosticare la squadra che totalizzerà più punti aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet. Lo spread sarà sempre associato al punteggio finale della prima squadra (Squadra 1).

Set Handicap (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del set, aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet dal punteggio finale della prima squadra (Squadra 1). Vengono offerti due possibili esiti: 1 e 2.

Esempio: se lo spread offerto è (-5,5). Scommettendo sul "1", la scommessa è vinta, se la prima squadra vince il set con un margine di almeno 6 punti (cioè la Squadra1 deve vincere il set almeno 21-19); scommettendo sul "2", la scommessa è vinta se la seconda squadra vince o perde il match di 6 o meno punti (cioè la Squadra2 deve segnare almeno 16 punti).

Set Gara a Punti (TaT)

Si deve pronosticare quale sarà la prima squadra a raggiungere il punteggio indicato da Newaleabet durante il set correlato. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la prima squadra raggiungerà prima il punteggio indicato), 2 (la seconda squadra raggiungerà prima il punteggio indicato). Sono quattro i possibili punteggi indicati: 5, 10, 15, 20.

ATLETICA

Articolo 1

L'esito di una scommessa sull'atletica leggera si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive alla cerimonia di premiazione, prese dai competenti organi sportivi e volte a modificare o emendare i risultati della competizione, non saranno presi in considerazione.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta o la nazione che vincerà della gara. In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 11 in sezione Regole Generali).

Piazzato

Si deve pronosticare l'atleta o la nazione che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 11 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti o tra le due nazioni specificate nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nella classifica finale. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void.

BASEBALL

Articolo 1

Il risultato di un evento di Baseball si basa sul punteggio finale, compresi gli eventuali extra inning, se non diversamente specificato. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

Articolo 2

Dal 7° inning in poi, se la differenza di punti tra le due squadre è maggiore o uguale a 10 punti, la partita si conclude anticipatamente per manifesta superiorità di una squadra (Regola Mercy). Nella Major League Baseball, la squadra vincitrice è refertata dopo il completamento

del 5° inning oppure se la squadra di casa è in vantaggio dopo 4 inning e ½.

Nel caso in cui l'incontro non sia stato completato ma l'esito è reso ufficiale, il mercato "Testa a Testa" e tutte le scommesse il cui risultato è stato già determinato resteranno valide, mentre le scommesse ancora aperte saranno dichiarate nulle.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra di casa vince l'incontro); 2 (la squadra ospite vince l'incontro).

1X2 Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale.

Esempio: se lo spread offerto è -2. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 punti; scommettendo su Pareggio la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di esattamente 2 punti; scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con meno di 2 punti.

TaT Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale.

Esempio: se lo spread offerto è -2,5. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 punti; scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince o se perde con un margine minore di 3 punti.

Over/Under Punti

Si deve pronosticare se, al termine dell'incontro, il numero totale di punti segnati sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Over/Under Punti Squadra

Si deve pronosticare se, al termine dell'incontro, il numero totale di punti segnati da una squadra (Casa od Ospite) sarà superiore o inferiore allo spread offerto da Newaleabet.

Gara a punti (TaT)

Si deve pronosticare quale sarà la prima squadra a raggiungere il punteggio indicato da Newaleabet durante l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: casa, ospite. Se l'incontro finisce prima che una delle due squadre abbia raggiunto il punteggio indicato, questa tipologia di scommessa è dichiarata void.

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro il numero totale di punti sarà pari o dispari.

Pari/Dispari Squadra

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro il numero totale di punti di una squadra (Casa od Ospite) sarà pari o dispari.

Inning [x]: 1X2

Si deve pronosticare per un dato inning se segnerà più punti la squadra in casa, la squadra ospite o se finirà in pareggio. Nel caso in cui un inning non venga disputato, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Inning [x]: Punti segnati

Si deve pronosticare per un dato inning se verrà segnato almeno un punto oppure no. Nel caso in cui un inning non venga disputato, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Inning [x]: Totale punti

Si deve pronosticare per un dato inning se verranno segnati 0, 1, 2 oppure più di 3 punti. Nel caso in cui un inning non venga disputato, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Inning [x]: Over/Under Punti

Si deve pronosticare se, al termine di un dato inning, il numero totale di punti segnati sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Inning [x] (Parte Alta): Punti segnati (squadra Ospite che attacca)

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un punto per la parte alta di un dato inning. Nel caso la parte alta dell'inning non venga disputata, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Inning [x] (Parte Bassa): Punti segnati (squadra Casa che attacca)

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un punto per la parte bassa di un dato inning. Nel caso in cui la parte bassa dell'ultimo inning non venga disputata, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

SPECIALI

"Primi 5 Inning" e "Primi 7 Inning"

Si applicano le stesse regole descritte per le tipologie di scommessa relative all'incontro. Verrà preso in considerazione il punteggio dall'inizio del match fino al termine dell'inning in questione (5° o 7°).

Nel caso in cui l'incontro venga interrotto prima del 5° inning tutte le scommesse non refertabili relative ai mercati sui "Primi 5 Inning" saranno dichiarate void.

Nel caso in cui l'incontro venga interrotto prima del 7° inning tutte le scommesse non refertabili relative ai mercati sui "Primi 7 Inning" saranno dichiarate void.

Di seguito i mercati che verranno offerti per le tipologie di scommessa "Primi 5 Inning" e "Primi 7 inning":

- 1) Testa a Testa (in caso di pareggio le scommesse saranno dichiarate void)
- 2) 1X2
- 3) 1X2 con Handicap
- 4) TaT con Handicap
- 5) Over/Under Punti

TaT Resto Partita

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro senza tener conto dei run se eventualmente segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Il punteggio esistente nel momento in cui la scommessa viene accettata sarà indicato nella scommessa stessa. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (le squadre pareggiano); 2 (la squadra ospite vince). Gli eventuali tempi supplementari sono considerati ai fini della scommessa.

Chi segna Xth punto

Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà uno specifico punteggio durante l'incontro. Se l'incontro finirà prima che il punteggio indicato sia raggiunto, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

18th Inning

Si deve pronosticare se sarà giocato o meno il 18esimo inning.

Overtime Si/No

Si deve pronosticare se l'incontro terminerà con il tempo regolare di gioco oppure saranno giocati anche i tempi supplementari.

TaT 1° tempo - 2° tempo

Si deve pronosticare quale squadra sarà in vantaggio al termine di un dato tempo di gioco (1° tempo - 2° tempo).

Over/Under 1° tempo - 2° tempo

Si deve pronosticare se, al termine di un dato tempo di gioco (1° tempo - 2° tempo), il numero totale di punti segnati sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Inning punteggio più alto

Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà il punteggio più alto in un inning dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra di casa raggiungere il punteggio più alto); X (le squadre raggiungono lo stesso punteggio); 2 (la squadra ospite raggiunge il punteggio più alto).

Ai fini di questa tipologia di scommessa, solo il tempo regolamentare di gioco sarà preso in considerazione.

Inning massimo punteggio

Si deve pronosticare quale sarà il numero massimo di runs in un inning (0, 1,2,3,4,5+). Ai fini di questa tipologia di scommessa, solo il tempo regolamentare di gioco sarà preso in considerazione.

GOLF

Articolo 1

L'esito di una scommessa sul golf si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se una competizione dovesse essere ridotta nella durata o caratterizzata da interruzioni dovute alle avverse condizioni climatiche le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati.

Articolo 2

Se un torneo dovesse essere ufficialmente cancellato, tutte le scommesse ad esso relative saranno dichiarate void. Quando torneo di più giorni viene sospeso, tutte le scommesse ad esso relative rimarranno valide fino al suo completamento o alla sua cancellazione. Quando un singolo giorno del torneo è posticipato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene ripreso e completato entro 3 giorni dalla data di inizio ufficiale. Se non viene disputato o completato entro il suddetto termine, tutte le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void.

Articolo 3

L'esito di una scommessa sulle tipologie "Evento Giorno" ed "Evento Torneo" si basa rispettivamente sul punteggio ottenuto al termine delle 18 buche previste per la Giornata indicata e il punteggio ottenuto al termine del torneo. Ai fini delle scommesse sul "vincitore", per la tipologia Evento Giorno, farà fede la classifica della giornata, senza tenere conto delle giornate precedenti; mentre per la tipologia Evento Torneo, gli eventuali playoff saranno ritenuti validi per decretare il vincitore. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Esempio: Evento Giorno, "Giorno 2: US Open 2015"

Esempio: Evento Torneo, "US Open 2015".

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA

Vincente

Si deve pronosticare il giocatore che risulterà vincitore.

Piazzato

Si deve pronosticare il giocatore che si classificherà fra le prime tre posizioni. In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine del giro o del torneo. Se i due giocatori ottengono lo stesso risultato, la scommessa sarà dichiarata void. Se un giocatore si ritira dopo aver giocato almeno la prima buca del torneo o se dovesse essere squalificato, verrà dichiarato perdente. Se il giocatore si ritira prima di scendere in campo, la scommessa sarà dichiarata void.

GINNASTICA

Articolo 1

L'esito di una scommessa sulla ginnastica si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive alla cerimonia di premiazione, assunte dai competenti organi sportivi e volte a modificare o emendare i risultati della competizione, non saranno prese in considerazione.

