

REGOLAMENTO PREGAME

SOMMARIO

REGOLAMENTO PRE-GARA	2
CALCIO	5
TENNIS	27
BASKET	32
PALLAVOLO	39
SNOOKER	41
SPORT INVERNALI	41
VELA	43
RUGBY	44
PUGILATO/ ARTI MARZIALI / UFC	46
PING PONG	47
PALLANUOTO	48
PALLAMANO	48
OLIMPIADI	50
NUOTO	51
MOTOCICLISMO	52
HOCKEY SUL GHIACCIO.....	54
GOLF	56
CURLING	57

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

CRICKET	57
CICLISMO	59
CALCIO A 5	61
CANOTTAGGIO	61
BASEBALL	62
ATLETICA	63
ALTRI SPORT	64
FANTASY BET	66
IPPICA	67
LOTTO	68
MUSICA E SPETTACOLO	69
SPECIALI CALCIO	70
FORMULA 1 - NASCAR - LE MANS	81
FOOTBALL AMERICANO	87
FRECCETTE	90

REGOLAMENTO PRE-GARA

Art. 1

Una scommessa pre-gara non è valida finché non viene rilasciato un codice di transazione da Newaleabet anteriore all'inizio dell'evento. Tutte le scommesse che non sono state confermate dall'emissione di un codice prima dell'inizio dell'evento scommesso saranno considerate nulle. La stampa di una scommessa non ancora convalidata da Newaleabet non costituisce una ricevuta valida. 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 considerati validi. 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.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Art. 2

È responsabilità del Cliente controllare che il numero di scommesse piazzate e l'importo scommesso siano coerenti con la sua volontà prima di confermare una scommessa. 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.

Art. 3

Newaleabet ha il diritto di rifiutare, accettare o accettare parzialmente l'importo scommesso. Inoltre Newaleabet ha il diritto di cancellare le scommesse accettate, prima dell'inizio dell'evento scommesso e senza fornire alcuna spiegazione. In questo caso verrà inviata una comunicazione per informare il Cliente della cancellazione della sua puntata all'indirizzo email registrato nel Conto e/o tramite messaggio interno. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito di un evento (per esempio una squadra che giochi con le giovanili in caso di sciopero / protesta / malattia, ecc.) Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare l'evento void anche dopo il suo inizio.

Art. 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 o a diversi eventi non saranno accettate se l'esito di un pronostico è influenzato o influenza direttamente l'esito di un altro, 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.

Art. 5

Newaleabet cerca di essere sempre al corrente con le informazioni ma non ha responsabilità se una partita viene disputata in campo neutro e la cosa non è segnalata a fianco dell'avvenimento: i cambi campi possono essere decisi all'ultimo su volontà della squadra ospitante, per ragioni di sicurezza, inagibilità o altri svariati motivi. Eventuali scommesse effettuate su questi avvenimenti saranno ritenute valide.

Art. 6

Newaleabet ha il diritto di limitare la vincita potenziale massima per scommessa o per combinazione all'interno di una scommessa. Qualora il Cliente dovesse eccedere tale limite, un messaggio automatico lo informerà di tale circostanza. Se il Cliente la conferma in ogni caso, perderà il diritto di riscuotere le vincite al di sopra del limite fissato. La vincita potenziale effettiva è quella visualizzata all'interno della lista scommesse del Conto.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Art. 7

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

- 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 la scommessa è stata piazzata per errore dopo la scadenza del limite di tempo applicabile (per esempio se l'evento è già iniziato).

Art. 8

In caso di scommessa su risultati parziali e su altri fatti relativi a un avvenimento sportivo, la scommessa rimane comunque valida se il risultato oggetto della stessa si è già verificato, anche se l'evento è successivamente sospeso o cancellato (per esempio: i risultati del primo set di un incontro di tennis che viene sospeso durante il terzo set oppure il numero di gol già segnati in un incontro di calcio abbandonato dopo 45minuti). Eventuali eccezioni a questa regola saranno indicate nelle regole di ciascuno Sport.

Art. 9

Se uno o più eventi facenti parte di una scommessa multipla non sono validi, la scommessa rimane valida e all'evento o agli eventi non validi viene assegnata una quota pari a 1. Le maggiorazioni delle vincite per le scommesse multiple vengono ricalcolate escludendo gli avvenimenti a cui viene assegnata quota 1.

Art. 10

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

Art. 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 3.0 e 1.80 conseguono lo stesso risultato (sono entrambi vincitori), le quote finali saranno 1.5 (3.0/2) e 0.9 (1.80/2). La nuova quota determinata da questo calcolo si applica anche per determinare la vincita della scommessa multipla contenente l'avvenimento.

Art. 12

Se non diversamente specificato nel Regolamento delle Scommesse Sportive per determinati sport/tipi di scommessa, l'esito di una scommessa si basa sul risultato ottenuto sul campo di gioco. Eventuali decisioni successive prese da enti sportivi, disciplinari o legali, che influenzino l'esito ottenuto sul campo di gioco non verranno considerate.

Art.13

In caso di errore palese nella pubblicazione di quote/spread/handicaps/totali, Newaleabet si riserva il diritto di annullare tutte le scommesse contenenti i valori errati anche dopo l'inizio dell'evento. Nel caso di scommesse multiple, la scommessa verrà saldata in base alle selezioni rimanenti.

CALCIO

Articolo 1: L'esito di una scommessa si basa sul risultato al termine del tempo di gioco regolamentare più il recupero. Se non diversamente specificato, i tempi supplementari ed i successivi calci di rigore non influenzano l'esito della scommessa.

Articolo 2: Nel caso di amichevoli, Newaleabet comunicherà sulla stringa della scommessa durate inferiori ai 90 minuti. Se ciò non dovesse accadere, sono considerate valide tutte le amichevoli che dureranno almeno 80 minuti. Nel caso in cui un'amichevole durasse meno di 80 minuti e ciò non era stato segnalato, le scommesse sono dichiarate void. Se un'amichevole venisse disputata in modalità diverse dai canonici 2 tempi (Es. 3 tempi da 30 minuti ciascuno), ma durasse comunque i minuti previsti, le scommesse sull'esito finale verranno refertate, mentre quelle sul 1° o sul 2° tempo verranno dichiarate void. Se la durata di un amichevole fosse diversa dai casi evidenziati sopra (Es. Amichevole che viene disputata in tre tempi da 45 minuti), le scommesse saranno dichiarate void.

Articolo 3: Se una partita non viene disputata entro la mezzanotte (CET) del giorno successivo alla data pubblicata nel programma ufficiale, le scommesse collegate saranno rimborsate.

Articolo 4: Se una partita viene disputata in campo neutro, la prima sarà considerata come la squadra in casa mentre la seconda come la squadra ospite.

Articolo 5: Per determinare il pagamento di particolari tipo di scommessa (per esempio il minuto in cui viene segnato un gol, il numero di falli fatti e subiti o il possesso palla) faranno fede i dati riportati dai seguenti siti di riferimento: Italia - www.legaserieA.it, UEFA - it.uefa.com, Spagna - www.rfef.es, Germania - www.bundesliga.de, Inghilterra - www.premierleague.com, Francia - www.ligue1.com

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



TIPOLOGIE DI MERCATI PRINCIPALI

1X2: Occorre pronosticare l'esito finale della partita. Vengono offerti tre esiti: 1 (la squadra in casa vincerà), X (la partita finirà in pareggio), 2 (la squadra ospite vincerà).

Doppia Chance (DC): Occorre pronosticare l'esito finale della partita. Vengono offerti tre esiti: 1X (la squadra in casa non perderà), X2 (la squadra ospite non perderà), 12 (la partita non terminerà in pareggio).

Gol Gol/No Gol (GG/NG): Occorre pronosticare se le due squadre segneranno durante la partita. Vengono offerti due esiti: GG (entrambe le squadre segneranno almeno un gol durante la partita), NG (una o nessuna delle due squadre segneranno durante la partita).

Draw No Bet (DNB): Occorre pronosticare quale squadra vincerà la partita. Se la partita finirà in pareggio la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

OVER/UNDER

Over/Under: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante la partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

Over/Under Casa/Ospite: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante la partita dalla squadra di casa (o da quella ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

Over/Under 1°Tempo: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante il 1° tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

Over/Under Casa/Ospite 1°Tempo: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante il 1° tempo dalla squadra di casa (o da quella ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato.

Over/Under 2°Tempo: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante il 2° tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato.

Over/Under Casa/Ospite 2°Tempo: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante il 2° tempo dalla squadra di casa (o da quella ospite) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato.

European Totals: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante la partita sarà superiore (Over), inferiore (Under) o Uguale (Exact) allo spread indicato.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



European Totals 1HT: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante il 1° tempo sarà superiore (Over), inferiore (Under) o Uguale (Exact) allo spread indicato.

European Totals 2HT: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante il 2° tempo sarà superiore (Over), inferiore (Under) o Uguale (Exact) allo spread indicato.

HANDICAP

1X2 Handicap: Occorre pronosticare l'esito della partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. Es. con Handicap negativo (squadra di casa): 1H (-spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra in casa, questa vincerà ugualmente la partita. Per esempio la scommessa 1H (-1) sull'incontro Juventus-Roma sarà vincente se la Juventus vincerà con due o più gol di scarto (2-0, 3-1, 3-0, 4-2 etc.). XH (-spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra di casa, la partita finirà in pareggio. Per es. la scommessa XH (-1) sull'incontro Juventus-Roma sarà vincente se la Juventus vincerà con un solo gol di scarto (1-0, 2-1, 3-2, 4-3 etc.). 2H (-spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra di casa, questa perderà la partita. Per es. la scommessa 2H (-1) sull'incontro Juventus - Roma sarà vincente se il Roma vincerà o se la partita terminerà in parità. Es. con Handicap positivo (squadra ospite): 1H (spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra in trasferta, questa perderà la partita. Per es. la scommessa 1H (2) sull'incontro Juventus - Roma sarà vincente se la Juventus vincerà, se la partita terminerà in parità o se il Roma vincerà con un gol di scarto. XH (spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra in trasferta, la partita finirà in pareggio. Per es. la scommessa XH (2) sull'incontro Juventus - Roma sarà vincente se il Roma vincerà con due gol di scarto (0-2, 1-3, 2-4, 3-5 etc.). 2H (spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra in trasferta, questa vincerà la partita. Per esempio la scommessa 2H (2) sull'incontro Juventus - Roma sarà vincente se il Roma vincerà con tre o più gol di scarto (0-3, 0-4, 1-4, 2-5 etc.). *1X2 Handicap 1°Tempo:* Occorre pronosticare l'esito del 1° tempo considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. *1X2 Handicap 2°Tempo:* Occorre pronosticare l'esito del 2° tempo considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

HANDICAP ASIATICO: Occorre pronosticare l'esito della partita considerando l'handicap asiatico indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. Esempi su alcuni handicap: *Handicap (0.25)* Squadra con handicap (-0.25) Se la squadra vince con qualsiasi punteggio: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la partita finisce con

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

un pareggio: metà della scommessa è rimborsata, mentre l'altra metà è considerata perdente. *Se la squadra perde con qualsiasi punteggio:* Tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Squadra con handicap (0.25)* Se la squadra vince con qualsiasi punteggio: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la partita finisce con un pareggio: metà della scommessa è rimborsata, mentre l'altra metà è pagata in base alla quota della selezione effettuata. Se la squadra perde con qualsiasi punteggio: Tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Handicap (0.75) Squadra con handicap (-0.75)* Se la squadra vince con almeno 2 gol di scarto: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra vince con esattamente 1 gol di scarto: metà della scommessa viene pagata in base alla quota della selezione effettuata, mentre l'altra metà viene rimborsata. Se la squadra non vince: le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Squadra con handicap (0.75)* Se la squadra pareggia o vince con qualsiasi punteggio: le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra perde con 1 gol di scarto: metà della scommessa viene rimborsata, mentre l'altra metà è considerata perdente. Se la squadra perde con più di 2 gol di scarto: le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Handicap (1) Squadra con handicap (-1)*: Se la squadra vince con almeno 2 gol di scarto: le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra vince con esattamente 1 gol di scarto: tutte le scommesse su questa selezione vengono rimborsate. Se la squadra non vince: tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Squadra con handicap (1)* Se la squadra pareggia o vince con qualsiasi punteggio: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra perde con esattamente 1 gol di scarto: : tutte le scommesse su questa selezione vengono rimborsate. Se la squadra perde con più di 2 gol di scarto: tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Handicap (1.25) Squadra con handicap (-1.25)*: Se la squadra vince con almeno due gol di scarto: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra vince esattamente con un gol di scarto: metà della scommessa viene rimborsata, mentre l'altra metà viene considerata perdente. Se la squadra non vince: Tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Squadra con handicap (1.25)* Se la squadra non perde: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra perde con 1 gol di scarto: metà della scommessa è rimborsata, mentre l'altra metà è pagata in base alla quota della selezione effettuata. Se la squadra perde con 2 o più gol di scarto: Tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Handicap (1.75) Squadra con handicap (-1.75)*: Se la squadra vince con almeno 3 gol di scarto: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra vince con 2 gol di scarto: metà della scommessa viene rimborsata, mentre l'altra metà è pagata in base alla quota della selezione effettuata. Se la squadra vince con soltanto 1 gol di scarto o non vince: Tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti. *Squadra con handicap (1.75)* Se la squadra non perde oppure perde al massimo con 1 gol di scarto: tutte le scommesse su questa selezione sono vincenti. Se la squadra perde esattamente con 2 gol di scarto: metà della scommessa viene

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

rimborsata, mentre l'altra metà viene considerata perdente. Se la squadra perde con 3 o più gol di scarto: Tutte le scommesse su questa selezione sono perdenti.

Over/Under Asiatico: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante la partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread asiatico indicato nella scommessa.

Esempi su alcuni handicap: *Over/Under Asiatico (1.75) Over 1.75*: La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 3 o più gol. In caso di 2 gol, metà della scommessa sarà vincente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 0 o 1 gol. *Under 1.75* La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 0 o 1 gol. In caso di 2 gol, metà della scommessa sarà perdente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 3 o più gol.

Over/Under Asiatico (2) Over 2: La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 3 o più gol. In caso di 2 gol, la scommessa sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 0 o 1 gol. *Under 2* La scommessa è vincente se nell'incontro vengono segnati 0 o 1 gol. In caso di 2 gol, la scommessa sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 3 o più gol.

Over/Under Asiatico (2.25) Over 2.25: La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 3 o più gol. In caso di 2 gol, metà della scommessa sarà perdente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 0 o 1 gol. *Under 2.25* La scommessa è vincente se nell'incontro vengono segnati 0 o 1 goal. In caso di 2 goal, metà della puntata sarà vincente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nell'incontro vengono segnati 3 o più goal.

Over/Under Asiatico (2.75) Over 2.75: La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 4 o più gol. In caso di 3 gol, metà della scommessa sarà vincente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 0, 1 o 2 gol. *Under 2.75* La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 0, 1 o 2 gol. In caso di 3 gol, metà della scommessa sarà perdente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 4 o più gol.

Over/Under Asiatico (3) Over 3: La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 4 o più gol. In caso di 3 gol, la scommessa sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 0, 1 o 2 gol. *Under 3* La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 0, 1 o 2 gol. In caso di 3 gol, la scommessa sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 4 o più gol.

Over/Under Asiatico (3.25) Over 3.25: La scommessa è vincente se nella partita vengono segnati 4 o più gol. In caso di 3 gol, metà della scommessa sarà perdente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nella partita vengono segnati 0, 1 o 2 gol. *Under 3.25* La scommessa è vincente se nell'incontro vengono segnati 0, 1 o 2 goal. In caso di 3 goal, metà della puntata sarà vincente mentre l'altra metà sarà rimborsata. La scommessa è perdente se nell'incontro vengono segnati 4 o più goal.

Handicap Asiatico 1°Tempo (o 2°Tempo): Occorre pronosticare l'esito del primo tempo (o del secondo tempo) considerando l'handicap asiatico indicato nella

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. *Over/Under Asiatico 1°Tempo (o 2°Tempo)*: Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati durante il primo tempo (o durante il secondo tempo) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread asiatico indicato nella scommessa.