Tipologie di Scommessa

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta che vincerà la gara. In caso di pari merito si applicherà la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Piazzato

Si deve pronosticare l'atleta che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applicherà la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificate nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nella classifica finale. Qualora entrambi gli atleti si dovessero ritirare o fossero squalificati, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void

FRECCETTE

Articolo 1

L'esito di una scommessa sulle freccette si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se un giocatore dovesse ritirarsi prima che il numero totale di leg necessari per vincere sia stato raggiunto, tutte le scommesse già refertate rimarranno valide, mentre quelle ancora aperte saranno dichiarate void; soltanto le scommesse sulla tipologia "Testa a Testa" rimarranno valide.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato vincerà l'incontro. Nel caso un giocatore si ritiri verrà considerato perdente.

1X2

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: Giocatore 1, Pareggio, Giocatore 2.

Risultato Esatto Set/Leg

Si deve pronosticare il risultato esatto del set o leg indicato.

TaT Handicap Set/Leg

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro, a seconda che esso sia al meglio di X Set o X Leg, aggiungendo o sottraendo lo spread in set o in leg offerto da AleaBet al punteggio finale. Esempio: se lo spread offerto è -2,5. Scommettendo su Giocatore 1 la scommessa sarà vincente se il Giocatore 1 vince con un margine di vittoria di almeno 3 set o leg; scommettendo su Giocatore 2 la scommessa sarà vincente se il Giocatore 2 vince o se perde con un margine minore di 3 set o leg.

Testa a Testa 180s

Si deve pronosticare quale dei due giocatori effettuerà il maggior numero di 180s durante tutta l'incontro.

Over/Under 180s

Si deve pronosticare se il numero di 180s realizzati durante l'incontro sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto da Newaleabet.

Over/Under 180s (3 scelte)

Si deve pronosticare se il numero di 180s realizzati durante l'incontro sarà superiore, uguale o inferiore rispetto allo spread offerto da Newaleabet.

Max. Punteggio Chiusura (spread)

Si deve pronosticare se il massimo punteggio di chiusura ottenuto durante l'incontro sarà superiore, inferiore o compreso nello spread offerto da Newaleabet.

Leg X: TaT

Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà la leg indicata da Newaleabet.

Leg X: 180 SI/NO

Si deve pronosticare se nella leg indicata uno dei due giocatori riuscirà ad effettuare un 180s.

Leg X: Punteggio chiusura

Si deve pronosticare se nella leg indicata, il punteggio di chiusura realizzato sarà superiore, inferiore o compreso nello spread offerto da Newaleabet.

Set X: TaT

Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà il set indicato da Newaleabet.

Set X Leg Y: TaT

Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà la leg nel set indicato da Newaleabet.

Set X Leg Y: 180 SI/NO

Si deve pronosticare se nella leg del set indicato uno dei due giocatori riuscirà ad effettuare un 180s.

Set X Leg Y: Punteggio di chiusura

Si deve pronosticare se nella leg del set indicato, il punteggio di chiusura realizzato sarà superiore, inferiore o compreso nello spread offerto da Newaleabet.

Resto di Xth Set

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà i restanti leg di uno specifico set.

TaT Leg Handicap Xth Set

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro, aggiungendo o sottraendo lo spread in set o in leg offerto da Newaleabet al punteggio finale.

Esempio: se lo spread offerto è -2,5. Scommettendo su Giocatore 1 la scommessa sarà vincente se il Giocatore 1 vince con un margine di vittoria di almeno 3 leg; scommettendo su Giocatore 2 la scommessa sarà vincente se il Giocatore 2 vince o se perde con un margine minore di 3 leg.

Numero di Leg giocati - Xth Set

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di leg giocati durante uno specifico set.

Numero Set giocati

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di set giocati durante l'incontro

EQUITAZIONE

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento di equitazione si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive alla cerimonia di premiazione, prese dai competenti organi sportivi e volte a modificare o emendare i risultati della competizione, non saranno prese in considerazione.

Le scommesse saranno considerate valide a prescindere dal fatto che i partecipanti cavalchino un cavallo differente da quello dichiarato.

Tipologie di Scommessa

Vincente

Si deve pronosticare il cavaliere o la nazione che vincerà la gara. In caso di pari merito si applicherà la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Piazzato

Si deve pronosticare il cavaliere o la nazione che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applicherà la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due cavalieri o tra le due nazioni specificate nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nella classifica finale. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void.

CICLISMO

Articolo 1

L'esito di una scommessa sul ciclismo sarà stabilito secondo i risultati ufficiali pubblicati al momento della cerimonia podio. Eventuali decisioni successive, prese dai competenti organi sportivi e volte a modificare o emendare i risultati della competizione, non saranno prese in considerazione. Se la durata di una competizione dovesse essere ridotta o caratterizzata da interruzioni, dovute alle avverse condizioni climatiche, le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati.

Articolo 2

Se una gara dovesse essere ufficialmente cancellata, tutte le scommesse ad essa relative saranno dichiarate void. Quando una gara a tappe viene sospesa, tutte le scommesse ad essa relative rimarranno valide fino al suo completamento o alla sua cancellazione. Quando una gara singola è posticipata o sospesa le scommesse ad essa relative rimarranno valide se la stessa viene ripresa e completata entro la tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale.

Se la gara non viene disputata o completata entro il suddetto termine, tutte le scommesse ad essa collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA

Vincente

Si deve pronosticare il ciclista che vincerà la gara. In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Nel caso in cui venga offerta la selezione "Altro", saranno considerati inclusi in questo gruppo tutti i corridori non presenti nella lista iniziale dei partecipanti. In nessun caso un corridore offerto singolarmente durante un evento live potrà essere considerato incluso nel gruppo "Altro".

Ciclista in Maglia Rosa/Gialla/Rossa

Si deve pronosticare il ciclista che indosserà la maglia di leader della classifica (rosa al Giro d'Italia, gialla al Tour de France o rossa alla Vuelta de Espana) dopo la fine della tappa in corso.

Nel caso in cui venga offerta la selezione "Altro", saranno considerati inclusi in questo gruppo tutti i corridori non presenti nella lista iniziale dei partecipanti. In nessun caso un corridore offerto singolarmente durante un evento live potrà essere considerato incluso nel gruppo "Altro".

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due ciclisti specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora i due ciclisti si dovessero ritirare o fossero squalificati, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Piazzato

Si deve pronosticare il ciclista che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Margine di Vittoria

Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria del vincitore dell'evento, scegliendo tra i seguenti tre esiti disponibili: 0-5.999 secondi, 6-14.999 secondi, 15 o più secondi.

CANOTTAGGIO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento canottaggio si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive alla cerimonia di premiazione, prese dai competenti organi sportivi e volte a modificare o emendare i risultati della competizione, non saranno presi in considerazione.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA

Vincente

Si deve pronosticare il canottiere o la nazione che vincerà la gara. In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Piazzato

Si deve pronosticare il canottiere o la nazione che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due canottieri o tra le due nazioni specificate nella

scommessa raggiungerà la migliore posizione nella classifica finale. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

BOXE/WRESLING

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di boxe o wrestling si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive alla cerimonia di premiazione, prese dai competenti organi sportivi e volte a modificare o emendare i risultati della competizione, non saranno presi in considerazione.

Articolo 2

Se un incontro di wrestling non viene completato o nessuno dei partecipanti viene dichiarato vincitore, tutte le scommesse relative a quell'incontro saranno dichiarate void. Se un wrestler viene squalificato per un qualsiasi motivo dopo che il match è già iniziato, sarà considerato perdente a prescindere che sia un match valevole per il titolo.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA

Vincente

Si deve pronosticare il lottatore che vincerà l'incontro.

Piazzato

Si deve pronosticare il pugile o la nazione che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due o più lottatori selezionati nella scommessa vincerà l'evento indicato. In caso di ritiro o squalifica di tutti i partecipanti, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

NUOTO

Articolo 1

L'esito di una scommessa sul nuoto si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive alla cerimonia di premiazione, prese dai competenti organi sportivi e volte a modificare o emendare i risultati della competizione, non saranno presi in considerazione.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA

Vincente

Si deve pronosticare il nuotatore o la nazione che vincerà la gara. In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Live).

Piazzato

Si deve pronosticare il nuotatore o la nazione che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Live).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due nuotatori o tra le due nazioni specificate nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nella classifica finale. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

MUSICA E SPETTACOLO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su eventi di Musica e Spettacolo, si basa sul risultato finale della competizione.

Articolo 2

Tutte le scommesse saranno refertate e pagate solo dopo la conclusione ufficiale della relativa competizione o fase. In nessun caso sarà possibile anticipare il pagamento prima del suddetto termine.

Articolo 3

Eventuali decisioni prese da enti disciplinari o legali, prima o durante il corso della competizione/fase verranno prese in considerazione al fine della valutazione dell'esito della scommessa (ad esempio eventuali penalizzazioni o squalifiche). Nel caso in cui tali decisioni siano prese successivamente alla proclamazione ufficiale del vincitore non verranno considerate.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Si deve pronosticare il concorrente che vincerà la competizione. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Live).

Piazzato

Si deve pronosticare il concorrente che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due selezioni specificate nella scommessa sarà vincente o quale otterrà la miglior posizione in classifica nell'evento previsto.

Qualora entrambe le selezioni dovessero ottenere lo stesso risultato o essere eliminate nella stessa fase della competizione, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

MOTORI

Articolo 1

L'esito di una scommessa su eventi live di automobilismo e motociclismo si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive prese dai competenti organi sportivi (quali, ad esempio FIA, DORNA, NASCAR, FIM, etc.) volte a modificare o emendare i risultati della competizione non saranno presi in considerazione.

Articolo 2

Se un incontro di automobilismo o motociclismo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la gara è ripresa e completata entro 3 giorni dalla data di inizio prevista. Se la gara non viene completata entro il suddetto termine, tutte le scommesse ancora aperte al momento dell'interruzione saranno dichiarate void, mentre le scommesse già refertate resteranno valide.

Articolo 3

Se una gara viene per qualsiasi ragione abbandonata prima del completamento del 75% della distanza totale (arrotondata per difetto al numero di giri completati) l'evento e le relative scommesse saranno dichiarate void, anche se la federazione competente dovesse valutare la gara come completa ed assegnare i punti alle squadre ed ai piloti.

Articolo 4 - Qualifiche ufficiali

L'esito di una scommessa, su eventi live relativi alle sessioni di qualifica (Pole Position), si basa sui primi risultati ufficiali forniti dalla federazione competente. Non verranno prese in considerazione eventuali penalizzazioni.

Se un pilota non ottiene neanche un tempo cronometrato ufficiale verrà considerato perdente. Affinché le scommesse su eventuali Testa a Testa siano valide, il pilota deve prendere parte alla sessione di qualificazione ottenendo almeno un tempo cronometrato ufficiale. In caso contrario tutte le relative scommesse sul Testa a Testa saranno dichiarate void.

Nell'eventualità di un rinvio oltre la mezzanotte del giorno previsto, tutte le scommesse ancora aperte saranno dichiarate void.

Articolo 5 - Prove libere

L'esito di una scommessa, su eventi live relativi a qualunque sessione delle prove libere, si basa sui tempi ufficiali forniti dalla federazione competente. Se un pilota non ottiene neanche un tempo cronometrato ufficiale verrà considerato perdente. Affinché le scommesse su

eventuali Testa a Testa siano valide, il pilota deve prendere parte alla sessione di prove libere ottenendo almeno un tempo cronometrato ufficiale. In caso contrario tutte le relative scommesse sul Testa a Testa saranno rimborsate e dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Si deve pronosticare il pilota che vincerà la gara.

Nel caso in cui venga offerta la selezione "Altro", saranno considerati inclusi in questo gruppo tutti i corridori non presenti nella lista iniziale dei partecipanti. In nessun caso un corridore offerto singolarmente durante un evento live potrà essere considerato incluso nel gruppo "Altro".

Piazzato (1-3)

Si deve pronosticare il pilota che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due piloti specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora i due piloti si dovessero ritirare o fossero squalificati nel corso dello stesso giro questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Margine di Vittoria

Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria del vincitore, scegliendo tra i tre esiti disponibili.

IPPICA

Articolo 1

L'esito di una scommessa su eventi live di ippica si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni successive assunte dai competenti organi sportivi volte a modificare o emendare i risultati della competizione non saranno prese in considerazione.

Tipologie di mercato

Vincente

Si deve pronosticare il cavallo che vincerà la gara. Se il cavallo scelto non prende parte alla competizione la scommessa sarà dichiarata void.

Piazzato

Si deve pronosticare il cavallo che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due cavalli specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora entrambi i cavalli si dovessero ritirare o fossero squalificati nel corso della gara, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata

void. Se solo uno dei due cavalli si dovesse ritirare o fosse squalificato, l'altro cavallo verrebbe considerato vincitore.

HOCKEY SUL GHIACCIO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento di ice hockey si basa sul risultato ottenuto al termine dei tempi regolamentari di gioco. A partire dal 4 Febbraio 2014, i tempi supplementari e i calci di rigore non saranno considerati ai fini della scommessa, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

Articolo 2

Se un incontro di Ice Hockey è ufficialmente rinviato o sospeso, tutte le relative scommesse rimarranno valide se l'evento è completato entro tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale. In caso contrario, tutte le tipologie di scommessa relative a quell'evento e che erano ancora aperte al momento della sospensione saranno considerate nulle, mentre le scommesse già refertate resteranno valide.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Soltanto per questa tipologia di scommessa, i tempi supplementari ed i calci di rigore saranno presi in considerazione ai fini della scommessa.

1X2

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari di gioco. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra di casa vince); X (le squadre pareggiano); 2 (la squadra ospite vince).

Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio della prima squadra alla fine dei tempi regolamentari di gioco.

Prossimo Gol

Si deve pronosticare quale squadra segnerà il prossimo gol.

Ultimo Gol

Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol.

Supplementari Si/No

Si deve pronosticare se ci saranno i tempi supplementari oppure no.



Over/Under

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari di gioco, il numero totale di gol segnati sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Over/Under (Squadra)

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari di gioco, il numero totale di gol segnati da una squadra (Casa od Ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Totale Gol 3-4

Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati sarà compreso: tra 0 a 2 gol; tra 3 a 4 gol; tra 5 o più gol.

Totale Gol 5-6

Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati sarà compreso: tra 0 a 4 gol; tra 5 a 6 gol; tra 7 o più gol.

Totale Gol 7-8

Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati sarà compreso: tra 0 a 6 gol; tra 7 a 8 gol; tra 9 o più gol.

Pari/Dispari

Si deve pronosticare, anche se il numero totale dei gol segnati sarà pari o dispari.

Margine Vittoria

Si deve pronosticare il margine di vittoria della squadra vincente alla fine dei tempi regolamentari di gioco.

Risultato Esatto

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari di gioco.

Periodo (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore di uno specifico periodo di gioco.

Totale Gol Periodo

Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati nello specifico periodo di gioco sarà: 0 Gol; 1 Gol; 2 Gol; 3 o più Gol.

Risultato Esatto periodo

Si deve pronosticare il risultato esatto di uno specifico periodo di gioco.

Pari/Dispari Periodo

Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati nello specifico periodo di gioco sarà pari o dispari.

Periodo con più Gol

Si deve pronosticare quale sarà il periodo di gioco con più gol segnati e quale squadra

realizzerà più gol. In caso di parità si applica la regola Ex Aequo (Art 12 nella sezione Regole Generali).

Draw No Bet (TaT)

Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro. Se le due squadre pareggiano la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Doppia Chance

Si deve pronosticare il risultato finale dell'incontro con doppia chance: 1X, X2, 12.

1X2 Resto Partita

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro senza tener conto dei goal eventualmente segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Il punteggio esistente nel momento in cui la scommessa viene accettata sarà indicato nella scommessa stessa. Vengono offerti tre esiti possibili: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

1°-2° Periodo Goal Totali

Si deve pronosticare il numero totale di goal segnato durante uno specifico periodo.

1X2 Resto 1st -2nd Periodo

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il resto di uno specifico periodo. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra di casa vince), X (le squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

PALLAVOLO

Articolo 1

Il risultato di un evento di pallavolo live è basato sul risultato della partita dopo l'orario normale di gioco, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

Articolo 2

Se un incontro di pallavolo è ufficialmente rinviato o sospeso, tutte le relative scommesse rimarranno valide se l'evento è completato entro tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale. In caso contrario, tutte le tipologie di scommessa relative a quell'evento e che erano ancora aperte al momento della sospensione saranno dichiarate nulle, mentre le scommesse già refertate resteranno valide.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la prima squadra vince l'incontro), 2 (la seconda squadra vince l'incontro).

Testa a Testa Set

Si deve pronosticare il vincitore di uno specifico set. Se il set in questione non è completato, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la prima squadra vince il set), 2 (la seconda squadra vince il set).

Risultato Esatto

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro. Vengono offerti sei possibili esiti: 3-0, 3-1, 3-2, 2-3, 1-3, 0-3.

Esempio: scommettendo su "2-3", la scommessa sarà vincente se la seconda squadra vincerà il match 3 set a 2.

Totale Set

Si deve pronosticare quanti set verranno giocati. Vengono offerti tre possibili esiti: 3, 4, 5;

Esempio: scommettendo sul "4", la scommessa sarà vincente se l'incontro finirà 3-1 o 1-3 (esattamente 4 set giocati).

Handicap (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale della prima squadra (Squadra 1). Vengono offerti due possibili esiti: 1 e 2.

Esempio: se lo spread offerto è (-1,5). Scommettendo sul "1", la scommessa è vinta, se la prima squadra vince con un margine di almeno 2 set (ad esempio 3-0 o 3-1); scommettendo sul "2", la scommessa è vinta se la seconda squadra vince o perde il match con un solo set. Se lo spread offerto è (1,5). Scommettendo sul "1", la scommessa è vinta se la prima squadra vince o perde il match con un solo set; scommettendo sul "2", la scommessa è vinta se la seconda squadra vince con un margine di almeno 2 set (ad esempio 3-0 o 3-1).