PARI/DISPARI

Pari/Dispari: Occorre pronosticare se il numero di gol segnati durante la partita sarà pari o dispari. Se la partita terminerà 0-0 la selezione vincente sarà pari.

Pari/Dispari 1°Tempo: Occorre pronosticare se il numero di gol segnati durante il primo tempo sarà pari o dispari. Se il primo tempo terminerà 0-0 la selezione vincente sarà pari.

Pari/Dispari 2°Tempo: Occorre pronosticare se il numero di gol segnati durante il secondo tempo sarà pari o dispari. Se il secondo tempo terminerà 0-0 la selezione vincente sarà pari.

Pari/Dispari Casa/Ospite: Occorre pronosticare se il numero di gol segnati durante la partita dalla squadra di casa (o ospite) sarà pari o dispari. Se la squadra selezionata non segnerà alcun gol la selezione vincente sarà pari.

PRIMO TEMPO

1X2 1°Tempo: Occorre pronosticare l'esito del 1° tempo della partita. Vengono offerti tre esiti: 1 (la squadra in casa vincerà), X (la partita finirà in pareggio), 2 (la squadra ospite vincerà).

Doppia Chance (DC) 1°Tempo: Occorre pronosticare l'esito del 1° tempo della partita. Vengono offerti tre esiti: 1X (la squadra in casa non perderà), X2 (la squadra ospite non perderà), 12 (la partita non terminerà in pareggio).

Gol Gol/No Gol (GG/NG) 1°Tempo: Occorre pronosticare se le 2 squadre segneranno o non segneranno durante il 1° tempo. Vengono offerti due esiti: GG (entrambe le squadre segneranno almeno un gol durante il primo tempo), NG (una o nessuna delle due squadre segneranno durante il 1° tempo).

Draw No Bet (DNB) 1°Tempo: Occorre pronosticare quale squadra vincerà il 1° tempo. Se il primo tempo finirà in pareggio la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Casa No Bet (HNB) 1°Tempo: Occorre pronosticare se la squadra ospite vincerà il 1° tempo o se terminerà in parità. Se la partita sarà vinta dalla squadra in casa la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo del bonus.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Ospite No Bet (ANB) 1° Tempo: Occorre pronosticare se la squadra in casa vincerà il 1° tempo o se terminerà in parità. Se la partita sarà vinta dalla squadra ospite la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo del bonus.

SECONDO TEMPO

1X2 2°Tempo: Occorre pronosticare l'esito del 2° tempo della partita. Vengono offerti tre esiti: 1 (la squadra in casa vincerà), X (le partita finirà in pareggio), 2 (la squadra ospite vincerà).

Doppia Chance (DC) 2°Tempo: Occorre pronosticare l'esito del 2° tempo della partita. Vengono offerti tre esiti: 1X (la squadra in casa non perderà), X2 (la squadra ospite non perderà), 12 (la partita non terminerà in pareggio).

Gol Gol/No Gol (GG/NG) 2°Tempo: Occorre pronosticare se le due squadre segneranno o non segneranno durante il 2° tempo. Vengono offerti due esiti: GG (entrambe le squadre segneranno almeno un gol durante il secondo tempo), NG (una o nessuna delle due squadre segneranno durante il secondo tempo).

Draw No Bet (DNB) 2°Tempo: Occorre pronosticare quale squadra vincerà il 2° tempo. Se il 2° tempo finirà in pareggio la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo del bonus.

Casa No Bet (HNB) 2° Tempo: Occorre pronosticare se la squadra ospite vincerà il 2° tempo o se terminerà in parità. Se la partita sarà vinta dalla squadra in casa la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo del bonus.

Ospite No Bet (ANB) 2° Tempo: Occorre pronosticare se la squadra in casa vincerà il 2° tempo o se terminerà in parità. Se la partita sarà vinta dalla squadra ospite la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo del bonus.

RISULTATO ESATTO

Risultato Esatto: Occorre pronosticare quale sarà il risultato esatto al termine della partita.

Risultato Esatto 1°Tempo: Occorre pronosticare quale sarà il risultato esatto al termine del 1° tempo.

Risultato Esatto 2°Tempo: Occorre pronosticare quale sarà il risultato esatto del secondo tempo. Verranno considerati solamente i gol segnati durante il 2° tempo.

1°TEMPO/2°TEMPO

Parziale/Finale: Occorre pronosticare quale sarà l'esito del primo tempo insieme all'esito finale della partita. Vengono offerti 9 esiti: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

Esempio: se il primo tempo finirà 2-1 e il risultato finale 2-2, la selezione vincente sarà 1/X.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Tempo col punteggio più alto: Occorre pronosticare in quale dei due tempi di gioco verranno segnati più gol. Vengono offerti tre esiti: 1°T (verranno segnati più gol durante il primo tempo), 2°T (verranno segnati più gol durante il secondo tempo) e X (verrà segnato lo stesso numero di gol sia nel primo che nel secondo tempo).

Tempo del Primo Gol: Occorre pronosticare in quale tempo verrà segnato il primo gol della partita. Vengono offerti 3 esiti: 1°T (il primo gol verrà segnato nel 1° tempo), 2°T (il primo gol verrà segnato nel 2° tempo) e No Gol (la partita terminerà senza gol).

Tempo col punteggio più alto - Casa: Occorre pronosticare in quale dei due tempi di gioco verranno segnati più gol dalla squadra di casa. Vengono offerti tre possibili esiti: 1°T (verranno segnati più gol durante il 1° tempo), 2°T (verranno segnati più gol durante il 2° tempo) e X (verrà segnato lo stesso numero di gol sia nel 1° che nel 2° tempo).

Tempo col punteggio più alto - Ospite: Occorre pronosticare in quale dei due tempi di gioco verranno segnati più gol dalla squadra ospite. Vengono offerti tre esiti: 1°T (verranno segnati più gol durante il 1° tempo), 2°T (verranno segnati più gol durante il 2° tempo) e X (verrà segnato lo stesso numero di gol sia nel 1° che nel 2° tempo).

CASA/OSPITE

Squadra Casa/Ospite vince a zero: Occorre pronosticare se la squadra in casa/ospite vincerà senza subire gol dal suo avversario. Vengono offerti tre esiti: 1 (la squadra in casa vincerà la partita senza subire gol), 2 (la squadra ospite o non vincerà la partita o la vincerà subendo almeno un gol) e NO (nessuna delle due squadre vincerà senza subire gol)

Squadra Casa/Ospite vince a zero 1°Tempo: Occorre pronosticare se la squadra in casa/ospite vincerà il primo tempo senza subire gol. Vengono offerti due esiti: SI (la squadra in casa/ospite vincerà il primo tempo senza subire gol) e NO (la squadra in casa/ospite o non vincerà il primo tempo o lo vincerà subendo almeno un gol).

Squadra Casa/Ospite vince a zero 2°Tempo: Occorre pronosticare se la squadra in casa/ospite vincerà il secondo tempo senza subire gol. Vengono offerti due esiti: SI (la squadra in casa/ospite vincerà il secondo tempo senza subire gol) e NO (la squadra in casa/ospite o non vincerà il secondo tempo o lo vincerà subendo almeno un gol).

Squadra Casa/Ospite vince entrambi i tempi: Occorre pronosticare se la squadra in casa/ospite vincerà sia il 1° che il 2° tempo della partita. Vengono offerti due esiti: SI (la squadra in casa/ospite vincerà entrambi i tempi) e NO (la squadra in casa/ospite non vincerà entrambi i tempi). I due tempi vanno considerati in maniera indipendente. Se per esempio al termine del primo tempo il punteggio è 2-0 e il risultato finale è 3-1, significherà che la

squadra in casa avrà vinto soltanto il 1° tempo in quanto il risultato parziale del 2° tempo è 1-1.

Squadra Casa/Ospite vince almeno un tempo: Occorre pronosticare se la squadra in casa/ospite vincerà almeno uno dei due tempi della partita. Vengono offerti due esiti: SI (la squadra in casa/ospite vincerà almeno un tempo) e NO (la squadra in casa/ospite non vincerà nemmeno un tempo).

Squadra Casa/Ospite segna in entrambi i tempi: Occorre pronosticare se la squadra in casa/ospite segnerà sia nel 1° che nel 2° tempo della partita. Vengono offerti due esiti: SI (la squadra in casa/ospite segnerà in entrambi i tempi) e NO (la squadra in casa/ospite non segnerà in entrambi i tempi).

Margine di vittoria Casa/Ospite: Occorre pronosticare il margine di vittoria della squadra in casa/ospite al termine della partita scegliendo tra le diverse alternative offerte. Il margine viene calcolato sottraendo il numero di gol segnati dalla squadra perdente dal numero di gol segnati dalla squadra vincente. Se la partita finisse in parità tutti i mercati saranno perdenti.

Differenza Goal: Occorre pronosticare quale sarà la differenza di goal tra le due squadre alla fine dei tempi regolamentari. Vengono offerte 6 possibili esiti: 0, 0-0, 1, 2, 3 e 4 o più goal di differenza.

GOL TOTALI

Goal Esatti: Occorre pronosticare quale sarà il numero di gol segnati durante l'incontro. Vengono offerti 6 esiti: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 o più.

1°Tempo Goal Esatti: Occorre pronosticare quale sarà il numero di gol segnati durante il primo tempo. Vengono offerti 3 esiti: 0 - 1 - 2 o più.

2°Tempo Goal Esatti: Occorre pronosticare quale sarà il numero di gol segnati durante il secondo tempo. Vengono offerti 3 esiti: 0 - 1 - 2 o più.

Gol squadra di Casa: Occorre pronosticare quale sarà il numero di gol segnati dalla squadra in casa. Vengono offerti 4 esiti: 0 - 1 - 2 - 3 o più.

Gol squadra Ospite: Occorre pronosticare quale sarà il numero di gol segnati dalla squadra ospite. Vengono offerti 4 esiti: 0 - 1 - 2 - 3 o più.

Totale Goal: Occorre pronosticare il numero di gol totali segnati durante la partita in base alle diverse fasce offerte. Vengono offerte 4 fasce, comprese tra 0 e 6 o più goal: 0-1, 2-3, 4-5, 6 o più goal.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



PRIMO GOL

Prima squadra a segnare: Occorre pronosticare quale squadra segnerà il 1° gol della partita. Vengono offerti 3 esiti: 1 (la squadra in casa segnerà il primo gol), 2 (la squadra ospite segnerà il primo gol) e No Gol (non verrà segnato nessun gol).

Prima squadra a segnare no Bet : Occorre pronosticare quale squadra segnerà il 1° gol della partita. Vengono offerti 2 esiti: 1 (la squadra in casa segnerà il 1° gol), 2 (la squadra ospite segnerà il 1° gol). Nel caso nessuna delle due squadre segnerà la scommessa sarà void.

Minuto Primo Gol: Occorre pronosticare in quale delle 2 fasce offerte verrà segnato il primo gol della partita. Vengono offerti 9 esiti per la fascia con intervallo di 10 minuti: 1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-90. Mentre per la fascia con intervallo di 15 minuti gli esiti offerti sono 6: 1-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90. Un gol segnato al 15° minuto rientrerà nella fascia 1-15 in quanto, secondo la pratica internazionale, significherà che il gol è stato segnato tra il minuto 14:01 e il minuto 15:00. Al contrario un gol segnato al 15:06 rientrerà nella fascia 16-30, in quanto sarà da considerarsi come 16° minuto.

SPECIALI GOL

MultiGol: Occorre pronosticare il numero di gol segnati durante la partita in base alle diverse fasce offerte. Vengono offerte 17 fasce, comprese tra 1 e 7 gol. In caso non venga segnato nessun gol tutte le scommesse saranno perdenti.

MultiGol 1°Tempo: Occorre pronosticare il numero di gol segnati durante il 1° tempo in base alle diverse fasce offerte. Vengono offerte 3 fasce (1-2, 1-3, 2-3). In caso non venga segnato nessuno gol o vengano segnati 4 o più gol, le scommesse saranno perdenti.

MultiGol 2°Tempo: Occorre pronosticare il numero di gol segnati durante il 2° tempo in base alle diverse fasce offerte. Vengono offerte 3 fasce (1-2, 1-3, 2-3). In caso non venga segnato nessuno gol o vengano segnati 4 o più gol, le scommesse saranno perdenti.

Multi Gol Casa: Occorre pronosticare il numero di gol segnati durante la partita dalla squadra di casa in base alle diverse fasce offert. Vengono offerte 3 fasce, comprese tra 1 e 3 gol. In caso non venga segnato alcun gol o vengano segnati 4 o più gol, le scommesse saranno perdenti.

Multi Gol Ospite: Occorre pronosticare il numero di gol segnati durante la partita dalla squadra ospite in base alle diverse fasce offerte. Vengono offerte 3 fasce, comprese tra 1 e 3 gol. In caso non venga segnato alcun gol o vengano segnati 4 o più gol, le scommesse saranno perdenti.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Gara a 2 Goal: Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà per prima 2 goal. Vengono offerti tre esiti: squadra 1, nessuna delle due, squadra 2.

Gara a 3 Goal: Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà per prima 3 goal. Vengono offerti tre esiti: squadra 1, nessuna delle due, squadra 2.

Leader dopo 3 goal: Si deve pronosticare quale delle due squadre sarà in vantaggio dopo che il 3° goal è stato segnato. Vengono offerti tre esiti: squadra 1, nessuna delle due, squadra 2. La selezione nessuna delle due sarà vincente nel caso in cui non si raggiungono i 3 goal nei tempi regolamentari.

ALTRI MERCATI

Ultima squadra a segnare: Occorre pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol della partita. Vengono offerti 3 esiti: 1 (la squadra in casa segnerà l'ultimo gol), 2 (la squadra ospite segnerà l'ultimo gol) e No Gol (non verrà segnato nessun gol).

Casa No Bet (HNB): Occorre pronosticare se la squadra ospite vincerà la partita o se terminerà in parità. Se la partita sarà vinta dalla squadra in casa la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Ospite No Bet (ANB): Occorre pronosticare se la squadra in casa vincerà la partita o se terminerà in parità. Se la partita sarà vinta dalla squadra ospite la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo del bonus.

Metodo del 1°Gol: Occorre pronosticare se e in che modo verrà segnato il 1° goal realizzato in partita. Vengono offerti 6 esiti: tiro, testa, rigore, punizione, autogol e nessun gol segnato. Per punizione s'intende la rete realizzata da tiro diretto su punizione (le punizioni di seconda e i calci d'angolo sono considerati come "tiro" ai fini della scommessa).

Almeno un goal in entrambi i tempi: Occorre pronosticare se verranno segnati o no un totale di uno o più gol sia nel 1° tempo che nel 2° tempo della partita.

Entrambi i Tempi Over 1,5: Occorre pronosticare se verranno segnati almeno due gol sia nel primo che nel secondo tempo della partita. Vengono offerti 2 esiti: SI (verranno segnati almeno due gol in entrambi i tempi) e NO (non verranno segnati almeno due gol in entrambi i tempi). I 2 tempi vanno considerati in maniera indipendente. Es.: Se al termine del 1° tempo il punteggio è 3-0 e il risultato finale è 3-1, significherà che soltanto nel 1° tempo sono stati segnati almeno 2 gol in quanto il risultato parziale del 2° tempo è 0-1.

Entrambi i Tempi Under 1,5: Occorre pronosticare se verranno segnati meno di 2 gol sia nel 1° che nel 2° tempo. Vengono offerti 2 esiti: SI (verranno segnati meno di 2 gol in entrambi i

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



tempi) e NO (non verranno segnati meno di 2 gol in entrambi i tempi). I 2 tempi vanno considerati in maniera indipendente. Es.: se al termine del 1° tempo il punteggio è 1-0 e il risultato finale è 2-1, significherà che soltanto nel 1° tempo sono stati segnati meno di 2 gol in quanto il risultato parziale del 2° tempo è 1-1.

1X2 COMBO

1X2 + Over/Under: Occorre 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 esiti: 1+Over, X+Over, 2+Over, 1+Under, X+Under e 2+Under.