Over/Under

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro sarà sopra o sotto lo spread indicato.

Set Over/Under

Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante uno specifico set sarà sopra o sotto lo spread indicato.

Set Over/Under Team 1 & Set Over/Under Team 2

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati da una data squadra (Squadra 1 o Squadra 2) in un determinato set sarà sopra o sotto lo spread indicato.

Set Handicap (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del set, aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet dal punteggio finale della prima squadra (Squadra 1). Vengono offerti due possibili esiti: 1 e 2.

Esempio: se lo spread offerto è (-5,5). Scommettendo sul "1", la scommessa è vinta, se la

prima squadra vince il set con un margine di almeno 6 punti (cioè la Squadra1 deve vincere il set almeno 25-19); scommettendo sul "2", la scommessa è vinta se la seconda squadra vince o perde il match di 6 o meno punti (cioè la Squadra2 deve segnare almeno 20 punti).

Set Pari/Dispari

Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante uno specifico set sarà pari o dispari.

Set Gara a Punti (TaT)

Si deve pronosticare quale sarà la prima squadra a raggiungere il punteggio indicato da Newaleabet durante il set correlato. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la prima squadra raggiungerà prima il punteggio indicato), 2 (la seconda squadra raggiungerà prima il punteggio indicato).

Sono quattro i possibili punteggi indicati: 5, 10, 15, 20.

Handicap punti partita (TaT)

Si deve pronosticare quale squadra otterrà più punti aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet. Lo spread viene sempre aggiunto al punteggio finale della squadra 1. Vengono offerti due possibili esiti: 1 e 2.

Scommettendo su 1, la scommessa è vinta se la somma del punteggio totale ottenuto durante l'incontro dalla squadra 1, aggiungendo o sottraendo lo spread, è superiore al punteggio della squadra 2. Scommettendo su 2, la scommessa è vinta se la somma del punteggio totale ottenuto durante l'incontro dalla squadra 1, aggiungendo o sottraendo lo spread, è inferiore al punteggio della squadra 2.

Esempio:

Se lo spread offerto è (-15.5). Set 1: 25 - 20; Set 2: 25 - 21; Set 3: 25 - 19. La squadra 1 ha ottenuto in totale 75 punti (25 + 25 + 25). Sottraendo lo spread (-15.5) la squadra 1 ha 59.5 punti. La squadra 2 ha ottenuto in totale 60 punti (20 + 21 + 19). In questo caso, la selezione vincente sarà "2".

Se lo spread è (15.5). Set 1: 20 - 25; Set 2: 20 - 25; Set 3: 20 - 25. La squadra 1 ha ottenuto in totale 60 punti (20 + 20 + 20). Aggiungendo lo spread (15.5), la squadra 1 ha 75.5 punti. La squadra 2 ha ottenuto in totale 75 punti (25 + 25 + 25). In questo caso, la selezione vincente sarà "1".

Xth Punti Set Y (TaT)

Si deve pronosticare quale squadra otterrà il punteggio Xth alla fine di un determinato set.



PALLAMANO

Articolo 1

Il risultato di un evento di Handball si basa sul risultato dell'incontro, esclusi eventuali tempi supplementari, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

Articolo 2

Se un incontro di Handball è ufficialmente rinviato o sospeso, tutte le relative scommesse rimarranno valide se l'evento è completato entro tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale, tutte le tipologie di scommessa relative a quell'evento e che erano ancora aperte al momento della sospensione saranno dichiarate nulle, mentre le scommesse già refertate resteranno valide.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro alla fine dei tempi regolamentari di gioco. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra di casa vince l'incontro), X (le squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince l'incontro).

Testa a Testa

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro, considerando gli eventuali tempi supplementari.

1X2 Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale.

Esempio: se lo spread offerto è -2. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra di casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 gol; scommettendo su Pareggio la scommessa sarà vincente se la squadra di casa con un margine di vittoria di esattamente 2 gol; scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se il l'incontro termina in pareggio, se la squadra ospite vince oppure se perde di un solo gol.

TaT Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale

Dei tempi regolamentari.

Esempio: se lo spread offerto è -6,5. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 7 gol; scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince o se perde con un margine minore di 7 gol.

Over/Under

Si deve pronosticare se, al termine dell'incontro, il numero totale di gol segnati sarà superiore

(Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. I tempi supplementari saranno considerati ai fini della scommessa.

Over/Under (Squadra)

Si deve pronosticare se, al termine dell'incontro, il numero totale di gol segnati da una squadra (Casa od Ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. I tempi supplementari saranno considerati ai fini della scommessa.

1°- 2° Tempo (1X2)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1°Tempo o 2°Tempo). Vengono offerti tre possibili esiti: Casa, Pareggio, Ospite.

1°- 2° Tempo (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1°Tempo o 2°Tempo). Se le due squadre pareggiano la selezione sarà dichiarata void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

1°- 2° Tempo Over/Under

Si deve pronosticare se al termine del periodo di gioco (1°Tempo o 2°Tempo) il numero totale di gol sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

1°- 2° Tempo Over/Under Squadra

Si deve pronosticare se al termine del periodo di gioco (1°Tempo o 2°Tempo) il numero totale di gol di una squadra (Casa od Ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

1°- 2° Tempo Handicap (1X2)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1°Tempo o 2°Tempo) aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale. Vengono offerti tre possibili esiti.

Esempio: se lo spread offerto è -2. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra di casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 gol; scommettendo su Pareggio la scommessa sarà vincente se la squadra di casa vince con un margine di vittoria di esattamente 2 gol; scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se il l'incontro termina in pareggio, se la squadra ospite vince oppure se perde di un solo gol.

1°- 2° Tempo Handicap (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del periodo di gioco (1°Tempo o 2°Tempo) aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale.

Esempio: se lo spread offerto è -6,5. Scommettendo su Casa la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 7 gol; scommettendo su Ospite la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince o se perde con un margine minore di 7 gol.

1°-2° Tempo Gara a 5, 10, 15, 20, 25, 30 gol

Si deve pronosticare quale sarà la prima squadra a raggiungere il punteggio indicato da Newaleabet durante il tempo indicato. Vengono offerti tre possibili esiti: team 1 (la prima squadra raggiungerà prima il punteggio indicato); team 2 (la seconda squadra raggiungerà prima il punteggio indicato); no (nessuna delle due squadre raggiungerà il punteggio indicato).

Margine Vittoria

Si deve pronosticare il margine di vittoria della squadra vincente.

Pari/Dispari

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

Pari/Dispari Squadra

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro il numero totale di gol di una squadra (Casa od Ospite) sarà pari o dispari.

1°- 2° Tempo Pari/Dispari

Si deve pronosticare se al termine del periodo di gioco (1°Tempo o 2°Tempo) il numero totale di gol sarà pari o dispari.

Chi segna Xth punto

Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà uno specifico punteggio durante l'incontro. Se l'incontro finirà prima che il punteggio indicato sia raggiunto, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Gara a punti (TaT)

Si deve pronosticare quale sarà la prima squadra a raggiungere il punteggio indicato da Newaleabet durante l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: Casa, Ospite. Se l'incontro finisce prima che una delle due squadre abbia raggiunto il punteggio indicato, questa tipologia di scommessa è dichiarata void.

CALCIO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento live di calcio si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più il recupero. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa, i tempi supplementari ed i successivi calci di rigore non influenzeranno l'esito della scommessa.

Articolo 2

Se una partita di calcio è ufficialmente rinviata o sospesa, le scommesse ad essa collegate rimarranno valide se la partita è ripresa e completata entro la mezzanotte del giorno del calcio d'inizio nel fuso orario del luogo dove si tiene la manifestazione.

Se la partita non viene disputata o completata entro il suddetto termine, tutte le selezioni ancora aperte al momento dell'interruzione saranno dichiarate void, mentre quelle già refertate resteranno valide.

In caso di partite con format o regole di gioco differenti dai canonici due tempi (ad es. 3 tempi da 30 minuti) Newaleabet si riserva il diritto di rimborsare le scommesse in questione.

Articolo 3

In riferimento a tutti i mercati offerti basati sul numero di cartellini (gialli e/o rossi), soltanto i cartellini assegnati ai giocatori in campo saranno presi in considerazione ai fini delle scommesse. Non saranno validi, ai fini delle scommesse, eventuali cartellini assegnati a giocatori e/o altri membri in panchina.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Si deve pronosticare l'esito dell'intera partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

1X2 Primo Tempo

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo della partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (considerando solo i goal segnati durante il primo tempo, la squadra in casa vince), X (considerando solo i goal segnati durante il primo tempo, le due squadre pareggiano), 2 (considerando solo i goal segnati durante il primo tempo, la squadra ospite vince).

1X2 Resto Partita

Si deve pronosticare l'esito della partita senza tener conto dei goal eventualmente segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Il punteggio esistente nel momento in cui la scommessa viene accettata sarà indicato nella scommessa stessa. Vengono offerti tre esiti possibili: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

1X2 Resto Partita 1°T

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo senza tener conto dei goal eventualmente segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Il punteggio esistente nel momento in cui la scommessa viene accettata sarà indicato nella scommessa stessa. Vengono offerti tre esiti possibili: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

1X2 Doppia Chance

Si deve pronosticare l'esito dell'intera partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1X (la squadra

in casa vince o pareggia), X2 (la squadra ospite vince o pareggia), 12 (la squadra in casa vince o la squadra ospite vince).

1X2 Supplementari

Si deve pronosticare l'esito dei tempi supplementari della partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (considerando solo i goal segnati durante i tempi supplementari, la squadra in casa vince), X (considerando solo i goal segnati durante i tempi supplementari, le due squadre pareggiano), 2 (considerando solo i goal segnati durante i tempi supplementari, la squadra ospite vince).

1X2 Handicap (spread)

Si deve pronosticare l'esito della partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap è sempre assegnato alla squadra di casa e può essere positivo oppure negativo.

Quando l'handicap è negativo i possibili esiti sono i seguenti:

1 H (- spread): sottraendo lo spread al punteggio della squadra in casa questa vince la partita. Per esempio la scommessa 1 H (-1) sulla partita Arsenal - Liverpool sarà vincente se l'Arsenal vince con almeno due goal di scarto: 2-0, 3-1, 3-0, 4-2 etc.

X H (- spread): sottraendo lo spread al punteggio della squadra in casa la partita finisce in pareggio. Per esempio la scommessa X H (-1) sulla partita Arsenal - Liverpool sarà vincente se l'Arsenal vince con esattamente un goal di scarto: 1-0, 2-1, 3-2, 4-3 etc.

2 H (- spread): sottraendo lo spread al punteggio della squadra in casa, la squadra ospite vince la partita. Per esempio la scommessa 2 H (- 1) sulla partita Arsenal - Liverpool sarà vincente se la partita termina in pareggio o con la vittoria del Liverpool: 0-1, 1-1, 1-2, 2-2, 2-3 etc.

Quando l'handicap è positivo i possibili esiti sono i seguenti:

1 H (+ spread): aggiungendo lo spread al punteggio della squadra in casa questa vince la partita. Per esempio la scommessa 1 H (+1) sulla partita Arsenal - Liverpool sarà vincente se la partita termina in pareggio o con la vittoria dell'Arsenal: 1-0, 1-1, 2-1, 2-2, 3-2 etc.

X H (+ spread): aggiungendo lo spread al punteggio della squadra in casa la partita finisce in pareggio. Per esempio la scommessa X H (+1) sulla partita Arsenal - Liverpool sarà vincente se il Liverpool vince con esattamente un goal di scarto: 0-1, 1-2, 2-3, 3-4 etc.

2 H (+ spread): aggiungendo lo spread al punteggio della squadra in casa, la squadra ospite vince la partita. Per esempio la scommessa 2 H (+1) sulla partita Arsenal - Liverpool sarà vincente se il Liverpool vince con almeno due goal di scarto: 0-2, 0-3, 1-3, 2-4 etc.

1X2 Angoli

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo.

1X2 Handicap Angoli (3 scelte)

Si deve pronosticare quale squadra avrà battuto il maggior numero di calci d'angolo dopo aver applicato l'handicap (spread) offerto da Newaleabet alla squadra di casa. L'handicap riportato è sempre riferito alla squadra di casa.

Doppia Chance Primo Tempo

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo della partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1X (considerando solo i goal segnati durante il primo tempo, la squadra in casa vince o pareggia), X2 (considerando solo i goal segnati durante il primo tempo, la squadra ospite vince o pareggia), 12 (considerando solo i goal segnati durante il primo tempo, la squadra in casa vince o la squadra ospite vince).

Draw No Bet

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la partita. Se le due squadre pareggiano, la scommessa sarà dichiarata void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Draw No Bet Primo Tempo

Si deve pronosticare quale squadra starà vincendo al termine del primo tempo. Se durante il primo tempo le due squadre segnano lo stesso numero di goal, la scommessa sarà dichiarata void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Risultato Esatto

Si deve pronosticare il risultato esatto al termine della partita.

Risultato Esatto Primo Tempo

Si deve pronosticare il risultato esatto al termine del primo tempo.

Risultato Esatto Suppl.

Si deve pronosticare il risultato esatto dei tempi supplementari. Contano solamente i gol segnati durante i tempi supplementari.

Gol Esatti

Si deve pronosticare quale sarà il numero esatto di goal segnati durante la partita.

Gol 15 minuti

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal durante gli intervalli di tempo specificati (0-15:00, 15:01-30:00, 30:01-ht, 2°-60:00, 60:01-75:00, 75:01-ft).

Gol Esatti Casa

Si deve pronosticare quale sarà il numero esatto di goal segnati durante la partita dalla squadra in casa.

Gol Esatti Ospite

Si deve pronosticare quale sarà il numero esatto di goal segnati durante la partita dalla squadra ospite.

Gruppi Gol

Si deve pronosticare il numero di goal che verranno segnati durante la partita scegliendo tra le alternative proposte. Vengono offerti quattro possibili esiti: 0-1, 2-3, 4-5, 6 o più.

Gruppi Gol Casa

Si deve pronosticare il numero di goal che verranno segnati dalla squadra in casa scegliendo tra le alternative proposte. Vengono offerti 4 possibili esiti: 0-1, 2-3, 4-5, 6 o più.

Gruppi Gol Ospite

Si deve pronosticare il numero di goal che verranno segnati dalla squadra ospite scegliendo tra le alternative proposte. Vengono offerti 4 possibili esiti: 0-1, 2-3, 4-5, 6 o più.

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se il numero di goal segnati durante la partita sarà pari o dispari. Se la partita termina 0-0 la selezione vincente sarà Pari.

Gol/No Gol

Vengono offerti due possibili esiti: GG (entrambe le squadre segnano almeno un goal durante la partita), NG (una o entrambe le squadre non segnano alcun goal durante la partita).

Rete Inviolata Casa

Si deve pronosticare se la squadra in casa concluderà la partita senza subire alcun goal.

Rete Inviolata Ospite

Si deve pronosticare se la squadra ospite concluderà la partita senza subire alcun goal.

Margine Vittoria Casa

Si deve pronosticare il margine di vittoria della squadra in casa scegliendo tra le diverse alternative offerte. Il margine di vittoria viene calcolato sottraendo il numero di goal segnati dalla squadra ospite al numero di goal segnati dalla squadra in casa.

Margine Vittoria Ospite

Si deve pronosticare il margine di vittoria della squadra ospite scegliendo tra le diverse alternative offerte. Il margine di vittoria viene calcolato sottraendo il numero di goal segnati dalla squadra in casa al numero di goal segnati dalla squadra ospite.

Over/Under (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati nel corso della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Over/Under 1°T. (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati il primo tempo della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Under/Over Asia 1°T. (Spread)

Il funzionamento di questa tipologia di scommessa è lo stesso dell'Over/Under Asia, ma solo i goal segnati durante il primo tempo vengono considerati.

Over/Under Asia Doppio

Lo spread viene diviso in due spread, il primo ottenuto aggiungendo 0.25 ed il secondo

ottenuto sottraendo 0.25. Conseguentemente vengono effettuati due pronostici, ciascuno con una puntata pari alla metà dell'importo totale scommesso.

Esempio: Milan - Fiorentina; Over 0.75; Quota: 1.3; Importo Scommesso: 100 €

I due pronostici sono i seguenti:

1°: "Over 0.75" - 0.25 = "Over 0.50" con una puntata di 50 €

2°: "Over 0.75" + 0.25 = "Over 1" con una puntata di 50 €

Se nessun goal viene segnato entrambi i pronostici sono sbagliati e la scommessa è perdente.

Se viene segnato un goal il pronostico "Over 0.5" è corretto e pagato in base alla quota specificata [50*1.3], mentre la somma puntata sul pronostico "Over 1" è rimborsata in quanto lo spread coincide con il numero di goal segnati.

Se vengono segnati 2 o più goal entrambi i pronostici sono corretti e la scommessa è vincente per l'intero importo giocato [100*1.3].

Over/Under Asia (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati nel corso della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Sulla base del tipo di spread proposto è possibile distinguere tra "Over/Under Asia Intero" (1, 2, 3, 4 e 5) e "Over/Under Asia Doppio" (0.75, 1.25, 1.75, 2.25, 2.75, 3.25, 3.75 ecc.).

Over/Under Calci D'Angolo (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo, battuti nel corso della partita, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Se il numero di calci d'angolo battuti coincide con lo spread la puntata è rimborsata. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non sono considerati ai fini di questa tipologia di scommessa.

Over/Under Calci D'Angolo 2°T (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo, battuti nel corso del secondo tempo, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non sono considerati ai fini di questa tipologia di scommessa.

Over/Under Asia Intero

Se il numero di goal segnati è inferiore allo spread indicato la selezione vincente è Under. Se il numero di goal segnati è superiore allo spread indicato la selezione vincente è Over. Se il numero di goal segnati coincide con lo spread la puntata è rimborsata.

Handicap +0.5

Si deve pronosticare l'esito della partita aggiungendo l'handicap (spread) indicato nella scommessa al punteggio della squadra in casa. Questa tipologia di scommessa considera il risultato finale della partita.