1X2 + GG/NG: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2 e se entrambe le squadre segneranno 1 gol (GG) o almeno una delle 2 non segnerà alcun gol (NG). Vengono offerti 6 esiti: 1+GG, X+GG, 2+GG, 1+NG, X+NG e 2+NG.

Combo Primo Goal: Occorre pronosticare contemporaneamente quale squadra segnerà il 1° gol e se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2. Vengono offerti 7 possibili esiti: 1° Goal Casa+1, 1° Goal Casa+X, 1° Goal Casa+2, 1° Goal Ospite+1, 1° Goal Ospite+X, 1° Goal Ospite+2, Nessun Goal

1X2 HT + Over/Under HT: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato del 1° tempo sarà 1, X o 2 e se il numero di gol segnati nel 1° tempo sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Vengono offerti 6 esiti: 1+Over, X+Over, 2+Over, 1+Under, X+Under e 2+Under. 1X2 2°T + Over/Under 2°T

1X2 HT + GG/NG HT: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato del primo tempo sarà 1, X o 2 e se entrambe le squadre segneranno 1 gol (GG) o almeno 1 delle 2 non segnerà alcun gol (NG) nel 1° tempo. Vengono offerti sei esiti: 1+GG, X+GG, 2+GG, 1+NG, X+NG e 2+NG. 1X2 2°T + GG/NG 2°T.

DC COMBO

Doppia Chance + Over/Under: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1X, X2 o 12 e se il numero di gol segnati sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Vengono offerti 6 possibili esiti: 1X+Over, X2+Over, 12+Over, 1X+Under, X2+Under e 12+Under.

Doppia Chance + GG/NG: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1X, X2 o 12 e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG). Vengono offerti 6 possibili esiti: 1X+GG, X2+GG, 12+GG, 1X+NG, X2+NG e 12+NG.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Doppia Chance HT + Over/Under HT: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato del primo tempo sarà 1X, X2 o 12 e se il numero di gol segnati nel primo tempo sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Vengono offerti sei possibili esiti: 1X+Over, 1X+Under, X2+Over, X2+Under, 12+Over e 12+Under.

Doppia Chance 2°T + Over/Under 2°T: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato del secondo tempo della partita sarà 1X, X2 o 12 e se il numero di gol segnati nel secondo tempo sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Vengono offerti sei possibili esiti: 1+Over, X+Over, 2+Over, 1+Under, X+Under e 2+Under.

Doppia Chance HT + GG/NG HT: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale del primo tempo sarà 1X, X2 o 12 e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG). Vengono offerti 6 possibili esiti: 1X+GG, X2+GG, 12+GG, 1X+NG, X2+NG e 12+NG.

Doppia Chance 2HT + GG/NG 2HT: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale del secondo tempo sarà 1X, X2 o 12 e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG). Vengono offerti 6 possibili esiti: 1X+GG, X2+GG, 12+GG, 1X+NG, X2+NG e 12+NG.

Doppia Chance HT + 1X2 FT: Occorre pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1X, X2 o 12) e quale sarà il risultato finale della partita (1, X e 2). Vengono offerti nove possibili esiti: 12/1, 12/X, 12/2, 1X/1, 1X/X, 1X/2, X2/1, X2/X, X2/2

Doppia Chance + 2-3 Goals FT: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1X, X2 o 12 e se il numero di goals saranno 2 o 3 goals. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1X + 2-3, X2 + 2-3, 12 + 2-3. Nel caso in cui non si verifica nessuna delle possibilità proposte la giocata sarà considerata perdente.

1X2 HT + DC FT: Occorre pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1, X o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (1X, X2 e 12). Vengono offerti nove possibili esiti: 1/1X, 1/12, 1/X2, X/1X, X/12, X/X2, 2/1X, 2/12, 2/X2

GG/NG COMBO

GG/NG + Over/Under: Occorre pronosticare contemporaneamente se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) e se il numero di gol segnati sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Vengono offerti 4 possibili esiti: GG+Over, NG+Over, GGX+Under e NG+Under.

GG/NG 1°T + GG/NG 2°T: Occorre pronosticare contemporaneamente se durante il primo tempo entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) e se durante il secondo tempo entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG). Vengono offerti 4 possibili esiti: GG+GG, NG+GG, GG+NG e NG+NG.

COMBO 1°/2°TEMPO 1°T/FT Doppia Chance: Occorre pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1X, X2 o 12) e quale sarà il risultato finale della partita (1X, X2 e 12). Vengono offerti nove possibili esiti: 1X/1X, 1X/12, 1X/X2, 12/1X, 12/12, 12/X2, X2/1X, X2/12 e X2/X2.

1°T/2°T Over/Under: Occorre pronosticare contemporaneamente se il numero di gol segnati nel primo tempo e nel secondo tempo saranno superiori (over) o inferiori (under) allo spread offerto. Vengono offerti 2 possibili esiti: Over+Over, Under+Under

COMBO SPECIALI

Ris. Esatto 1°Tempo + Ris. Esatto Finale: Occorre pronosticare contemporaneamente il risultato esatto del primo tempo e il risultato esatto della partita.

1X2 + Multigol: Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati durante la partita in base alle diverse fasce offerte.

DC + Multigol: Occorre pronosticare contemporaneamente se l'esito finale della partita sia 1x, 12, x2 e il numero di gol segnati durante la partita in base alle diverse fasce offerte.

Combo HT/FT + O/U: Occorre pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1,X o 2), quale sarà il risultato finale della partita (1,X o 2) e se il numero di goal sarà superiore(Over) o inferiore(Under) rispetto allo spread offerto

Combo Multigoal

1X2 + Multigol: Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati durante la partita in base alle diverse fasce offerte.

DC + Multigol: Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati durante la partita in base alle diverse fasce offerte.

CALCI D'ANGOLO

1X2 Corner: Occorre pronosticare secondo il tradizionale 1x2 quale tra le due squadre batterà più calci d'angolo durante i tempi regolamentari compresi eventuali minuti di recupero.

1X2 Corner 1°T: Occorre pronosticare secondo il tradizionale 1x2 quale tra le due squadre batterà più calci d'angolo durante il primo tempo compresi eventuali minuti di recupero.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Totale Calci d'Angolo Over/Under: Occorre pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Totale Calci d'Angolo Over/Under 1°T : Occorre pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante il primo tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Totale Calci d'Angolo Over/Under 2°T : Occorre pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante il secondo tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Totale Calci d'Angolo Over/Under Casa: Occorre pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa durante la partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Totale Calci d'Angolo Over/Under Ospite: Occorre pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti dalla squadra Ospite durante la partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Calci d'Angolo Dispari/Pari: Occorre pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita sarà dispari o pari.

1°Tempo Calci d'Angolo Dispari/Pari: Occorre pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita sarà dispari o pari.

Risultato Esatto Calci d'Angolo: Occorre pronosticare il risultato esatto dei corner al termine della partita.

Totale Calci d'Angolo: Occorre pronosticare quanti corner saranno battuti durante la partita. Vengono offerte tre fasce: 0-8, 9-11, 12° o più.

1°Tempo Totale Calci d'Angolo: Occorre pronosticare quanti corner saranno battuti durante il primo tempo della partita. Vengono offerte tre fasce: 0-4, 5-6, 7° o più.

Totale Calci d'Angolo Casa: Occorre pronosticare quanti corner saranno battuti dalla squadra di casa durante la partita. Vengono offerte quattro fasce: 0-2, 3-4, 5-6, 7 o più.

Totale Calci d'Angolo Ospite: Occorre pronosticare quanti corner saranno battuti dalla squadra ospite durante la partita. Vengono offerte quattro fasce: 0-2, 3-4, 5-6, 7 o più.

Totale Calci d'Angolo Casa 1°t: Occorre pronosticare quanti corner saranno battuti dalla squadra di casa durante il primo tempo. Vengono offerte quattro fasce: 0-1, 2, 3, 4 o più.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Totale Calci d'Angolo Ospite 1°t: Occorre pronosticare quanti corner saranno battuti dalla squadra Ospite durante il primo tempo. Vengono offerte quattro fasce: 0-1, 2, 3, 4 o più.

1X2 Corner Handicap: Occorre pronosticare secondo il tradizionale 1X2 chi batterà più calci d'angolo durante la partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

Corner Handicap: Occorre pronosticare chi batterà più calci d'angolo durante la partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

1X2 Corner Handicap 1°T: Occorre pronosticare secondo il tradizionale 1X2 chi batterà più calci d'angolo durante il primo tempo considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

1X2 Corner Handicap 2°T: Occorre pronosticare secondo il tradizionale 1X2 chi batterà più calci d'angolo durante il secondo tempo considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

Corner Handicap 2°T: Occorre pronosticare chi batterà più calci d'angolo durante il secondo tempo considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

Corner nei primi 10 Minuti: Occorre pronosticare se verrà battuto almeno un calcio d'angolo nei primi 10 minuti della partita.

Primo Corner: Bisogna pronosticare quale tra le due squadre batterà il primo corner della Partita. Esistono tre esiti possibili 1(casa) X(nessuno) 2 (ospite)

Ultimo Corner: Bisogna pronosticare quale tra le due squadre batterà l'ultimo corner della Partita. Esistono tre esiti possibili 1(casa) X(nessuno) 2 (ospite)

Primo Corner 1°T: Bisogna pronosticare quale tra le due squadre batterà il primo corner del primo tempo. Esistono tre esiti possibili 1(casa) X(nessuno) 2 (ospite)

Ultimo Corner 1°T: Bisogna pronosticare quale tra le due squadre batterà l'ultimo corner del primo tempo. Esistono tre esiti possibili 1(casa) X(nessuno) 2 (ospite)



CARTELLINI

Regole Generali: L'esito delle scommesse sui cartellini sarà determinato dai cartellini estratti durante i 90 minuti di gioco regolamentari più eventuale recupero. Qualsiasi cartellino estratto dopo il fischio finale della partita sarà ignorato ai fini della scommessa. I cartellini mostrati a coloro che non sono inclusi tra i giocatori in campo (ad esempio allenatori, giocatori in panchina o giocatori già sostituiti) non sono presi in considerazione nel computo del risultato. Il cartellino giallo vale 1, il cartellino rosso vale 2. Eventuali secondi cartellini gialli vengono ignorati ai fini dell'assegnazione della scommessa. Quando un giocatore viene espulso per doppia ammonizione, verranno considerati 3 punti massimo (Giallo + Rosso).

Match Cartellini 1X2: Occorre pronosticare a quale squadra verranno assegnati più cartellini durante la partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (alla squadra in casa vengono assegnati più cartellini), X (alle due squadre viene assegnato lo stesso numero di cartellini) e 2 (alla squadra ospite vengono assegnati più cartellini).

1° Tempo Match Cartellini 1X2: Occorre pronosticare a quale squadra verranno assegnati più cartellini durante il primo tempo di della partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (alla squadra in casa vengono assegnati più cartellini), X (alle due squadre viene assegnato lo stesso numero di cartellini) e 2 (alla squadra ospite vengono assegnati più cartellini).

Cartellini Handicap: Occorre pronosticare chi riceverà più cartellini durante la partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

Totale Cartellini Over/Under: Occorre pronosticare se il numero di cartellini assegnati durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

Totale Cartellini Over/Under 1°T: Occorre pronosticare se il numero di cartellini assegnati durante il primo tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

Totale Cartellini Over/Under Casa: Occorre pronosticare se il numero di cartellini assegnati alla squadra di casa durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

Totale Cartellini Over/Under Ospite: Occorre pronosticare se il numero di cartellini assegnati alla squadra ospite durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

Esatto numero di Cartellini: Occorre pronosticare il numero esatto di cartellini che verranno estratti durante la partita. Vengono offerte 10 fasce: 0-3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 o più.

Esatto numero di Cartellini 1°T: Occorre pronosticare il numero esatto di cartellini che verranno estratti durante il primo tempo. Vengono offerte 7 fasce: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 o più.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Esatto numero di Cartellini Casa: Occorre pronosticare il numero esatto di cartellini che verranno estratti alla squadra di casa durante la partita. Vengono offerte 4 fasce 0-1, 2, 3, 4 o più.

Esatto numero di Cartellini Ospite: Occorre pronosticare il numero esatto di cartellini che verranno estratti alla squadra ospite durante la partita. Vengono offerte 4 fasce 0-1, 2, 3, 4 o più.

Esatto numero di Cartellini Casa 1°T: Occorre pronosticare il numero esatto di cartellini che verranno estratti alla squadra di casa durante il primo tempo. Vengono offerte 4 fasce 0, 1, 2, 3 o più.

Esatto numero di Cartellini Ospite 1°T: Occorre pronosticare il numero esatto di cartellini che verranno estratti alla squadra Ospite durante il primo tempo. Vengono offerte 4 fasce 0, 1, 2, 3 o più.

Primo/Ultimo Cartellino: Occorre pronosticare quale squadra riceverà il primo/ultimo cartellino (giallo o rosso) durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: Casa, Ospite e Nessuno (selezione vincente nel caso in cui nessun giocatore ricevesse cartellini). In caso di cartellino assegnato simultaneamente a entrambe le squadre, verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali").

1° Tempo Primo/Ultimo Cartellino: Occorre pronosticare quale squadra riceverà il primo/ultimo cartellino (giallo o rosso) durante il primo tempo della. Vengono offerti 3 possibili esiti: Casa, Ospite e Nessuno (selezione vincente nel caso in cui nessun giocatore ricevesse cartellini). In caso di cartellino assegnato simultaneamente a entrambe le squadre, verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali").

Dispari/Pari Cartellini: Occorre pronosticare se il numero complessivo dei cartellini assegnati durante la partita sarà dispari o pari.

Espulsione Occorre pronosticare se durante la partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

1° Tempo Espulsione: Occorre pronosticare se durante il primo tempo della partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

Cartellino Rosso Casa: Occorre pronosticare se durante la partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra di casa. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).



1° Tempo Cartellino Rosso Casa: Occorre pronosticare se durante il primo tempo della partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra di casa. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

Cartellino Rosso Ospite: Occorre pronosticare se durante la partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra ospite. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

1° Tempo Cartellino Rosso Ospite: Occorre pronosticare se durante il primo tempo della partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra ospite. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

RIGORI

Articolo 1 - Regole Generali: L'esito delle scommesse sui rigori sarà determinato dai calci di rigore assegnati durante i tempi regolamentari. Eventuali tempi supplementari non verranno presi in considerazione. Se non diversamente specificato, nel caso in cui non verrà assegnato alcun rigore la scommessa sarà considerata perdente.

Rigore: Occorre pronosticare se nel corso della partita verrà assegnato almeno un calcio di rigore a una delle squadre. Vengono offerti due possibili esiti: Si e No.

Rigore Segnato Si/No : Occorre pronosticare nel caso in cui venga assegnato un calcio di rigore se venga realizzato o meno.

Vincente ai Rigori: Occorre pronosticare se la partita si concluderà o no con i calci di rigore.

Combo A Tre 1x2 + Over/Under + GG/NG: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2, se il numero di gol segnati sarà superiore (over) o inferiore (under) allo spread indicato e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG). Vengono offerti sei esiti: 1+Under+NG, X+Under+NG, 2+Under+NG, 1+Over+NG, 1+Over+GG, X+Over+GG, 2+Over+NG e 2+Over+GG.

1x2 + Primo Goal (PG) + 1x2 1°Tempo (PT): Occorre pronosticare contemporaneamente quale sarà l'esito finale della partita (1x2), chi effettuerà il primo goal e quale sarà l'esito alla fine del primo tempo di gioco. Vengono offerti 19 esiti: 1+1PG+1PT, 1+1PG+XPT, 1+1PG+2PT, 1+2PG+1PT, 1+2PG+XPT, 1+2PG+2PT, X+1PG+1PT, X+1PG+XPT, X+1PG+2PT, X+2PG+1PT, X+2PG+XPT, X+2PG+2PT, 2+1PG+1PT, 2+1PG+XPT, 2+1PG+2PT, 2+2PG+1PT, 2+2PG+XPT, 2+2PG+2PT, X+NG+XPT.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



2CHANCE 1X2 o GG/NG: Occorre pronosticare se almeno una delle due selezioni (il risultato finale 1X2 o il GG/NG) risulterà vincente. Vengono offerti sei esiti: 1 o GG, 1 o NG, X o GG, X o NG, 2 o GG e 2 o NG.