Over/Under Angoli (3 scelte)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti nel corso dell'incontro sarà superiore a 12 (Over 12), inferiore a 10 (Under 10) o oppure compreso tra 10 e 12 (10-12). I

calci d'angolo assegnati ma non battuti non sono considerati ai fini di questa tipologia di scommessa.

Over/Under Supplementari (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati durante i tempi supplementari della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Over/Under Cartellini (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di cartellini nel corso della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Il cartellino rosso vale 2 cartellini. Se un calciatore riceve due gialli e quindi un rosso per doppia ammonizione, il totale di cartellini a carico del giocatore verrà conteggiato come 1 giallo + 1 rosso, e non come 2 gialli + 1 rosso.

Esempio:

In una partita vengono assegnati 3 gialli ed 1 rosso (per un conteggio totale di 5 cartellini):

Le scommesse piazzate su under 5.5, under 6.5 ecc. saranno dichiarate vincenti.

Le scommesse piazzate su over 1.5, over 2.5, over 3.5, over 4.5 saranno dichiarate vincenti.

Le scommesse piazzate su under 4.5, under 3.5, under 2.5 ecc. saranno dichiarate perdenti.

Le scommesse piazzate su over 5.5, over 6.5, over 7.5 ecc. saranno dichiarate perdenti.

Handicap -0.5

Si deve pronosticare l'esito della partita sottraendo l'handicap (spread) indicato nella scommessa al punteggio della squadra in casa. Questa tipologia di scommessa considera il risultato finale della partita.

Handicap Asiatico (spread)

Il referto di questa tipologia di scommessa non tiene conto di eventuali goal segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Il punteggio esistente nel momento in cui la scommessa viene accettata sarà indicato nella scommessa stessa. Quando si scommette sull'Handicap Asiatico non è possibile puntare sul pareggio. Sulla base del tipo di spread proposto è possibile distinguere tra "Handicap Asiatico Classico" (+/- 0.5, 1.5, 2.5 e 3.5), "Handicap Asiatico Intero" (+/- 1, 2, 3 e 4) e "Handicap Asiatico Doppio" (+/- 0.25, 0.75, 1.25, 1.75, 2.25, 2.75, 3.25 e 3.75)

Handicap Asiatico Classico (+/- 0.5 1.5 2.5 e 3.5)

Si deve pronosticare l'esito della partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa e ignorando eventuali goal segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Se lo spread è negativo questo deve essere sottratto al punteggio della squadra in casa. Se lo spread è positivo questo deve essere aggiunto al punteggio della squadra in casa.

Handicap Asiatico Intero (+/- 1 2 3 e 4)

Si deve pronosticare l'esito della partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa e ignorando eventuali goal segnati precedentemente al piazzamento della

scommessa. Se lo spread è negativo questo deve essere sottratto al punteggio della squadra in casa. Se lo spread è positivo questo deve essere aggiunto al punteggio della squadra in casa. Se aggiungendo o sottraendo lo spread alla squadra appropriata la partita termina in pareggio la puntata è rimborsata.

Handicap Asiatico Doppio (+/- 0.25 0.75 1.25 1.75 2.25 2.75 3.25 e 3.75)

Si deve pronosticare l'esito della partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa e ignorando eventuali goal segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Se lo spread è negativo questo deve essere sottratto al punteggio della squadra in casa. Se lo spread è positivo questo deve essere aggiunto al punteggio della squadra in casa. Conseguentemente vengono effettuati due pronostici, ciascuno con una puntata pari alla metà dell'importo totale scommesso.

Se entrambi i pronostici sono errati l'intero importo giocato è perso. Se entrambi i pronostici sono corretti la scommessa è vincente per l'intero importo giocato. Se in base ad uno dei due spread la squadra selezionata vince ed in base all'altro la partita termina in pareggio, la scommessa sarà vincente per metà dell'importo giocato, mentre l'altra metà verrà rimborsata.

Se in base ad uno dei due spread la squadra selezionata perde ed in base all'altro la partita termina in pareggio, metà dell'importo scommesso verrà rimborsato, mentre l'altra metà sarà perdente.

Esempio: Spagna - Svizzera; Punteggio Attuale: 1-0; 1 AH (-1.25); Quota: 1.4; Importo Scommesso: 100 €

I due pronostici sono i seguenti:

1°: "-1.25" - 0.25 = "1 AH (-1.5)" con una puntata di 50 €.

2°: "-1.25" + 0.25 = "1 AH (-1)" con una puntata di 50 €.

Se la Spagna, senza considerare il goal già segnato, vince con un margine di due goal (ovvero la partita termina 3-0, 4-1, 5-2, etc.) > la scommessa è vincente.

Se la Spagna, senza considerare il goal già segnato, vince con un margine di un goal (ovvero la partita termina 2-0, 3-1, 4-2, etc.) > La metà dell'importo scommesso viene persa, in quanto considerando lo spread -1.5 la scommessa è perdente, mentre considerando lo spread -1 la partita termina in pareggio e dunque l'altra metà della puntata viene rimborsata.

Se la partita, senza considerare il goal già segnato, termina in pareggio o la Spagna perde la scommessa è persa.

Over/Under Indice Cartellini (3 scelte)

Si deve pronosticare se il valore totale dell'indice cartellini della partita sarà maggiore, inferiore o compreso tra gli spread offerti da Newaleabet.

Il cartellino giallo vale 10 punti ed il cartellino rosso vale 25 punti. Eventuali cartellini assegnati a membri della panchina, allenatore oppure dopo il termine dei tempi regolamentari non verranno considerati. Nel caso di cartellino rosso per doppia ammonizione verrà conteggiato 1 giallo + 1 rosso. Pertanto il numero totale di punti che può essere attribuito ad un singolo giocatore è 35 punti (1 giallo + 1 rosso).

O/U Indice Cartellini Suppl. (3 scelte)

Si deve pronosticare se il valore totale dell'indice cartellini dei tempi supplementari sarà maggiore, inferiore o compreso tra gli spread offerti da Newaleabet.

Il cartellino giallo vale 10 punti ed il cartellino rosso vale 25 punti. Eventuali cartellini assegnati a membri della panchina, allenatore oppure dopo il termine dei tempi supplementari non verranno considerati. Nel caso di cartellino rosso per doppia ammonizione verrà conteggiato 1 giallo + 1 rosso. Pertanto il numero totale di punti che può essere attribuito ad un singolo giocatore è 35 punti (1 giallo + 1 rosso).

Handicap Asiatico 1°T.(spread)

Il funzionamento di questa tipologia di scommessa è lo stesso dell'Handicap Asiatico, ma solo i goal segnati durante il primo tempo vengono considerati.

Handicap Asiatico Suppl. (spread)

Il funzionamento di questa tipologia di scommessa è lo stesso dell'Handicap Asiatico, ma solo i goal segnati durante i tempi supplementari vengono considerati.

Prossimo Gol

Si deve pronosticare quale squadra segnerà il prossimo goal della partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa segna il prossimo goal della partita), 2 (la squadra ospite segna il prossimo goal della partita) e 'No Goal' (nel corso della partita non vengono segnati altri goal).

Ultimo Gol (0-0) e Ultimo Gol

Si deve pronosticare, all'interno di una partita, quale squadra segnerà l'ultimo goal della partita. Fino a quando il risultato parziale è 0-0 vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa segna l'ultimo goal della partita); 2 (la squadra ospite segna l'ultimo goal della partita); X (nel corso della partita non viene segnato alcun goal).

Se il risultato parziale è differente dallo 0-0 allora verranno offerti solamente due esiti: 1 (la squadra in casa segna l'ultimo goal della partita); 2 (la squadra ospite segna l'ultimo goal della partita).

Segna Prossimo Rigore

Si deve pronosticare se l'eventuale prossimo rigore attribuito verrà segnato. Se nel corso della partita non dovesse essere assegnato alcun rigore questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void, e l'importo puntato sarà restituito. L'eventuale rigore sarà considerato segnato solo se la palla andrà in rete di prima intenzione, ovvero senza seguenti tocchi decisivi da parte del giocatore che ha battuto il rigore o di altri giocatori.

Totale Calci D'Angolo (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti nel corso della partita sarà superiore (Over), inferiore (Under) o uguale (esattamente) allo spread offerto da Newaleabet. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non sono considerati ai fini di questa tipologia di scommessa.

Metodo di Vittoria

Si deve pronosticare se la partita terminerà ai tempi supplementari o ai calci di rigore. Nel caso in cui la partita si concluda con i tempi regolamentari, la scommessa sarà considerata perdente.

Vittoria Supplementari

Si deve pronosticare se una squadra vincerà la partita nel corso dei tempi supplementari, rigori esclusi. Nel caso in cui la partita si concluda con i tempi regolamentari o vada ai rigori, la scommessa sarà considerata perdente.

Vittoria ai Rigori

Si deve pronosticare se la partita terminerà ai calci di rigore. Nel caso in cui la partita si concluda con i tempi regolamentari o con i tempi supplementari, la scommessa sarà considerata perdente.

Chi si qualifica

Si deve pronosticare quale tra le due squadre specificate nella scommessa supererà la finale, la fase di qualificazione o il play-off indicato.

Tempo con più goal

Si deve pronosticare in quale tempo verranno segnati più goal.

Prossimo Marcatore

Si deve pronosticare quale giocatore segnerà il prossimo goal della partita (supplementari esclusi). Se il prossimo goal non verrà segnato la scommessa sarà perdente.

Angoli 1° Tempo (3 scelte)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo totali battuti nel primo tempo saranno:

- minori di 5 (<5)
- compresi tra 5 e 6 (5/6)
- maggiori di 6 (>6)

Cartellino rosso (Si/No)

Si deve pronosticare se nel corso della partita ci sarà un cartellino rosso. Eventuali cartellini rossi assegnati a membri della panchina, allenatore oppure dopo il termine dei tempi regolamentari non verranno considerati.

Parziale/Finale Supplementari

Si deve pronosticare l'esito al termine del primo tempo supplementare insieme all'esito al termine del secondo tempo supplementare.

Minuto del 1°Gol Suppl.

Si deve pronosticare se il primo goal dei supplementari avverrà:

- nei primi 10 minuti dei supplementari (1-10)
- tra l'11' ed il 20' minuto dei supplementari (11-20)

- tra il 21' e la fine dei supplementari (21-30)

Il mercato verrà offerto anche per gli eventuali secondo e terzo goal dei supplementari.

[Casa/Ospite]: Minuto del 1° Goal Suppl.

Si deve pronosticare se il primo goal della squadra (Casa/Ospite) avverrà:

- nei primi 10 minuti dei supplementari (1-10)
- tra l'11' ed il 20' minuto dei supplementari (11-20)
- tra il 21' e la fine dei supplementari (21-30)

Il mercato verrà offerto anche per gli eventuali secondo e terzo goal dei supplementari.

Totale Angoli Suppl. (spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti nel corso dei tempi supplementari sarà superiore (Over), inferiore (Under) o uguale (Esattamente) allo spread offerto da Newaleabet. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non sono considerati ai fini di questa tipologia di scommessa.

Cartellino Rosso (Si/No) Suppl.

Si deve pronosticare se nel corso dei tempi supplementari ci sarà un cartellino rosso. Eventuali cartellini rossi assegnati a membri della panchina, allenatore oppure dopo il termine dei tempi supplementari non verranno considerati.

Testa a Testa Rigori

Si deve pronosticare quale sarà la squadra che vincerà al termine dei calci di rigore.

Numero Rigori

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori che verrà battuto sarà:

- minore o uguale ad 8 rigori;
- compreso tra 9 e 12 rigori;
- uguale o maggiore di 13 rigori;

Numero Rigori Segnati

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori che verranno segnati sarà:

- minore o uguale ad 6 rigori
- compreso tra 7 e 8 rigori
- uguale o maggiore di 9 rigori

Prossimo Rigore Sbagliato

Si deve pronosticare quale sarà il primo rigore sbagliato.

Parziale/ Finale

Si deve pronosticare l'esito al termine del primo tempo della partita insieme all'esito finale della partita.

Marcatore in qualsiasi momento

Si deve pronosticare se il giocatore selezionato segnerà almeno un gol durante la partita

(supplementari esclusi). Se il giocatore scende in campo (anche a partita iniziata) ma non segna alcun gol, la scommessa è perdente.

Over/Under Squadra Casa

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra in casa nel corso della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Over/Under Squadra Ospite

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra ospite nel corso della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

1X2 & Over/Under

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2 e se il numero di gol segnati sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Vengono offerti 6 possibili esiti: 1&Over, X&Over, 2&Over, 1&Under, X&Under e 2&Under.

1X2 Resto Primo Tempo

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo senza tener conto dei goal eventualmente segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Il punteggio esistente nel momento in cui la scommessa viene accettata sarà indicato nella scommessa stessa. Vengono offerti tre esiti possibili: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

Prossimo Goal 1°Tempo

Si deve pronosticare quale squadra segnerà il prossimo goal del 1° Tempo. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa segna il prossimo goal del 1° Tempo), 2 (la squadra ospite segna il prossimo goal del 1° Tempo) e 'No Goal' (nel corso del 1° Tempo non vengono segnati altri goal).

Goal Esatti Casa 1°Tempo

Si deve pronosticare quale sarà il numero esatto di goal segnati durante il primo tempo della partita dalla squadra in casa. Vengono offerti 4 possibili esiti: 0, 1, 2, 3+.

Goal Esatti Ospite 1°Tempo

Si deve pronosticare quale sarà il numero esatto di goal segnati durante il 1° Tempo della partita dalla squadra ospite. Vengono offerti 4 possibili esiti: 0, 1, 2, 3+.

PALLANUOTO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento live di pallanuoto si basa sul risultato ottenuto al

termine del tempo di gioco regolamentare più eventuali tempi supplementari e rigori.
Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione

Articolo 2

Se un incontro di pallanuoto è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se l'incontro è ripreso e completato entro tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale. Se l'incontro non viene disputato o completato entro il suddetto termine, tutte le scommesse ancora aperte al momento dell'interruzione saranno dichiarate void, mentre le scommesse già refertate resteranno valide.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA (INCONTRO)

1X2

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince). Ai fini di questa tipologia di scommessa, soltanto i tempi regolamentari di gioco saranno considerati.

Testa a Testa Incontro

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), 2 (la squadra ospite vince).

Testa a Testa con Handicap

Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa.

Esempio: scommettendo su (H.-5.5) Casa, la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince l'incontro con un margine di vittoria di almeno 6 gol; scommettendo su (H.-5.5) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro oppure perde concedendo un massimo di 5 gol al proprio avversario.

Over/Under (Spread)

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà pari o dispari.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSA (TORNEO)

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione.

Piazzato

Si deve pronosticare la squadra che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Live).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre specificate nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della manifestazione. Qualora le due squadre venissero eliminate nella stessa fase, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

SNOOKER

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di snooker si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se un giocatore si ritira prima che il numero totale di frames necessari per vincere sia stato raggiunto, tutte le scommesse già refertate rimarranno valide, mentre quelle ancora aperte saranno dichiarate void; soltanto le scommesse sulla tipologia "Testa a Testa" rimarranno valide.

Articolo 2

Se un incontro viene ufficialmente cancellato tutte le scommesse ad esso relative saranno dichiarate void. Se un incontro viene sospeso o posticipato tutte le scommesse resteranno valide fino alla sua conclusione o alla sua cancellazione.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa (TaT)

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato vincerà l'incontro. Nel caso un giocatore si ritiri verrà considerato perdente.

1X2

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: Giocatore 1, Pareggio, Giocatore 2.

Risultato Esatto Frames

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro in base al numero di frames vinti da ciascuno dei due giocatori.

TaT Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale.

Esempio: se lo spread offerto è -2,5. Scommettendo su Giocatore 1 la scommessa sarà vincente se il Giocatore 1 vince con un margine di vittoria di almeno 3 frames; scommettendo su Giocatore 2 la scommessa sarà vincente se il Giocatore 2 vince o se perde con un margine minore di 3 frames.

Giocatore con il break più alto

Si deve pronosticare se il miglior break verrà realizzato dal Giocatore 1, dal Giocatore 2 o se realizzeranno entrambi lo stesso punteggio.

Punteggio Break più alto

Si deve pronosticare se il punteggio del break più alto sarà superiore, compreso o inferiore allo spread offerto da Newaleabet.

Punteggio break Giocatore

Si deve pronosticare se il punteggio del break più alto del Giocatore indicato sarà superiore, compreso o inferiore allo spread offerto da Newaleabet.

Frame X (TaT)

Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà il frame indicato.

1°Palla colorata imbucata nel Frame X

Si deve pronosticare la prima palla colorata (Nera, Blu, Rosa, Gialla, Verde, Marrone) che verrà imbucata nel frame indicato.

1°Palla Rossa imbucata nel Frame X

Si deve pronosticare quale dei due giocatori imbucherà per primo una palla rossa.

Break più alto nel Frame X

Si deve pronosticare se il punteggio del break più alto nel frame indicato sarà superiore, compreso o inferiore allo spread offerto da Newaleabet.

Punti Totali nel Frame X

Si deve pronosticare se il punteggio finale del frame indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto da Newaleabet

Frames Totali

Si deve pronosticare il numero totale dei frames giocati durante l'incontro.

1X2 Resto Partita

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro senza tener conto dei punti eventualmente segnati precedentemente al piazzamento della scommessa. Il punteggio esistente nel momento in cui la scommessa viene accettata sarà indicato nella scommessa stessa. Vengono offerti tre esiti possibili: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

SPORT INVERNALI

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento sciistico (sci alpino, sci nordico) si basa sui primi

risultati ufficiali pubblicati. Se una competizione dovesse essere ridotta nella durata o caratterizzata da interruzioni, dovute alle avverse condizioni climatiche, le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati.

Articolo 2

Se una competizione è ufficialmente rinviata o sospesa, le scommesse ad essa relative rimarranno valide se la stessa viene ripresa e completata entro 3 giorni dalla data di inizio ufficiale. Se la gara non viene disputata o completata entro il suddetto termine, tutte le scommesse ad essa collegate saranno dichiarate void. Eventuali scommesse già refertate (Testa a Testa) rimarranno valide.