1X2 o Over/Under: Occorre pronosticare se almeno una delle due selezioni (il risultato finale 1X2 o l'Over/Under) risulterà vincente. Vengono offerti sei esiti: 1 o Over, 1 o Under, X o Over, X o Under, 2 o Over e 2 o Under.

GG/NG o Over/Under: Occorre pronosticare se almeno una delle due selezioni (il GG/NG o l'Over/Under) risulterà vincente. Vengono offerti tre esiti: GG o Over, NG o Over, NG o Under.

CALCIO ANTEPOST

Articolo 1: Le scommesse Antepost si basano sul risultato acquisito al termine di tutta una competizione (per esempio campionati, coppe etc.) o di una fase specifica (per esempio turno, qualificazione, etc.).

Articolo 2: Tutte le scommesse Antepost saranno refertate e pagate dopo la fine della relativa competizione o fase. Se non diversamente specificato nelle singole tipologie di scommessa, in caso di parità tra due o più squadre/giocatori si farà riferimento all'articolo 11 delle regole generali.

Articolo 3: Le decisioni prese prima o durante il corso di una competizione, verranno prese in considerazione ai fini della valutazione dell'esito della scommessa (ad esempio penalizzazioni o squalifiche). Nel caso in cui le decisioni siano prese dopo la fine di una competizione, non verranno considerate. Nel caso particolare di Antepost riguardanti uno specifico avvenimento/fase di una competizione, le decisioni prese dopo la fine dell'avvenimento/fase non saranno considerate.

Articolo 4: Nel caso di mercati Antepost riguardanti eventi come i gol, i cartellini o i calci d'angolo verranno presi in considerazione anche i tempi supplementari. Al contrario non saranno considerati i calci di rigore finali (es. in una competizione come i Mondiali, questa regola può riguardare i gol totali segnati o il gol segnato da un portiere o una tripletta realizzata nella stessa partita o la squadra che subisce più gol o il capocannoniere del torneo o il numero di cartellini rossi ecc.).

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore selezionato vincerà la competizione.

Non Vincente: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore selezionato non vincerà la competizione.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Migliori 3/Migliori 4: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore selezionato si classificherà tra i migliori tre (o quattro).

Ultimo Classificato: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore indicato si classificherà all'ultimo posto.

Ultimi Due: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore indicato si classificherà negli ultimi due posti.

Esattamente Secondo/Terzo/Quarto : Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore indicato si classificherà esattamente al secondo (o al terzo o al quarto) posto.

Arriva in Finale/Semifinale/Quarti di Finale: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore indicato si qualificherà per la finale (o semifinale/quarti di finale).

Podio: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore indicato arriverà nei primi 3 posti.

No Podio: Occorre pronosticare se la squadra o il giocatore indicato non arriverà nei primi 3 posti.

Qualificato: Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alla fase successiva della competizione.

Non Qualificato: Occorre pronosticare se la squadra indicata non si qualificherà alla fase successiva della competizione.

Passaggio del Turno: Occorre pronosticare quale delle due squadre si qualificherà alla fase successiva della competizione.

Accoppiata Passaggio Turno: Occorre pronosticare esattamente quali saranno le due squadre che si qualificheranno alla fase successiva della competizione.

Accoppiata in Ordine Passaggio Turno: Occorre pronosticare l'ordine esatto (primo e secondo posto) delle due squadre che si qualificheranno alla fase successiva della competizione.

Squadre Finaliste: Occorre pronosticare esattamente quali saranno le due squadre che disputeranno la partita finale della competizione.

Fase di Eliminazione: Occorre pronosticare in quale fase della competizione verrà eliminata la squadra indicata.

Gruppo del Vincente: Occorre pronosticare a quale gruppo appartiene la squadra che vincerà la competizione.

Continente del Vincente: Occorre pronosticare a quale continente appartiene la squadra che vincerà la competizione.

Vincente per la prima volta: Occorre pronosticare se chi vincerà la competizione lo farà per la prima volta nella storia

TaT Squadre: Occorre pronosticare quale tra le 2 squadre otterrà il miglior piazzamento al termine della competizione considerando i punti reali più l'eventuale handicap offerto. Se le due squadre al termine della competizione hanno accumulato lo stesso numero di punti, il vincitore verrà stabilito in base alle classifiche della Lega Calcio del rispettivo Paese. Se ciò non fosse possibile, la scommessa sarà dichiarata void. Nel caso specifico di una competizione come i Mondiali o gli Europei, verrà considerata la fase dell'eliminazione. Se per es., 2 squadre vengono entrambe eliminate nei quarti di finale, la scommessa sarà dichiarata void. Se invece le 2 squadre vengono eliminate nella fase a gironi, verranno considerati i punti in classifica e, in caso di ulteriore parità, la differenza reti e infine il numero di gol segnati. Se persiste la parità, la scommessa sarà void.

1X2 Marcatori: Si deve pronosticare quale tra i 2 giocatori segnerà più gol o lo stesso numero di gol (X) durante la competizione, considerando l'eventuale handicap. Gol segnati in altre competizioni non saranno considerati. Se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra le scommesse resteranno valide se la nuova squadra appartiene allo stesso campionato della precedente, in caso contrario verranno dichiarate void. Se un giocatore non scende mai in campo le giocate saranno considerate nulle(void).

Capocannoniere Competizione: Si deve pronosticare se un giocatore sarà il migliore marcatore al termine della competizione. Eventuali gol segnati in altre competizioni non saranno considerati. Se il giocatore scelto nel corso della stagione cambia squadra o campionato questa tipologia di scommessa resterà valida. Se il giocatore che segna maggiori gol non è incluso tra le alternative offerte la selezione vincente sarà "Altro". Se l'opzione "Altro" non è stata inclusa tra le possibilità, la scommessa sarà perdente. Se il giocatore entra in campo anche per 1 sola volta, nel campionato di appartenenza, la scommessa sarà valida, altresì void.

Capocannoniere Squadra: Si deve pronosticare se il giocatore selezionato sarà il migliore marcatore della sua squadra al termine della competizione. Eventuali gol segnati in altre competizioni non sono considerati. Se il giocatore scelto nel corso della stagione cambia squadra o campionato di appartenenza questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void. Se il giocatore che segna maggiori gol non è incluso tra le alternative offerte la selezione vincente sarà "Altro". Se l'opzione "Altro" non è stata inclusa tra le possibilità di scommessa la scommessa sarà perdente.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Vincente & Capocannoniere: Si deve pronosticare contemporaneamente quale squadra vincerà la competizione e quale giocatore sarà il capocannoniere.

Capocannoniere di un Campionato in una Competizione per Nazioni : Si deve pronosticare quale sarà il capocannoniere del campionato indicato (es. Serie A, Liga o Bundesliga) in una competizione per nazione (es. Mondiali o Europei). Nel caso in cui un giocatore si trasferisse in un altro campionato, ciò non verrà considerato e si farà riferimento al campionato di appartenenza nella stagione terminata. (Es. Nei Mondiali 2014 Ciro Immobile verrà in ogni caso considerato come appartenente alla Serie A, campionato in cui ha militato nella stagione 2013/14).

Over/Under Punti: Si deve pronosticare se il numero complessivo di punti accumulati dalla squadra selezionata al termine della competizione indicata sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto. Solo i punti ottenuti nella competizione indicata saranno considerati ai fini di questa tipologia di scommessa.

Promozioni: Si deve pronosticare se la squadra selezionata sarà promossa alla serie superiore del suo campionato di appartenenza. Questa tipologia di scommessa sarà refertata e pagata solo dopo la conclusione dei playoff. Eventuali decisioni disciplinari prese prima o durante i playoff verranno prese in considerazione al fine della valutazione dell'esito della scommessa. Nel caso in cui tali decisioni siano prese dopo la conclusione dei playoff non verranno considerate.

Retrocessioni: Si deve pronosticare che la squadra selezionata sarà retrocessa alla serie inferiore del suo campionato di appartenenza. Questa tipologia di scommessa sarà refertata e pagata solo dopo la conclusione ufficiale dei playoff. Eventuali decisioni disciplinari prese prima o durante i playoff verranno prese in considerazione al fine della valutazione dell'esito della scommessa. Nel caso in cui tali decisioni siano prese successivamente alla conclusione dei playoff non verranno considerate.

Migliore Squadra del Gruppo: Si deve pronosticare che la squadra selezionata otterrà il miglior piazzamento al termine della relativa competizione. Il vincitore verrà stabilito in base alle classifiche ufficiali della Lega Calcio del rispettivo Paese. Nel caso specifico di una competizione come i Mondiali o gli Europei, verrà considerata la fase dell'eliminazione. Se per e., le due migliori squadre vengono entrambe eliminate nei quarti di finale, ci sarà un exaequo e si farà riferimento all'articolo 11 delle regole generali. Se le squadre migliori vengono eliminate nella fase a gironi, verranno considerati i punti in classifica e, in caso di ulteriore parità, la differenza reti e infine il numero di gol segnati. Se persiste ancora la parità tra tutte le squadre del gruppo, la scommessa sarà dichiarata void.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Over/Under Marcatore Competizione : Si deve pronosticare se il giocatore selezionato nella scommessa segnerà più o meno gol dello spread proposto. Tutte le scommesse saranno valide se il giocatore prenderà parte (cioè che faccia presenza, non necessariamente titolare) ad almeno il 50% delle partite del periodo indicato. Diversamente la scommessa sarà Void. E' Void se il giocatore cambiasse squadra di appartenenza andando a giocare in un campionato diverso da quello in cui milita nel momento in cui viene piazzata la scommessa.

Miglior Squadra del Continente: Si deve pronosticare quale sarà la squadra del continente indicato che si classificherà al posto migliore al termine della competizione. Se le squadre migliori vengono eliminate nella stessa fase, si farà riferimento all'articolo 11 delle regole generali. Se tutte le squadre vengono eliminate nella fase a gironi, verranno considerati i punti in classifica e, in caso di parità, la differenza reti e infine il numero di gol segnati. Se persiste ancora la parità, si farà riferimento all'articolo 11 delle regole generali.

Premi Speciali: Si deve pronosticare quale giocatore verrà premiato come il migliore della categoria di appartenenza dall'organizzatore ufficiale della competizione (Es. al Mondiale verrà presa in considerazione la FIFA). Qualora il giocatore selezionato non prenda parte alla competizione, la scommessa sarà dichiarata void.

Vincente con handicap (spread): Si deve pronosticare il vincitore della competizione aggiungendo lo spread indicato nella scommessa ai punti totali ottenuti dalla squadra selezionata. Es.: Fiorentina ha concluso il campionato con 64 punti effettivi, ma per effetto dello spread aggiuntivo indicato nella relativa lista, risulta essere la selezione vincente di questa tipologia di scommessa.

Squadra	Handicap	Punti Reali	Punti Virtuali
Fiorentina	30	64	94
Roma	20	70	90
Atalanta	50	37	87
Cesena	63	24	87
Inter	32	55	87
Juventus	0	87	87
Napoli	20	63	83
Genoa	21	59	80

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Udinese	38	41	79
Cagliari	43	34	77
Empoli	33	42	75
Sampdoria	32	56	88
Chievo	50	43	93
Verona	40	46	86
Milan	30	52	82
Lazio	20	69	89
Sassuolo	40	49	89
Palermo	35	49	84
Torino	30	54	74

Triplete Si/No

Si deve pronosticare se la squadra proposta farà il triplete nella stagione in corso, si intende per triplete la vittoria sia del proprio campionato nazionale, della Uefa Champions League e della stessa coppa nazionale. Nel caso di Nazioni nelle quali vengono giocate più coppe come per esempio l'Inghilterra vale solo ed esclusivamente la coppa Nazionale (FA Cup) e non quella di lega (EFL Cup)

Es: Juventus Triplete Si/No, nel caso in cui la Juventus vince la Serie A, la Uefa Champions League e la Coppa Italia la selezione vincente sarà il sì, se non vince una di queste competizioni la selezione vincente è il no.

MIGLIOR CANNONIERE GRUPPO

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato farà più Goal degli altri componenti della lista al termine della relativa competizione. Il vincitore verrà stabilito in base alle classifiche ufficiali della Lega Calcio del rispettivo Paese.

Se alla fine della competizione si verifica un caso di parità tra due o più calciatori, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Se il giocatore selezionato non farà neanche una presenza nell'intera competizione le scommesse su di esso saranno rimborsate.

Nel caso in cui il giocatore selezionato venisse venduto in un campionato diverso da quello della competizione iniziale prima di aver fatto almeno una presenza le scommesse su di esso andranno a rimborso. Se invece venisse venduto ma ad una squadra che partecipa alla medesima competizione le scommesse rimarranno valide a tutti gli effetti.

Per quanto riguarda il Miglior Capocannoniere Girone si intende solo ed esclusivamente il giocatore che farà più goal nella fase a gironi.

MIGLIOR ATTACCO

Si deve pronosticare, in una specifica manifestazione, la squadra che segnerà il maggior numero di goal.

Nei casi di parità, per definire il migliore attacco del gruppo/manifestazione, si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIOR DIFESA

La scommessa consiste nel pronosticare, in una specifica manifestazione, la squadra che subirà il minor numero di goal.

Nei casi di parità, per definire la migliore difesa del gruppo/manifestazione, si considera miglior difesa quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

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 tre 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 2

Se in un incontro di tennis uno dei partecipanti non coincide con quelli inizialmente previsti per l'incontro stesso, le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void.

Articolo 3

Se uno dei giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void. Per i mercati Testa a Testa e TaT 1° Set, se un giocatore si ritira dopo il completamento del primo set l'avversario sarà considerato vincitore. Per tutti gli

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

altri mercati offerti le scommesse saranno dichiarate void tranne nei casi in cui gli esiti di determinati tipologie di scommesse fossero già acquisiti nell'arco dell'incontro come da regolamento specifico dei relativi mercati.

Articolo 4

Se uno dei giocatori viene squalificato le scommesse a lui collegate nel mercato Testa a Testa verranno considerate perdenti. Se gli esiti di determinati tipologie di scommesse fossero già acquisiti nell'arco dell'incontro, le relative scommesse saranno pagate come vincenti o perdenti, mentre nei mercati dove è impossibile stabilire un vincente, le relative scommesse saranno pagate void come da regolamento nei mercati specifici.

Articolo 5

Le scommesse relative alle prestazioni di un giocatore in un torneo o in una determinata fase dello stesso saranno dichiarate void se il giocatore in questione si ritira prima del primo incontro del torneo mentre se il giocatore si ritira dopo l'inizio del primo incontro le scommesse rimarranno valide.

PRINCIPALI TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

Occorre 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 prima del completamento del primo set le scommesse appartenenti a questa tipologia saranno dichiarate void. Se un giocatore si ritira dopo il completamento del primo set l'avversario sarà considerato vincitore.

Testa a Testa 1° Set

Occorre pronosticare il vincitore del primo set dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince il primo set), 2 (il secondo giocatore vince il primo set). Se un giocatore si ritira prima che il primo set venga completato le scommesse appartenenti a questa tipologia saranno dichiarate void, se il ritiro avviene successivamente, le scommesse rimarranno valide. Nel referto della scommessa il vincitore del primo set è indicato dal primo numero tra parentesi. *Set Betting*

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

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

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 Newaleabet. Questa tipologia di scommessa considera l'eventuale tie-break al pari di un game. Nel referto della scommessa il numero di games è indicato dal secondo numero tra parentesi. 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. *Handicap Games (spread)*

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread, indicato nella scommessa, al risultato finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato al giocatore in casa. In caso di ritiro o squalifica, si dichiarano vincenti le scommesse in cui è già stato superato lo spread in questione anche se si aggiungesse al giocatore perdente il numero massimo di games che avrebbe potuto vincere prima del suo ritiro o della sua squalifica.

Dispari/Pari

Occorre pronosticare se il numero totale di games disputati nel corso dell'incontro sarà dispari (Odd) o pari (Even). Se un giocatore si ritira nel corso dell'incontro, le scommesse appartenenti a questa tipologia saranno dichiarate void. Nel caso di super tie-break ogni punto segnato in esso sarà considerato come game. Nel caso di tie-break invece, l'intero tiebreak sarà considerato come un unico game.

Set Giocati

Occorre pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori.

1°Giocatore vince 1°Set-perde l'incontro

Occorre pronosticare se il primo giocatore vincerà il primo set ma perderà l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: SI e NO.

1°Giocatore vince 1°Set e l'incontro

Occorre pronosticare se il primo giocatore vincerà sia il primo set che l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: SI e NO.

2°Giocatore vince 1°Set-perde l'incontro

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Occorre pronosticare se il secondo giocatore vincerà il primo set ma perderà l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: SI e NO.

2°Giocatore vince 1°Set e l'incontro

Occorre pronosticare se il secondo giocatore vincerà sia il primo set che l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: SI e NO.

Set vinti giocatore 1

Occorre pronosticare il numero di set complessivi vinti dal primo giocatore.

Set vinti giocatore 2

Occorre pronosticare il numero di set complessivi vinti dal secondo giocatore.

Tie Break Sì/No 1° set

Occorre pronosticare se durante l'incontro selezionato il primo set si deciderà al tie break. Vengono offerti due possibili esiti: Sì; No. Se il primo set non viene completato, le scommesse saranno dichiarate void.

Tie Break Sì/No incontro

Occorre pronosticare se durante l'incontro selezionato ci sarà un tie break. Vengono offerti due possibili esiti: Sì e No. Se l'incontro non viene completato, le scommesse saranno dichiarate void.

Totale Giochi 1° set

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

Testa a Testa + Over/Under

Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale dell'incontro sarà 1 o 2 e se il numero di giochi completati sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Vengono offerti 4 esiti possibili: 1+Over, 1+Under, 2+Over, 2+Under. Nel caso in cui uno dei due giocatori si ritira prima del completamento del match per determinare se sia Over/Under si applica la regola già spiegata nel singolo mercato.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Vincente 1° Set / Vincente Partita

Occorre pronosticare contemporaneamente il vincente del primo set dell'incontro e il vincente dello stesso incontro. Se un giocatore si ritira nel corso dell'incontro (anche dopo la fine del primo set) le scommesse su questa tipologia di mercato saranno dichiarate void.

SPECIALI TENNIS

Vincitore

Occorre pronosticare che il giocatore selezionato vincerà la competizione o la fase specificata della stessa. Se uno o più giocatori si ritirano prima dell'inizio del torneo, ed almeno uno di loro ha una quota come vincente della gara uguale o inferiore a 6, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void l'evento.

Testa a Testa Torneo

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori selezionati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della relativa competizione. Se i due giocatori ottengono lo stesso piazzamento nel torneo, la differenza set verrà utilizzata per determinare il vincitore. Se i due giocatori hanno la stessa differenza set, la scommessa sarà dichiarata void. In caso di walkover (ritiro di un avversario dei contendenti prima dell'incontro) verrà calcolato il risultato a tavolino (3a0 o 2a0). In caso di ritiro durante l'incontro verrà considerato, solo per questa tipologia di scommessa, un punteggio "virtuale", come se l'incontro fosse terminato regolarmente.

Testa a Testa più Aces

Occorre pronosticare quale dei due giocatori selezionati farà più Aces durante il torneo. Se i due giocatori fanno lo stesso numero di Aces la scommessa sarà void. Aces effettuati durante eventuali fasi di qualificazione non saranno considerati ai fini di questa tipologia di scommessa. Per determinare il numero esatto di Aces messi a segno da ogni giocatore si farà riferimento al sito ufficiale della competizione.

Atp Vs Wta gara nei rispettivi tornei

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori indicati nella scommessa raggiungerà la fase più avanzata nel suo rispettivo torneo. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (il primo giocatore raggiunge una fase più avanzata nel suo torneo), X (i due giocatori raggiungono la stessa fase dei rispettivi tornei), 2 (il secondo giocatore raggiunge una fase più avanzata nel suo torneo). Se entrambi i giocatori vincono i rispettivi tornei, l'esito vincente è X. Se entrambi i giocatori raggiungono la finale ma solo uno di loro vince il torneo, quest'ultimo sarà considerato il vincitore ai fini di questa tipologia di scommessa.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Speciali Testa a Testa

Occorre pronosticare uno degli eventi sotto indicati:

- quale tra i due giocatori specificati nella scommessa realizzerà più Aces durante l'incontro (in caso di parità la scommessa sarà dichiarata void);
- quale tra i due giocatori specificati nella scommessa realizzerà il primo break dell'incontro;
- se ci sarà un tie break durante l'incontro.

Se un giocatore si ritira, la relativa scommessa verrà pagata solo se l'evento si sarà già verificato, altrimenti sarà dichiarata void.

Finalisti

Occorre pronosticare quale sarà la finale della competizione. Affinché le scommesse siano valide il torneo specificato nella scommessa dovrà essere portato a termine, altrimenti tutte le scommesse saranno dichiarate void.

Raggiunge la finale

Occorre pronosticare il giocatore che raggiungerà la finale. Affinché le scommesse siano valide il torneo specificato nella scommessa dovrà essere portato a termine, altrimenti tutte le scommesse saranno dichiarate void. Se uno o più giocatori si ritirano prima dell'inizio del torneo, ed almeno uno di loro ha una quota come vincente uguale o inferiore a 6, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Grande Slam vittorie

Occorre pronosticare il numero esatto di Slam vinti nell'anno indicato. Per Slam si intendono i seguenti quattro tornei: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open. Solo nel caso di mancata partecipazione a tutti e quattro gli Slam da parte di un giocatore, le scommesse a quest'ultimo relative saranno dichiarate void. In tutti gli altri casi le scommesse saranno valide.

BASKET

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di basket si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare, compresi eventuali tempi supplementari che dovessero essere disputati in conseguenza di un pareggio al termine dei tempi regolamentari. Se la competizione quotata prevede che ai fini della qualificazione di una delle due squadre valgano

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

i punteggi sommati tra andata e ritorno, per la refertazione delle scommesse verrà preso solo il risultato considerando questa formula. E' possibile quindi che alcuni match possano finire in parità senza che vengano giocati i supplementari. Di contro è altresì possibile che, nelle gare di ritorno, possano essere giocati i tempi supplementari in match che hanno avuto un esito diverso dal pareggio. Quindi verranno refertati i punteggi compresi di tempi supplementari.

Articolo 2

Se un incontro di basket è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

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

Testa a Testa 1° Quarto/2° Quarto/3° Quarto/4° Quarto

Occorre pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine del 1° quarto di gioco. In caso di parità le scommesse saranno dichiarate void.

Testa a Testa 1° Tempo/2° Tempo

Occorre pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine della prima metà di gioco. In caso di parità le scommesse saranno dichiarate void.

1X2 1° Quarto

Occorre pronosticare l'esito del 1° quarto dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (al termine del primo quarto di gioco la squadra in casa è in vantaggio), 2 (al termine del primo quarto di gioco la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del primo quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni l'incontro dovesse essere rigiocato.

1X2 1° Tempo

Occorre pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (al termine della prima metà di gioco la squadra in casa è in vantaggio), 2 (al termine della prima metà di gioco la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni l'incontro dovesse essere rigiocato.

Testa a Testa Handicap (spread)

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo al risultato finale lo spread offerto da Newaleabet. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre attribuito alla squadra di casa. Esempio: scommettendo su (H.-6.5) Casa, la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 7 punti; scommettendo su (H.-6.5) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro o perde concedendo un massimo di 6 punti all'avversario.

Testa a Testa Handicap 1° Quarto (spread)

Occorre pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine del 1° quarto di gioco, aggiungendo o sottraendo al totale punti segnati (solo durante il 1° quarto di gioco) lo spread offerto da Newaleabet. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni l'incontro dovesse essere rigiocato.

Testa a Testa Handicap 1° Tempo (spread)

Occorre pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine della prima metà di gioco, aggiungendo o sottraendo al totale punti segnati (solo durante la 1° metà di gioco) lo spread offerto da Newaleabet. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni l'incontro dovesse essere rigiocato.

Over/Under (spread)

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

1° Quarto Over/Under (spread)

Occorre pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso del 1° quarto dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di

questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni l'incontro dovesse essere rigiocato.

1° Tempo Over/Under (spread)

Occorre pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso della 1° metà dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni l'incontro dovesse essere rigiocato.

1X2 Con Margine

Occorre pronosticare se la squadra selezionata vincerà l'incontro con un margine di vittoria di almeno 6 punti. Se nessuna delle due squadre ottiene un margine di vittoria di almeno 6 punti la selezione vincente sarà X-H5.

Pari/Dispari

Occorre pronosticare se il numero di punti segnati durante l'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se l'incontro termina 0-0, la selezione vincente sarà pari (Even).

Margine di Vittoria

Occorre pronosticare di quanti punti sarà lo scarto tra le due squadre ad incontro finito.

Miglior Marcatore (Speciale-Migliore del Gruppo)

Occorre pronosticare quale tra i giocatori offerti metterà a segno più punti nel corso degli incontri dove sono impegnati per la giornata presa in considerazione. E' una scommessa a lista, nel caso che se due o più giocatori segnassero lo stesso numero di punti, verrà applicata la regola EX Aequo (art. 11 in sezione Regole generali). Se uno o più dei giocatori, indicati nella lista, non prende parte all'incontro o gioca per meno di un minuto ed almeno uno di loro ha una quota come vincente della scommessa uguale o inferiore a 7, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Over/Under Campionato (spread)

Occorre pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso di un dato turno di un campionato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. Se uno o più incontri vengono cancellati o interrotti e se gli incontri rimanenti o la parte dell'incontro che rimane da giocare non hanno comunque alcuna influenza sull'esito della scommessa, questa rimarrà valida. In caso contrario tutte le scommesse appartenenti a questa tipologia saranno dichiarate void.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Squadra col punteggio quarto più alto

Occorre pronosticare quale delle due squadre durante l'intera partita realizzerà più punti in un singolo quarto. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (Art. 11 in sezione Regole Generali).

Quarto con più punti

Occorre 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).

Over Under Casa/Ospite

Occorre pronosticare se la squadra selezionata (casa od ospite) segnerà più o meno punti dello spread offerto da Newaleabet.

Gara a 20 punti

Occorre pronosticare quale squadra realizzerà per prima il punteggio indicato da Newaleabet per il quarto di gioco indicato. Parziale/Finale Occorre pronosticare il risultato del primo tempo di gioco insieme al risultato finale dell'incontro. Vengono offerte nove possibili esiti: 11; 1-X; 1-2; X-1; X-X; X-2; 2-1; 2-X; 2-2. Ai fini di questa tipologia di scommessa, i tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

1X2 Giocatori

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa segnerà più punti, o se realizzeranno lo stesso numero di punti (X). Se anche solo uno dei giocatori dovesse scendere in campo per un periodo inferiore a 1 minuto, la scommessa sarà dichiarata void. I giocatori possono appartenere alla stessa squadra o a 2 squadre diverse che non necessariamente si stanno affrontando nello stesso incontro.

Testa a Testa Handicap Giocatori

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori segnerà più punti aggiungendo o sottraendo al risultato finale lo spread offerto da Newaleabet. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato al primo giocatore indicato. Se anche solo uno dei giocatori dovesse scendere in campo per un periodo inferiore a 1 minuto, la scommessa sarà dichiarata void. I giocatori possono appartenere alla stessa squadra o a 2 squadre diverse che non necessariamente si stanno affrontando nello stesso incontro.

Over & Under Punti Giocatori (Speciali-Partita/Stagione/Playoff)

Occorre pronosticare se il numero totale di punti segnati dal giocatore proposto nel corso dell'intera partita/stagione/playoff (anche solo una serie, ad es. Semifinali, Finali, ecc.) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. La scommessa sarà
Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



ritenuta valida ai fini del pagamento, nel momento in cui il giocatore selezionato avrà preso parte almeno ad un'azione di gioco; al contrario, nel caso in cui il giocatore non dovesse prendere parte ad alcun incontro, la selezione sarà dichiarata void (quota 1). Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

Over & Under Rimbalzi Giocatori (Speciali-Partita/Stagione/Playoff)

Occorre pronosticare se il numero totale di rimbalzi conquistati dal giocatore proposto nel corso dell'intera partita/stagione/playoff (anche solo una serie, ad es. Semifinali, Finali, ecc.) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. La scommessa sarà ritenuta valida ai fini del pagamento, nel momento in cui il giocatore selezionato avrà preso parte almeno ad un'azione di gioco; al contrario, nel caso in cui il giocatore non dovesse prendere parte ad alcun incontro, la selezione sarà dichiarata void (quota 1). Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

Over & Under Assist Giocatori (Speciali-Partita/Stagione/Playoff)

Occorre pronosticare se il numero totale di Assist effettuati dal giocatore proposto nel corso dell'intera partita/stagione/playoff (anche solo una serie, ad es. Semifinali, Finali, ecc.) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. La scommessa sarà ritenuta valida ai fini del pagamento, nel momento in cui il giocatore selezionato avrà preso parte almeno ad un'azione di gioco; al contrario, nel caso in cui il giocatore non dovesse prendere parte ad alcun incontro, la selezione sarà dichiarata void (quota 1). Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

Testa a Testa Assist

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa effettuerà più assist durante il torneo indicato. Eventuali assist effettuati in altre competizioni non saranno considerati ai fini di questa tipologia di scommessa. Se entrambi i giocatori effettuano lo stesso numero di assist questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Testa a Testa Rimbalzi

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa otterrà più rimbalzi (in attacco e difesa) durante il torneo indicato. Eventuali rimbalzi (in attacco e difesa) ottenuti in altre competizioni non saranno considerati ai fini di questa tipologia di scommessa. Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero di rimbalzi (in attacco e difesa) questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Parziale/Finale

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Occorre pronosticare quale sarà l'esito del primo tempo (1X2) insieme all'esito finale della partita (1X2) esclusi eventuali tempi supplementari

Vengono offerti 9 esiti: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

Esempio: se il primo tempo finirà 45-40 e il risultato finale 90-90, la selezione vincente sarà 1/X.

TIPOLOGIE DI MERCATO ANTEPOST

Vincente

Occorre pronosticare che la squadra selezionata vincerà il torneo indicato al termine della regular season o, ove previsti, dei playoff.

Vincente Division

Occorre pronosticare che la squadra selezionata vincerà la Division indicata al termine della regular season, playoff esclusi.

Miglior Marcatore

Occorre pronosticare che il giocatore selezionato sarà il migliore marcatore al termine della competizione indicata (stagione regolare /playoffs), in base al conteggio ufficiale preso dai siti ufficiali di riferimento. Eventuali punti segnati in altre competizioni non saranno considerati ai fini di questa tipologia di scommessa. Se il giocatore selezionato scende in campo anche per una sola volta, nel campionato di appartenenza, la scommessa sarà valida, altrimenti sarà dichiarata void.

Testa a Testa marcatori

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa segnerà più punti durante il torneo indicato. Eventuali punti segnati in altre competizioni non saranno considerate ai fini di questa tipologia di scommessa. Se entrambi i giocatori segnano lo stesso numero di punti questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

Testa a Testa squadre (Serie A1 e LNP)

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Occorre pronosticare quale tra le due squadre specificate nella scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della regular season (quindi senza considerare i playoff) in base alla classifica ufficiale presa dai seguenti siti www.legabasket.it e www.legapallacanestro.com

Miglior giocatore del Torneo (MVP)

Occorre pronosticare quale giocatore sarà eletto miglior giocatore (MVP) della manifestazione. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione. Se un giocatore non dovesse andare a referto in nessuno degli incontri presi in considerazione, le scommesse su quel giocatore saranno dichiarate void.

Risultato esatto Serie Playoff

Occorre pronosticare con quale risultato esatto terminerà la serie di incontri tra le due squadre indicate. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione. Se la serie in questione non sarà completata per qualsiasi motivo, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void. Retrocessione Occorre pronosticare che la squadra selezionata sarà retrocessa alla serie inferiore del suo campionato nazionale di appartenenza. Eventuali decisioni disciplinari prese prima o durante i playoff verranno prese in considerazione ai fini della valutazione dell'esito della scommessa. Nel caso in cui tali decisioni siano prese successivamente alla conclusione dei playoff non verranno considerate.