Articolo 3

Se uno o più partecipanti si ritirano prima dell'inizio di una competizione, tutte le tipologie di scommessa relative alla loro performance saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Si deve pronosticare il concorrente che vincerà la competizione. In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Live).

Nel caso in cui venga offerta la selezione "Altro", saranno considerati inclusi in questo gruppo tutti i concorrenti non presenti nella lista iniziale dei partecipanti. In nessun caso un concorrente offerto singolarmente durante un evento live potrà essere considerato incluso nel gruppo "Altro".

Vincente Prima Manche

Si deve pronosticare il concorrente che vincerà la prima manche.

Piazzato

Si deve pronosticare che il concorrente selezionato raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito, sarà applicata la regola Ex Aequo (Art. 12 in sezione Regole Generali).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento. Nelle competizioni con una sola manche se uno dei due concorrenti non arriva al traguardo o viene squalificato sarà considerato perdente. Se nessuno dei due concorrenti porta a termine la competizione, la scommessa sarà dichiarata void.

Testa a Testa Manche

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento. Se nessuno dei due concorrenti porta a termine la manche, la scommessa sarà dichiarata void. Se uno dei due concorrenti non arriva al traguardo o viene squalificato, sarà considerato perdente. I risultati delle manche precedenti o successive a quella in corso non saranno considerati.

TENNIS

Articolo 1

Se un incontro di tennis è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se l'incontro è ripreso e completato entro 24 ore dalla data di inizio ufficiale. Se l'incontro non viene disputato o completato entro il suddetto termine, tutte le scommesse non ancora refertate ad esso collegate saranno dichiarate void. Nel caso in cui un giocatore venisse squalificato durante l'incontro, verranno pagate solamente le scommesse refertabili e le scommesse piazzate sul mercato "Testa a Testa".

Tutte le altre scommesse su mercati non refertabili verranno dichiarate void. Se a seguito di una decisione arbitrale (warning) un intero game venisse assegnato a tavolino a uno dei due giocatori, tutte le scommesse relative a quel game saranno dichiarate void. Nel caso in cui, in seguito a problemi tecnici, non fosse possibile ottenere le informazioni necessarie al pagamento di particolari tipologie di scommesse, Newaleabet si riserva il diritto di dichiararle void.

Articolo 2

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, per il mercato Testa a Testa, qualora il giocatore si ritira dopo il completamento del primo set l'avversario sarà considerato vincitore, per tutti gli altri mercati offerti e non ancora refertati le scommesse saranno dichiarate void. Esempio Federer-Nadal: se Federer si ritira sul punteggio di 0-5, le scommesse relative al mercato Testa a Testa verranno voidate; nel caso in cui Federer si ritiri sul punteggio di 4-6 il suo avversario Nadal sarà dichiarato il vincitore del match.

Articolo 3

Se viene indicato il giocatore sbagliato come giocatore al servizio (Svr), tutte le scommesse su gioco attuale o prossimo, punteggio attuale o prossimo, scommesse sui punti, handicap o primo punto nel prossimo gioco verranno annullate, indipendentemente dal risultato.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince l'incontro), 2 (il secondo giocatore vince l'incontro). Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse relative a questa tipologia di mercato saranno dichiarate void solo se non viene completato il primo set. Se un giocatore si ritira dopo il completamento del primo set il suo avversario sarà dichiarato il vincitore.

Risultato Incontro

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro in termini di set vinti da ogni giocatore. Se un giocatore si ritira nel corso dell'incontro, tutte le scommesse appartenenti a questa tipologia saranno dichiarate void.

Set X (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del set indicato. Se il set indicato non viene completato questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince il set), 2 (il secondo giocatore vince il set).

Risultato Set X

Si deve pronosticare il risultato esatto del set indicato in termini di game vinti da ogni giocatore. Se il set in questione non viene completato questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Tie Break Set X (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del tie break del set indicato.

Totale Giochi Set X

Si deve pronosticare il numero totale di games che verranno disputati nel corso del set indicato. Ai sensi di questa scommessa un tiebreak è considerato al pari di un game.

Under/Over Set X

Si deve pronosticare se il numero totale di games che verranno disputati nel corso del set indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Ai sensi di questa scommessa un tiebreak è considerato al pari di un game.

Tie Break Set X

Si deve pronosticare se il set indicato si concluderà con un tie break o meno

Set X Gioco Y (TaT)

Si deve pronosticare il vincitore del game indicato. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince il game), 2 (il secondo giocatore vince il game).

Risultato Set X Gioco Y

Si deve pronosticare il risultato esatto del game indicato in termini di punti segnati da ogni giocatore.

Set X Gioco Y ai vantaggi

Si deve pronosticare se il set indicato si concluderà ai vantaggi o meno.

Set X Gioco Y punti

Si deve pronosticare se il numero totale di punti che verranno segnati nel corso del game indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto da Newaleabet.

Set X Gioco Y Handicap Punti

Si deve pronosticare il vincitore del gioco aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al punteggio finale del gioco. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato al giocatore di casa. Due possibili handicap +2,5 e -2,5 Esempio: scommettendo sul tennista 1(-2,5). La scommessa sarà vincente se il tennista 1 vince il gioco con un margine di almeno 3 punti: vincente game a 0 e vincente game a 15. La scommessa sarà perdente se il

tennista 1 perde il gioco oppure vince il gioco ma con un margine inferiore a 3 punti: vincente game a 40 e vincente game a 30.

Set X Handicap Giochi

Si deve pronosticare il vincitore del set aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al punteggio finale del set. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato al giocatore di casa. Due possibili handicap +2,5 e -2,5. Esempio: scommettendo sul tennista 1(-2,5). La scommessa sarà vincente se il tennista 1 vince il set con un margine di almeno 3 giochi: 6-0, 6-1, 6-2, 6-3. La scommessa sarà perdente se il tennista 1 perde il set oppure vince il set con un margine inferiore a 3 giochi: 7-6, 7-5, 6-4.

Set N - Game X e Game Y (TaT)

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà entrambi i games selezionati, durante uno specifico set.

Numero Set giocati

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di set giocati durante l'incontro. Esempio: quando l'incontro è al meglio di 5 set, si potrà pronosticare che il numero totale di set giocati sarà 3, 4 o 5

Over/Under Games (spread)

Occorre pronosticare se il numero totale di games che verranno disputati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da ALEABET. Questa tipologia di scommessa considera l'eventuale tie-break al pari di un game. Se l'incontro non viene completato, le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void, tranne nei casi in cui, indipendentemente dal completamento dell'incontro, il punteggio avrebbe già superato lo spread previsto dell'Over/Under, o se lo avrebbe superato ugualmente con l'eventuale prosecuzione dell'incontro.

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante l'incontro sarà pari o dispari.

Set N - Pari/Dispari Games

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante uno specifico set sarà pari o dispari.

Set X Gioco Y punti X (TaT)

Si deve pronosticare chi raggiunge X punti durante il game indicato. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore raggiunge X punti durante il game indicato), 2 (il secondo giocatore raggiunge X punti durante il game indicato).

Tie Break Si/No incontro

Si deve pronosticare se ci sarà un tie break durante l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: Si; No.

Tie Break Si/No Set X

Si deve pronosticare se ci sarà un tie break durante uno specifico Set X. Vengono offerti due possibili esiti: Si; No.

Match Game Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato al giocatore di casa.

Set concluso 6-0 o 0-6

Si deve pronosticare se almeno un set si concluderà con il punteggio di 6-0 oppure 0-6.

Numero esatto di punti Gioco X Set Y

Si deve pronosticare il numero esatto di punti giocati durante il game indicato.

Chi otterrà il 1° Break?

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori realizzerà il primo break dell'incontro. Nel caso non si ottenga nessun break le scommesse saranno pagate void. Ai fini delle scommesse non valgono i mini break ottenuti durante un Tie break.

HH Aces

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori otterrà più Aces nell'incontro. In caso non ci sia alcun ace nell'incontro, le scommesse saranno pagate void.

Match Aces Handicap

Si deve pronosticare chi otterrà più Aces aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato al giocatore di casa.

Under/Over Aces

Si deve pronosticare se il numero totale di Aces ottenuti nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Under/Over Break

Si deve pronosticare se il numero totale di break ottenuti nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Ai fini delle scommesse non saranno considerati i mini break ottenuti durante un Tie Break.

Chi otterrà il 1° Break nel set?

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori realizzerà il primo break durante il set indicato. Nel caso non si ottenga nessun break le scommesse saranno pagate void. Ai fini delle scommesse non valgono i mini break ottenuti durante un Tie break.

Set X Under/Over Aces

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori otterrà più Aces nel set indicato. In caso non ci sia alcun ace nell'arco del set, le scommesse saranno pagate void.

Set Handicap Aces

Si deve pronosticare chi otterrà più Aces nel set indicato aggiungendo o sottraendo lo spread offerto da Newaleabet al punteggio finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato al giocatore di casa.

Set X Under/Over Aces

Si deve pronosticare se il numero totale di Aces nel set indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet.

Set X Under/Over Breaks

Si deve pronosticare se il numero totale di break ottenuti nel corso del set indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Ai fini delle scommesse non saranno considerati i mini break ottenuti durante un Tie Break.