Miglior allenatore

Occorre pronosticare chi sarà eletto miglior allenatore dell'anno nel proprio campionato di appartenenza. Ai fini della refertazione sarà preso in considerazione solo il sito ufficiale della competizione.

Under/Over Vittorie Stagione Regolare (under/over Regular Season Wins)

Occorre pronosticare se il numero di vittorie di una determinata squadra durante la stagione regolare (esclusi play-off, play-out o altro) sarà maggiore (over) o minore (under) dello spread indicato. La scommessa sarà dichiarata void nel caso in cui il numero di incontri giocati dalla squadra selezionata non sarà uguale a quello previsto dal calendario fissato/pubblicato ad inizio campionato.

Testa a Testa Squadre Torneo

Occorre pronosticare quale delle due squadre otterrà il miglior piazzamento nell'arco di un determinato torneo. Nel caso in cui entrambe le squadre vengano eliminate nella stessa fase di torneo, le scommesse saranno void eccetto in 2 casi: nel caso in cui l'eliminazione sussiste nella fase a gironi e una delle due squadre si classifica meglio dell'altra nel rispettivo girone; nel caso in cui le squadre eliminate nella stessa fase di torneo si affrontano in una

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

finale/playoff che deciderà un determinato piazzamento nell'arco del suddetto torneo (per il 3° posto, il 5° o qualunque sia).

PALLAVOLO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di pallavolo è basato sul risultato ottenuto al raggiungimento del punteggio regolamentare, Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa. In alcune competizioni esiste la possibilità che venga disputato un set extra per determinare il vincitore di un torneo, il cui risultato non sarà considerato per il referto delle scommesse.

Articolo 2

Se un incontro di pallavolo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

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

Set Handicap (spread)

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato al risultato dell'incontro, in termini di set vinti da ogni squadra. Il risultato acquisito all'interno di ogni set è irrilevante ai fini di questa tipologia di scommessa. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Esempio: scommettendo su (H.-1.5) Casa, la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di almeno due set nei confronti dell'avversario; scommettendo su (H.-1.5) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro intero oppure vince almeno due set.

Set Betting

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro in termini di numero di set vinti da ciascuna squadra.

Over/Under Punti (spread)

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

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

S1 Vincente

Occorre pronosticare il vincente del primo set dell'incontro.

TIPOLOGIE DI MERCATO ANTEPOST

Vincente campionato

Occorre pronosticare il vincitore della manifestazione al termine di eventuali playoff (compresi).

Testa a Testa

Occorre pronosticare quale delle due squadre arriverà più avanti nella classifica al termine della regular season. I play off, in questo caso, non vengono presi in considerazione. Per determinare la posizione finale delle squadre farà fede la classifica finale esposta dalle relative federazioni di appartenenza.

SNOOKER

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di snooker si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se l'incontro viene concluso prima che il numero totale di frames necessari per vincere sia stato raggiunto, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà la competizione.

Testa a Testa

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo combattente vince l'incontro), 2 (il secondo combattente vince l'incontro). In caso di pareggio, la scommessa sarà dichiarata void.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

SPORT INVERNALI

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento sciistico (sci alpino, sci nordico o salto con gli sci) 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. Se uno o più partecipanti si ritirano prima dell'inizio della competizione, ed almeno uno di loro ha una quota come vincente della gara uguale o inferiore a 5, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void tutte le tipologie di scommessa influenzate da questo avvenimento.

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 tre 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. Articolo 3 Se uno o più partecipanti non dovessero prendere parte all'evento, tutte le scommesse sul concorrente/i selezionato/i verranno considerate perdenti.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà la competizione.

1° e 2° Posizione

Occorre pronosticare quali concorrenti completeranno l'evento in prima ed in seconda posizione, nell'ordine esatto.

Podio

Occorre pronosticare che il concorrente selezionato raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).

Testa a Testa

Occorre pronosticare quale tra i due concorrenti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento. Se nessuno dei due concorrenti porta a termine la competizione, il vincente sarà colui che ha ottenuto il miglior tempo durante la fase precedente. Se nelle

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

competizioni composte da due manche, si avesse il ritiro di entrambi i concorrenti durante la prima manche, la scommessa sarà dichiarata void. Se negli eventi composti da una singola prova, uno dei due concorrenti si ritira dopo l'inizio della competizione, sarà vincente colui che la porta a termine. Se uno o entrambi i concorrenti fossero impossibilitati a prendere parte alla gara, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void.

Vincente Gruppo

Occorre pronosticare quale tra i concorrenti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento. Se nessuno dei concorrenti porta a termine la competizione, il vincente sarà colui che ha ottenuto il miglior tempo durante la fase precedente. Se nelle competizioni composte da due manche, si avesse il ritiro di tutti i concorrenti durante la prima manche, la scommessa sarebbe dichiarata void.

TIPOLOGIE DI MERCATO - ANTEPOST

Vincente - Coppa del Mondo

Occorre pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto al termine della Coppa del Mondo della stagione in questione. Se un atleta non prende parte ad alcuna gara della stagione e la sua quota come vincente è uguale o inferiore a 5, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void tutte le tipologie di scommessa influenzate da questo avvenimento. In caso di parità, il vincitore verrà decretato con gli stessi criteri utilizzati dagli organi competenti, quali ad esempio la FIS o l'IBU, prendendo in considerazione i migliori piazzamenti nel corso della stagione.

Testa a Testa Finale - Coppa del Mondo

Occorre pronosticare quale tra i due atleti specificati nella scommessa raggiungerà il miglior piazzamento al termine della Coppa del Mondo della stagione in questione. Se un atleta non prende parte ad alcuna gara della stagione, le relative scommesse verranno dichiarate void. A parità di punti, il vincitore verrà decretato con gli stessi criteri utilizzati dagli organi competenti, quali ad esempio la FIS o l'IBU, prendendo in considerazione i migliori piazzamenti nel corso della stagione.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



VELA

Articolo 1

L'esito di una scommessa su una gara di vela si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. 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 squadra non prende parte alla gara, tutte le tipologie di scommessa relative alla sua performance saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la competizione

RUGBY

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di Rugby si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più eventuali tempi supplementari.

Articolo 2

Se un incontro di Rugby è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Occorre pronosticare l'esito finale dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince l'incontro), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince l'incontro).

1X2 HT

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Occorre pronosticare l'esito della partita alla fine del 1° tempo. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince alla fine del 1° tempo), X (l'incontro termina in pareggio alla fine del 1° tempo) e 2 (la squadra ospite vince alla fine del 1° tempo).

Testa a Testa

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince l'incontro), 2 (la squadra ospite vince l'incontro). L'esito di questa tipologia di scommessa si basa sul risultato acquisito dopo i tempi regolamentari più eventuali tempi supplementari.

Testa a Testa Handicap (spread)

Occorre 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. Esempio1: Scozia – Sud Africa (spread -5,0). 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 punti; scommettendo su (H.-5.5) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro, oppure lo perde concedendo un massimo di 5 punti al proprio avversario. Esempio 2: Italia - Nuova Zelanda (spread 30.5). Scommettendo su (H. 30,5) Casa, la scommessa sarà vincente se la squadra di casa vince l'incontro oppure lo perde concedendo un massimo di 30 punti alla squadra avversaria; scommettendo su (H. 30.5) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti maggiore o uguale a 31.

Testa a Testa Handicap HT (spread)

Occorre pronosticare quale squadra risulterà vincente alla fine del 1° tempo aggiungendo o sottraendo lo spread, indicato nella scommessa, al risultato finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Esempio1: Scozia – Sud Africa (spread -5,5 HT). Scommettendo su (H.-5.5) Casa, la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince alla fine del 1° tempo con un margine di vittoria di almeno 6 punti; scommettendo su (H.-5.5 HT) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro alla fine del 1° tempo, oppure lo perde concedendo un massimo di 5 punti al proprio avversario. Esempio2: Scozia – Sud Africa (spread 30.5 HT). Scommettendo su (H. 30,5 HT) Casa, la scommessa sarà vincente se la squadra di casa alla fine del 1° tempo vince oppure perde concedendo un massimo di 30 punti alla squadra avversaria; scommettendo su (H. 30.5 HT) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite alla fine del 1° tempo vince con uno scarto di punti maggiore o uguale a 31.

Over/Under (spread)

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Occorre 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 Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati durante la partita sarà pari o dispari. Ai fini delle scommesse valgono i risultati al termine del tempo di gioco regolamentare. Se l'incontro terminerà 0-0, la selezione vincente sarà Pari.

Pari/Dispari 1°Tempo

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati durante la prima frazione di gioco sarà pari o dispari. Ai fini delle scommesse valgono i risultati al termine del tempo di gioco regolamentare. Se l'incontro terminerà 0-0, la selezione vincente sarà Pari. *HT/FT*

Occorre pronosticare quale sarà l'esito del primo tempo insieme all'esito finale della partita. Vengono offerti 9 possibili esiti: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. Esempio: se il primo tempo finirà 7-0 e il risultato finale 14-14, la selezione vincente sarà 1/X.

Tempo Con il Punteggio più Alto

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

PUGILATO/ ARTI MARZIALI / UFC

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di pugilato o sulle arti marziali si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati.

Articolo 2

Se un combattimento è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene ripreso e completato entro tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale. Se il combattimento non viene disputato o completato entro il suddetto termine, tutte le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void.

Articolo 3

Se un combattente si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void. Se il ritiro avviene dopo l'inizio dell'incontro, l'avversario sarà considerato vincitore.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro, indipendentemente dal modo in cui si ottiene la vittoria. (Knock Out, Technical Knock Out o Vittoria ai punti). Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (il primo combattente vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (il secondo combattente vince).

Testa a Testa

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo combattente vince), 2 (il secondo combattente vince). In caso di pareggio la scommessa sarà dichiarata void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Vittoria ai Punti

Occorre pronosticare se il combattimento verrà vinto ai punti. In caso di Knock Out, Technical Knock Out o pareggio la scommessa sarà considerata perdente.

Vittoria da KO

Occorre pronosticare se il combattimento verrà vinto in seguito ad un Knock Out o Technical Knock Out. In caso di vittoria ai punti o pareggio la scommessa sarà considerata perdente.

Round Betting

Occorre pronosticare in quale round finirà l'incontro. Vengono offerte ventisei diverse possibilità. In caso di pareggio, tutte le scommesse relative a questa tipologia saranno dichiarate void.

KO Si/No

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà per KO oppure ai punti. Vengono offerti due possibili esiti: Si (l'incontro terminerà per KO); No (l'incontro terminerà ai punti). In caso di pareggio, tutte le scommesse relative a questa tipologia saranno dichiarate void.

PING PONG

Articolo 1

Se un incontro di ping pong è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Articolo 2

Se uno dei giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate verranno dichiarate void. Se il ritiro avviene dopo l'inizio dell'incontro il suo avversario sarà considerato vincitore.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince l'incontro), 2 (il secondo giocatore vince l'incontro).

PALLANUOTO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di Pallanuoto si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa, i tempi supplementari ed i successivi rigori non influenzeranno l'esito della scommessa.

Articolo 2

Se un incontro di pallanuoto è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

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

Testa a Testa Handicap (spread)

Occorre 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

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

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)

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

PALLAMANO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di pallamano si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa, i tempi supplementari ed i successivi rigori non influenzeranno l'esito della scommessa.

Articolo 2

Se un incontro di pallamano è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince l'incontro), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince l'incontro).

Testa a Testa Handicap (spread)

Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale dei tempi regolamentari. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Esempio: scommettendo su (H.2.5) Home, la scommessa sarà vincente se la squadra in casa, dopo i tempi regolamentari, vince con un margine di almeno 3 gol; scommettendo su (H.-2.5) Away, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro oppure lo perde concedendo un massimo di due gol.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Testa a Testa Handicap HT (spread)

Occorre pronosticare quale squadra risulterà vincente alla fine del 1° tempo 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.-2.5 HT) Casa, la scommessa sarà vincente se alla fine del 1° tempo la squadra in casa vince con un margine di almeno 3 gol; scommettendo su (H.-2.5 HT) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite alla fine del 1° tempo vince l'incontro oppure lo perde concedendo un massimo di due gol.

Over/Under (spread)

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

Odd/Even

Occorre pronosticare se il numero di punti segnati durante l'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se la l'incontro terminerà 0-0 la selezione vincente sarà pari (Even).

Over/Under HT

Occorre pronosticare se il numero totale di punti segnati alla fine del 1° tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under)

OLIMPIADI

Per determinare l'esito della scommessa, si farà riferimento esclusivamente ai risultati della classifica ufficiale pubblicata dal sito ufficiale della competizione al momento della cerimonia di premiazione. I partecipanti premiati con la medaglia d'oro, d'argento e di bronzo saranno considerati rispettivamente 1°, 2° e 3° classificato. Eventuali squalifiche successive alla premiazione non verranno considerate. In caso di sospensione dell'evento, le scommesse rimarranno valide fino a quando l'evento non sarà considerato terminato oppure cancellato. In caso di cancellazione dell'evento, le scommesse verranno pagate solamente se sarà pubblicato l'ordine di arrivo ufficiale da parte dell'organizzatore.

Tipologie di Mercati

Testa a Testa

Ai fini della validità delle scommesse, entrambi i partecipanti devono prendere parte all'evento, altrimenti la scommessa sarà dichiarata void e verrà rimborsata. In caso di pari merito questa tipologia di scommessa verrà rimborsata.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

SPECIALI OLIMPIADI

Testa a Testa Medagliere

Occorre pronosticare quale tra i contendenti otterrà la miglior posizione nel medagliere. In caso di parità di medaglie d'oro risulterà vincente chi avrà ottenuto più medaglie d'argento. Se c'è una ulteriore parità risulterà vincente chi avrà ottenuto più medaglie di bronzo.

Over/Under Medaglie d'Oro

Occorre pronosticare se sarà assegnato un numero maggiore o minore di medaglie d'oro rispetto al totale indicato.

Vincente Medagliere

Occorre pronosticare quale tra le nazioni in gara otterrà più medaglie d'oro. In caso di parità risulterà vincente la nazione che avrà ottenuto più medaglie d'argento, se c'è una ulteriore parità risulterà vincente la squadra che avrà ottenuto più medaglie di bronzo.

Vincente Più Medaglie

Occorre pronosticare quale tra le nazioni in gara otterrà più medaglie in totale (Oro, Argento e Bronzo).

NUOTO

Articolo 1

L'esito di una scommessa sul nuoto 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 tre 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.

Articolo 3

Se le condizioni di gara effettive sono diverse da quelle originariamente rese pubbliche dal comitato organizzativo, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void tutte le scommesse ad essa relative.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Articolo 4

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

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Occorre pronosticare il nuotatore che vincerà la competizione.

Podio

Occorre pronosticare il nuotatore che raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).

Testa a Testa

Occorre pronosticare quale tra i due nuotatori specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento. Se uno o entrambi i concorrenti vengono squalificati, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

MOTOCICLISMO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un evento di Motociclismo si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Le decisioni prese dagli ufficiali di gara (inclusa ma non limitata alla FIM) dopo la conclusione della stessa che possono incidere o modificare il risultato conseguito, non verranno prese in considerazione ai fini della refertazione della scommessa.

Articolo 2

Se una gara è ufficialmente rinviata o sospesa, le scommesse ad essa relative rimarranno valide se la stessa viene ripresa e completata entro 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.

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.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Articolo 4

Ai fini delle scommesse farà fede la presentazione del podio per la determinazione del 1º, 2º e 3º classificato. Per le altre posizioni vale la classifica stilata dalla Federazione Internazionale Motociclismo (FIM) al termine della corsa. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione.

Articolo 5

Se uno o più piloti si ritirano prima dell'inizio del primo round di prove libere, ed almeno uno di loro ha una quota come vincente della gara uguale o inferiore a 5, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void tutte le tipologie di scommessa influenzate da questo avvenimento. Se un pilota è impossibilitato a prendere parte alla sessione di qualificazione (o superpole nella Superbike), tutte le scommesse relative alla sua performance saranno dichiarate void. Se un pilota, dopo avere completato la sessione di qualificazione è impossibilitato a prendere parte alla gara, tutte le scommesse collegate alla sua performance nel corso della gara saranno dichiarate void, ferma restando la validità di quelle relative alla sessione di qualificazione. La partecipazione al giro di ricognizione (warm-up lap) vale come partecipazione alla gara.

Articolo 6

Se un pilota è impossibilitato a fare almeno un giro cronometrato della sessione di prove libere, tutte le scommesse relative alla sua performance in questa sessione saranno dichiarate void.

Articolo 7

Qualora una decisione presa dagli ufficiali di gara o dalla FIM successivamente alle prove libere o alla qualificazione produca degli effetti sull'esito della gara, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void tutte le scommesse influenzate da questo avvenimento.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente (Gara)

Occorre pronosticare che il pilota selezionato sarà il vincitore della 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. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Squadra del Vincente (Gara)

Occorre pronosticare a quale squadra apparterrà il pilota vincitore della gara.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

1° e 2° Posizione (Gara)

Occorre pronosticare che i due piloti selezionati concluderanno la gara in prima e seconda posizione nell'ordine corretto.

Podio (Gara)

Occorre pronosticare che il pilota selezionato raggiungerà il podio al termine della gara (prima, seconda o terza posizione).

Testa a Testa (Gara)

Occorre pronosticare quale tra i due piloti specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Se entrambi i piloti non dovessero finire la competizione, sarà vincitore colui che si ritira nel giro più avanzato nel corso della gara. Qualora i due piloti si dovessero ritirare o fossero squalificati nel corso dello stesso giro, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void. Se uno o entrambi i piloti fossero impossibilitati a prendere parte alla gara, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void.

Vincente (Pole)

Occorre pronosticare che il pilota selezionato otterrà la prima posizione nel corso della sessione di qualificazione.

1° e 2° Posizione (Pole)

Occorre pronosticare che i due piloti selezionati otterranno la prima e la seconda posizione nell'ordine corretto al termine della sessione di qualificazione.

Podio (Pole)

Occorre pronosticare che il pilota selezionato raggiungerà una delle prime tre posizioni al termine della sessione di qualificazione.

Testa a Testa (Pole)

Occorre pronosticare quale tra i due piloti specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della sessione di qualificazione. Migliore del gruppo Occorre pronosticare che il pilota selezionato sarà il migliore del gruppo indicato. Nel caso in cui uno dei piloti del gruppo non prendesse parte alla gara, la scommessa sarà dichiarata void.



HOCKEY SUL GHIACCIO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di hockey su ghiaccio si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa, i tempi supplementari ed i successivi rigori non influenzeranno l'esito della scommessa.

Articolo 2

Se un incontro di hockey su ghiaccio è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Occorre 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). 1X2 1P/2P
Occorre pronosticare l'esito del primo periodo dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (il primo periodo termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince).

Testa a Testa

Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince) e 2 (la squadra ospite vince). L'esito di questa tipologia di scommessa è basato sui tempi regolamentari di gioco più eventuali tempi supplementari e successivi rigori.

Testa a Testa Handicap (spread)

Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale. L'esito di questa scommessa è basato sui tempi regolamentari più i tempi supplementari. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Esempio: scommettendo su "(H.-3.5) Casa" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa dopo i tempi regolamentari e di recupero vince con un margine di almeno 4 gol. Scommettendo su "(H.-3.5) Ospite" la scommessa sarà vincente se, dopo i tempi regolamentari e di recupero, la squadra ospite vince l'incontro oppure perde concedendo un massimo di 3 gol al suo avversario.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Over/Under (spread)

Occorre pronosticare se il numero totale di gol segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato. Over/Under 1P/2P Occorre pronosticare se il numero di gol segnati nel primo periodo di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato.

Primo Gol

Occorre pronosticare quale squadra segnerà il primo gol dell'incontro. *Doppia*

Chance

Occorre pronosticare il risultato dell'incontro con la doppia scelta: 1X, X2, 12.

Doppia Chance 1P/2P

Occorre pronosticare l'esito del primo periodo dell'incontro con la doppia scelta: 1X, X2, 12.

Risultato Esatto

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro.

GG/NG

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un gol (in questo caso la selezione vincente sarà GG) oppure se almeno una delle due squadre non segna durante l'incontro (in questo caso la selezione vincente sarà NG).

Pari/Dispari

Occorre pronosticare se il numero di gol realizzati durante la partita sarà pari o dispari. Ai fini delle scommesse valgono i risultati al termine del tempo di gioco regolamentare. Se l'incontro terminerà 0-0, la selezione vincente sarà Pari.

GOLF

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un torneo di golf si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se un torneo dovesse essere ridotto nella durata o caratterizzato da interruzioni dovute alle avverse condizioni climatiche, le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati, a condizione che almeno 36 buche siano state completate. Nel caso in cui 36

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

buche non venissero completate, tutte le scommesse relative al torneo in questione sarebbero dichiarate void, indipendentemente dai risultati ufficiali.

Articolo 2

Se un torneo dovesse essere ufficialmente cancellato tutte le scommesse ad esso relative saranno dichiarate void. Se un torneo dovesse essere posticipato o sospeso, tutte le scommesse ad esso relative rimarrebbero valide fino alla sua conclusione o fino alla sua cancellazione.

Articolo 3

Ai fini delle scommesse, soltanto la classifica pubblicata sul sito ufficiale di riferimento del torneo in questione sarà presa in considerazione.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il torneo.

Migliore del gruppo

Occorre pronosticare il giocatore che otterrà il miglior piazzamento all'interno del suo gruppo.

Testa a Testa

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine del relativo torneo. Se i due giocatori ottengono lo stesso piazzamento nel torneo, la scommessa sarà dichiarata void.

Podio

Occorre pronosticare il giocatore che al termine della gara si piezzerà nelle prime tre posizioni.

Top 6

Occorre pronosticare il giocatore che al termine della gara si piezzerà nelle prime sei posizioni.

Top 10

Occorre pronosticare il giocatore che al termine della gara si piezzerà nelle prime dieci posizioni.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

CURLING

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di Curling si basa sui risultati ufficiali pubblicati. Ai fini delle scommesse, i supplementari di gioco saranno presi in considerazione.

Articolo 2

Tutte le scommesse restano valide, a prescindere dalla partecipazione della squadra (selezione) alla competizione.

Mercati offerti: *Vincente; Testa a Testa.*

CRICKET

Articolo 1

Le scommesse su un evento di Cricket si basano sul risultato ottenuto alla fine dell'incontro. Il risultato di un incontro viene considerato come "tie" quando il punteggio è in parità al termine dell'incontro e soltanto se la squadra che batte per ultima ha completato il suo inning. Nelle competizioni per le quali il vincitore è determinato da un bowl out o dal lancio della monetina, le relative scommesse verranno refertate sulla base del risultato ufficiale.

Articolo 2 - Interruzione/Rinvio

Nel caso di interruzione di un incontro di Cricket a causa di condizioni atmosferiche avverse, l'esito delle scommesse sull'incontro sarà determinato dai regolamenti ufficiali della competizione. Se un incontro viene interrotto a causa di fattori esterni, le scommesse saranno considerate void, a meno che non venga designata una squadra vincitrice in base al regolamento ufficiale della competizione. I fattori esterni non includono gli eventi meteorologici. Se una partita di cricket è ufficialmente rinviata o sospesa, le scommesse rimarranno valide se la stessa viene ripresa e completata entro tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale. Se la partita non viene disputata o completata entro il suddetto termine, tutte le scommesse ad essa collegate saranno dichiarate void.

Articolo 3

Incontri non giocati secondo il programma previsto. Se la sede di un incontro viene cambiata, le scommesse già piazzate resteranno valide (se la squadra di casa è ancora quella indicata nel programma). Se la squadra di casa e quella fuori casa di un incontro in programma vengono invertite, tutte le scommesse effettuate in base al programma originario saranno

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

dichiarate nulle. Qualora una squadra sostituisca quella originariamente prevista, tutte le scommesse saranno dichiarate nulle.

TIPOLOGIE DI INCONTRI

Incontri di un Giorno/Twenty20

Se l'esito dell'incontro è deciso tramite un bowl out o dal lancio della monetina, tutte le scommesse saranno dichiarate nulle. Nel caso in cui non sia stata assegnata alcuna quota alla selezione "tie" e il regolamento della competizione non preveda la designazione di una squadra vincitrice, saranno applicate le regole per gli ex-aequo.

Test Matches

Le scommesse sono considerate valide se è stata lanciata almeno una palla. Si farà riferimento ai risultati ufficiali per determinare l'esito delle scommesse. In caso di incontro conclusosi con un 'tie', si applicano le regole per gli ex-aequo e le scommesse giocate sul pareggio saranno considerate perdenti.

Incontri di County Championship

Nel caso in cui un incontro si concluda con un pareggio le scommesse saranno considerate nulle, a meno che non sia prevista una quota per il pareggio. Se un incontro viene interrotto a causa di fattori esterni, le scommesse saranno considerate nulle. In caso di 'tie', si applicano le regole per gli ex-aequo.

CICLISMO

Articolo 1

L'esito di una scommessa su una gara di ciclismo si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se una gara 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 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 tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale. Se la gara non viene disputata o completata entro il suddetto termine, tutte le

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

scommesse ad essa collegate saranno dichiarate void. Se una gara dovesse essere ridotta o "neutralizzata" per un tratto di percorso le scommesse rimarranno comunque valide.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Occorre pronosticare che il ciclista selezionato vincerà la gara indicata. Se un ciclista non dovesse prendere parte a una gara tutte le scommesse sul concorrente selezionato verranno considerate perdenti.

Vincente Gruppo

Occorre pronosticare che il ciclista selezionato otterrà il miglior piazzamento nel gruppo indicato. Se un ciclista non dovesse prendere parte a una gara tutte le scommesse sul concorrente selezionato verranno considerate perdenti.

1° e 2° Posizione

Occorre pronosticare quali concorrenti raggiungeranno la prima e la seconda posizione, nell'ordine esatto. Se un ciclista non dovesse prendere parte a una gara tutte le scommesse sul concorrente selezionato verranno considerate perdenti.

Podio

Occorre pronosticare che il ciclista selezionato raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). Se un ciclista non dovesse prendere parte a una gara tutte le scommesse sul concorrente selezionato verranno considerate perdenti.

Top 6

Occorre pronosticare che il ciclista selezionato completerà la gara tra le prime 6 posizioni. Se un ciclista non dovesse prendere parte a una gara tutte le scommesse sul concorrente selezionato verranno considerate perdenti.

Top 10

Occorre pronosticare che il ciclista selezionato completerà la gara tra le prime 10 posizioni. Se un ciclista non dovesse prendere parte a una gara tutte le scommesse sul concorrente selezionato verranno considerate perdenti.

Testa a Testa

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Occorre pronosticare quale tra i due concorrenti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nella gara. La scommessa sarà ritenuta valida solamente nel caso di partecipazione alla gara di entrambi i ciclisti e alla conclusione della medesima gara per almeno un ciclista. In caso contrario le scommesse verranno considerate void.

Squadra/Nazionalità del Vincitore

Occorre pronosticare a quale squadra/nazione appartiene il vincitore della gara.

Numero di Vittorie

Occorre pronosticare quante vittorie otterrà il ciclista selezionato in una determinata gara a tappe. Se un ciclista si ritira prima dell'inizio della prima tappa tutte le scommesse relative saranno dichiarate void. Se invece si ritira durante la competizione le scommesse resteranno valide.

Vincente Classifica a Squadre

Occorre pronosticare la squadra vincente della specifica Classifica a squadre in una determinata gara a tappe.

CALCIO A 5

Articolo 1

L'esito di una scommessa su una partita di calcetto 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 calcetto è ufficialmente rinviata o sospesa, le scommesse rimarranno valide se la stessa viene ripresa e completata entro tre giorni dalla data pubblicata nel programma ufficiale. Se la partita non viene disputata o completata entro il suddetto termine, tutte le scommesse ad essa collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

1X2

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Occorre pronosticare l'esito della partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince la partita), X (la partita termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince la partita).

Over/Under (spread)

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

CANOTTAGGIO

Articolo 1

Ai fini delle scommesse, faranno fede i tempi ufficiali e/o i piazzamenti sul podio. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Se la gara comincia ma non viene portata a termine (es. non viene proclamato un vincitore), tutte le scommesse saranno dichiarate nulle.

Mercati offerti: *Vincente; Piazzato; Testa a Testa.*

BASEBALL

Articolo 1

L'esito di una scommessa su un incontro di baseball è basato sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare inclusi eventuali extra innings, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa.

Articolo 2

Se un incontro viene interrotto ("called"), ai fini delle scommesse, sarà preso in considerazione il punteggio maturato sul campo dopo almeno 5 inning di gioco completi, a meno che la squadra che gioca in casa non si trovi in vantaggio dopo 4 inning e ½. (Regola dei 4 inning e ½ - Scommesse sul vincente).

Articolo 3

Se un incontro di baseball è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince l'incontro), 2 (la squadra ospite vince l'incontro). Se l'incontro termina in pareggio, tutte le scommesse relative a questa tipologia saranno dichiarate void.

Testa a Testa Handicap

Occorre 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 attribuito alla squadra di casa. Esempio: scommettendo su (H.-2.5) Casa, la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 run; scommettendo su (H.-2.5) Ospite, la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro oppure lo perde concedendo un massimo di due run al proprio avversario.

Over/Under (spread)

Occorre pronosticare se il numero totale di run ottenuti durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto da Newaleabet. *Dispari/Pari Supplementari* occorre pronosticare se il numero di run totali nella partita(inclusi Supplementari) sarà Pari o Dispari.

ATLETICA

Articolo 1

L'esito di una scommessa sull'atletica 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 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.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Articolo 3

Se le condizioni di gara effettive sono diverse da quelle originariamente rese pubbliche dal comitato organizzativo, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void tutte le scommesse ad essa relative.

Articolo 4

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

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincitore

Occorre pronosticare quale tra i concorrenti vincerà la competizione.

Podio

Occorre pronosticare se un concorrente raggiungerà il podio (primo, secondo o terzo posto).

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra due determinati atleti otterrà il miglior piazzamento nell'evento. Se uno o entrambi i concorrenti vengono squalificati le scommesse saranno dichiarate void

ALTRI SPORT

Articolo 1

Newaleabet si riserva il diritto di offrire, in qualsiasi momento e senza previa comunicazione ai Clienti, ulteriori categorie sportive e tipologie di scommessa. In questa circostanza, il presente regolamento verrà conseguentemente modificato ed integrato con le regole previste per le nuove categorie sportive e/o tipologie di scommessa.

Beach Soccer

Ai fini della definizione di tutte le scommesse su incontri di Beach Soccer, sarà preso in considerazione soltanto il risultato al termine del tempo regolamentare di gioco (36 minuti di gioco suddivisi in 3 periodi da 12 minuti). Eventuali tempi supplementari e/o rigori non influenzeranno l'esito della scommessa, se non diversamente specificato. In caso di rinvio o sospensione di un incontro, tutte le relative scommesse saranno dichiarate void.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Beach Volley

In caso di sostituzione di un qualsiasi giocatore prima dell'inizio dell'incontro, tutte le relative scommesse saranno dichiarate void. Se un incontro è iniziato ma non si è concluso, tutte le scommesse relative saranno dichiarate void, a meno che l'esito di un particolare tipo di scommessa non sia stato determinato. Badminton In caso di sostituzione di un qualsiasi giocatore prima dell'inizio dell'incontro, tutte le relative scommesse saranno dichiarate void. Se un incontro è iniziato ma non si è concluso, tutte le scommesse relative saranno dichiarate void, a meno che non sia stato diversamente specificato.

Canoa/Kayak

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti devono oltrepassare la linea di partenza, altrimenti tutte le scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. L'esito delle scommesse sarà determinato unicamente dai piazzamenti sul podio; successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Equitazione

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti devono oltrepassare la linea di partenza, altrimenti tutte le scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. L'esito delle scommesse sarà determinato unicamente dai piazzamenti sul podio; successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Le scommesse saranno considerate valide a prescindere dal fatto che i partecipanti cavalchino un cavallo differente da quello dichiarato. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Ginnastica

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti devono iniziare almeno un round e/o una disciplina. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Pentathlon moderno

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti devono oltrepassare la linea di partenza, altrimenti tutte le scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. L'esito delle scommesse sarà determinato unicamente dai piazzamenti sul podio; successive

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Scherma

Ogni schermidore è quotato per la vittoria nel duello; in caso di pareggio, tutte le scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. In caso di sostituzione di uno degli schermidori prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse relative saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Softball

Ai fini della validità delle scommesse, tutti gli incontri dovranno iniziare nella data prevista. Se un incontro è stato spostato o cancellato prima dell'orario d'inizio previsto, tutte le scommesse saranno dichiarate void. Nel caso in cui venga dichiarata la 'Mercy Rule', tutte le scommesse saranno valide in base al risultato maturato in quel momento.

Sollevamento pesi

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti devono effettuare almeno un sollevamento. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Sport da combattimento

Ogni lottatore è quotato per la vittoria nel combattimento; in caso di pareggio, tutte le scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. In caso di sostituzione di uno dei lottatori, tutte le scommesse relative saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. Sono considerati sport da combattimento: Judo; Lotta stile libero; Lotta grecoromana; Pugilato; Taekwondo. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Tiro a segno/volo

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti dovranno iniziare un round, altrimenti tutte le relative scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. L'esito delle scommesse sarà determinato unicamente dalla presentazione del "podio"; successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Tiro con l'arco

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti dovranno iniziare un round, altrimenti tutte le relative scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. L'esito delle scommesse sarà determinato unicamente dai piazzamenti sul podio; successive

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Triathlon

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti devono oltrepassare la linea di partenza, altrimenti tutte le scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. L'esito delle scommesse sarà determinato unicamente dai piazzamenti sul podio; successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

Tuffi

Ai fini della validità delle scommesse, i partecipanti devono effettuare almeno un tuffo, altrimenti tutte le scommesse saranno dichiarate void e le puntate saranno rimborsate. L'esito delle scommesse sarà determinato unicamente dai piazzamenti sul podio; successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Mercati offerti: Vincente; Piazzato; Testa a Testa.

FANTASY BET

Articolo 1

Le "Fantasy Bet" riguardano incontri tra squadre o giocatori che non si stanno affrontando in un incontro reale, ma con altri avversari in due incontri diversi il cui esito, combinato, produrrà il risultato della fantasy Bet.

Articolo 2

Se almeno uno degli incontri reali, su cui si basa la fantasy Bet, è dichiarato void, anche la fantasy Bet sarà dichiarata void, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa.

Articolo 3

Se una fantasy Bet riguarda un incontro di fantasia tra due giocatori, ed almeno uno dei due non prende parte all'evento indicato, la fantasy Bet sarà dichiarata void, se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa. La fantasy Bet resterà invece valida se i due giocatori prendono parte al rispettivo incontro, anche solo parzialmente o durante i tempi di recupero.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



IPPICA

Articolo 1

L'esito di una scommessa sull'ippica si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni dei competenti organi sportivi successive alla pubblicazione dei risultati ufficiali non saranno prese in considerazione.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente

Occorre pronosticare che il cavallo selezionato vincerà la competizione.

Piazzato

Occorre pronosticare che il cavallo selezionato raggiungerà il piazzamento nella corsa (prima, seconda o terza posizione). Nelle corse con 7 partenti o meno, i placed/podio saranno considerati i primi due posti della competizione.

Testa a Testa (TaT)

Occorre pronosticare quale tra i due concorrenti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento. Se entrambi i concorrenti non finiscono la competizione per squalifica o ritiro, la scommessa sarà dichiarata void.

Miglior fantino/driver del meeting/manifestazione (o stagione)

Miglior fantino - 'All-in'

Le scommesse saranno valide a prescindere dalla partecipazione o meno. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse, tutte le gare devono essere disputate. Nel caso in cui vi sia più di un fantino con lo stesso numero di vittorie, le scommesse verranno assegnate sulla base del fantino che riceverà il trofeo.

Miglior allenatore del meeting/manifestazione (o stagione)

Miglior allenatore - 'All-in'

Le scommesse saranno valide a prescindere dalla partecipazione o meno. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse, tutte le gare devono essere disputate. Nel caso in cui vi sia più di un allenatore con lo stesso numero di vittorie, le scommesse verranno assegnate sulla base dell'allenatore che riceverà il trofeo.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

LOTTO

Articolo 1

Per le scommesse relative alle estrazioni del Lotto, i risultati da ritenersi validi sono quelli emanati dagli organi ufficiali.

Articolo 2

Se un' estrazione viene posticipata o annullata, le relative scommesse pronostici saranno considerate void.

TIPOLOGIE DI MERCATI (LOTTO ITALIA)

Over/Under

Occorre pronosticare se la somma di tutti i numeri estratti per la ruota indicata, sarà inferiore o superiore al valore di riferimento indicato tra parentesi accanto al nome del modello scommessa (spread). Il valore dello spread può variare tra 136.5 e 230.5. Ai fini dei pronostici non saranno presi in considerazione i numeri jolly (o Bonus Balls). Significato Esito Over – La somma dei numeri estratti è superiore al valore dello spread. Under – La somma dei numeri estratti è inferiore al valore dello spread.

Numero più alto (Primo/Ultimo)

Occorre pronosticare per ogni ruota quale sarà il numero più alto tra il primo e l'ultimo numero estratto. Ai fini dei pronostici non saranno presi in considerazione i numeri jolly (o Bonus Balls). Significato Esito Primo Estratto – Il numero più alto della ruota indicata è il primo estratto. Ultimo Estratto – Il numero più alto della ruota indicata è l'ultimo estratto.

Bassi/Alti

Occorre pronosticare per ogni ruota se usciranno più numeri bassi (1-45) o più numeri alti (46-90). Significato Esito Bassi – Per la ruota indicata estratti più numeri tra 1 e 45. Alti – Per la ruota indicata estratti più numeri tra 46 e 90.

Pari/Dispari

Occorre pronosticare per ogni ruota se usciranno più numeri pari o più numeri dispari. Significato Esito Pari – Estratti più numeri pari nella ruota indicata. Dispari – Estratti più numeri dispari nella ruota indicata.

Lotto Estratto

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Occorre pronosticare per ogni estrazione, quale sarà la fascia di appartenenza del numero estratto, fra le 3 fasce offerte. Significato Esito 1-30 – Il numero dell' estrazione indicata è compreso tra 1 e 30. 31-60 – Il numero dell' estrazione indicata è compreso tra 31 e 60. 61-90 – Il numero dell' estrazione indicata è compreso tra 61 e 90.

Numero Ritardatario

Occorre pronosticare l' estrazione o meno dei numeri indicati tra parentesi sulle ruote di riferimento. Significato Esito SI - il numero è estratto. NO - il numero non è estratto.

MUSICA E SPETTACOLO

Articolo 1

L'esito di una scommessa proposta all'interno della sezione 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 di essa. 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

Occorre pronosticare il vincitore della competizione.

Testa a Testa Competizione

Occorre pronosticare quale tra i due concorrenti proposti nei Testa a Testa riuscirà ad andare avanti nel corso della competizione o supererà un determinato turno della competizione. In caso di doppia eliminazione, nella stessa serata, ai fini del risultato farà fede chi sarà eliminato per primo; se i due concorrenti inseriti nel Testa a Testa dovessero essere eliminati nello stesso turno di esibizione, le relative scommesse sarebbero dichiarate void. Se un concorrente, precedentemente eliminato, dovesse essere ripescato nelle puntate successive,

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

non andrà ad influire sull'esito di un Testa a Testa già refertato. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Prossimo Eliminato

Occorre pronosticare chi dei concorrenti ancora in gara sarà eliminato nella puntata descritta nell'evento. La scommessa si basa sul primo eliminato della puntata, in caso nella stessa puntata fossero eliminati altri concorrenti, tali successive eliminazioni non faranno fede ai fini della scommessa. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Ripescato

Occorre pronosticare chi tra i concorrenti eliminati sarà ripescato. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare l'evento void anche dopo il suo inizio.

SPECIALI CALCIO

Articolo 1

Le tipologie di scommessa della categoria "Speciali Calcio/Allenatore/Giocatore" possono essere relative a una singola squadra, alla singola giornata di una competizione, alla classifica finale di un torneo oppure a un personaggio del mondo del calcio (calciatore, allenatore o altro).

Articolo 2

Ai fini dell'esito della scommessa, farà fede l'intestazione della stringa del mercato offerto, sia come indicazione sull'oggetto della scommessa sia, se presente, come data di fine evento.

Articolo 3

L'esito di una scommessa Speciale si basa sui risultati pubblicati sui siti ufficiali del torneo o delle squadre (es. Una scommessa sul marcatore di una partita di Serie A si baserà sul tabellino pubblicato dal sito www.lega-calcio.it, mentre una scommessa sull'esonero dell'allenatore del Juventus si baserà sulla data/orario di pubblicazione del comunicato ufficiale del club sul proprio sito internet). Ulteriori siti di riferimento verranno specificati nella singola tipologia di mercato. L'esito di una scommessa relativa allo svolgimento di una partita, si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

recupero. Se non diversamente specificato, i tempi supplementari e gli eventuali calci di rigore non influenzeranno l'esito della scommessa.

Articolo 4

Se non diversamente specificato per alcune tipologie particolari, quando in una scommessa speciale relativa a più partite una di queste è dichiarata void (in base al regolamento Newaleabet), anche la scommessa speciale sarà dichiarata void. In una scommessa sui marcatori di una partita, se non diversamente specificato, in caso di sospensione con conseguente rinvio oltre la mezzanotte del giorno previsto, tutte le scommesse saranno voidate anche in caso di gol già segnati.

Articolo 5

Le "Fantasy Bet" sono scommesse speciali che fanno riferimento a partite tra squadre che non si affronteranno veramente. Il risultato della scommessa si otterrà considerando il numero di gol segnati dalle squadre in questione nella partita realmente disputata (quindi non conta se nella realtà una squadra ha vinto, pareggiato o perso, ma soltanto quanti gol ha segnato). Per tutte le tipologie di mercato offerte fare riferimento alle regole generali della sezione calcio pre gara.

TIPOLOGIE DI SCOMMESSE SPECIALI

Giocatore che segna per primo

Si deve pronosticare quale calciatore presente nella lista offerta segnerà per primo nella giornata indicata. Per il pagamento della scommessa sarà considerato l'ordine cronologico, partendo dal fischio d'inizio di ciascuna partita. Nel caso uno o più giocatori segnassero nello stesso istante (considerando solamente il minuto in cui viene segnato un gol), verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali"). Nel caso in cui uno o più giocatori non giocassero dall'inizio, Newaleabet si riserva il diritto di voidare l'intero evento in quanto potrebbero essere state offerte quote palesemente errate.

Squadra che segna per prima

Si deve pronosticare quale squadra presente nella lista offerta segnerà per prima nella giornata indicata. Per il pagamento della scommessa sarà considerato l'ordine cronologico, partendo dal calcio d'inizio di ciascuna partita. In caso in cui uno o più squadre segnassero nello stesso istante (considerando solamente il minuto in cui viene segnato un gol), verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali"). Nel caso in cui uno o più partite venissero rinviate, Newaleabet si riserva il diritto di voidare l'intero evento in quanto potrebbero essere state offerte quote palesemente errate.

Giocatore che segna più gol

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Si deve pronosticare quale calciatore presente nella lista segnerà il maggior numero di gol nella giornata indicata. Nel caso uno o più giocatori segnassero lo stesso numero di gol verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali"). Nel caso in cui uno o più giocatori non giocassero dall'inizio, Newaleabet si riserva il diritto di voidare l'intero evento in quanto potrebbero essere state offerte quote palesemente errate.

Squadra che segna più gol

Si deve pronosticare quale squadra presente nella lista offerta segnerà più gol nella giornata indicata. In caso in cui uno o più squadre segnassero lo stesso numero di gol verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali"). Nel caso in cui uno o più partite venissero rinviate, Newaleabet si riserva il diritto di voidare l'intero evento in quanto potrebbero essere state offerte quote palesemente errate. Questa tipologia di scommessa verrà chiusa all'inizio della prima delle partite previste e potrebbe essere successivamente riaperta con quote ricalcolate in base alle partite già terminate. Anche in questo caso l'esito della scommessa continuerà a dipendere da tutte le partite disputate nel turno indicato.

Gran Salami (Over/Under)

Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati nell'intero turno della competizione specificata sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato da Newaleabet. Nei dettagli della scommessa sarà indicato il numero della giornata in questione e di quale competizione di tratta. Se uno o più eventi non vengono disputati entro la mezzanotte del giorno successivo all'ultimo previsto per quella determinata giornata della competizione, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void a meno che lo spread indicato non sia già stato superato. Questa tipologia di scommessa verrà chiusa all'inizio della prima delle partite previste e potrebbe essere successivamente riaperta con spread e quote ricalcolati in base alle partite già terminate. Anche in questo caso l'esito della scommessa continuerà a dipendere dal numero complessivo di gol totali segnati nel turno indicato. Esempio: "14° Giornata - Serie A (10 partite)" Prima del calcio d'inizio della prima partita della giornata di campionato, viene piazzata una scommessa su OVER 26,5. Durante i due anticipi vengono segnati in totale 9 gol. Prima che giochino anche le altre partite, questa tipologia di scommessa viene offerta nuovamente da Newaleabet con uno spread pari a 30,5 ricalcolato in base ai 9 gol già segnati. Viene piazzata una nuova scommessa su UNDER 30,5. Nel corso della successive otto partite della giornata in questione vengono segnati altri 21 gol. Vengono quindi segnati in tutto 30 gol (9 negli anticipi + 21 nelle altre partite). Entrambe le scommesse (OVER 26.5 e UNDER 30.5) saranno vincenti.

Gran Salami (Gol Esatti)

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Si deve pronosticare il numero esatto di gol segnati nell'intero turno della competizione specificata. Nei dettagli della scommessa sarà indicato il numero della giornata in questione e di quale competizione di tratta. Se uno o più eventi non vengono disputati entro la mezzanotte del giorno successivo all'ultimo giorno previsto per quella determinata giornata della competizione, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void. Questa tipologia di scommessa verrà chiusa all'inizio della prima delle partite previste e potrebbe essere successivamente riaperta con quote ricalcolate in base alle partite già terminate. Anche in questo caso l'esito della scommessa continuerà a dipendere dal numero esatto di gol totali segnati nel turno indicato.

Sorteggi

Newaleabet, quando possibile, offrirà la possibilità di scommettere sui sorteggi di alcuni tornei come la Champions League, l'Europa League, la Serie A e le competizioni internazionali. Si deve pronosticare quale abbinamento verrà sorteggiato per la squadra indicata. Eventuali cambiamenti successivi alla cerimonia ufficiale del sorteggio non saranno tenuti in considerazioni.

Convocati

Si deve pronosticare se un giocatore verrà o meno convocato in una determinata competizione internazionale. Sarà considerata solamente la lista ufficiale definitiva, in base alle regole della FIFA sul termine massimo oltre il quale non sarà più possibile effettuare cambiamenti. Newaleabet si riserva il diritto di dichiarare void le scommesse piazzate successivamente a notizie che possono influenzare notevolmente la quota.

Calciomercato

Newaleabet si riserva la possibilità di offrire delle scommesse speciali sul calciomercato, tra cui: un certo allenatore verrà o meno esonerato; chi sarà il prossimo allenatore di una certa squadra; quale sarà la prossima squadra di un certo allenatore; in quale squadra giocherà un certo giocatore; un certo giocatore cambierà o no squadra. Per tutte queste tipologie di scommessa, Newaleabet indicherà la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato. Per il pagamento delle scommesse farà fede la comunicazione sul sito ufficiale della prima squadra che divulgherà la notizia.

Speciali sulle singole squadre

Newaleabet si riserva la possibilità di offrire delle scommesse speciali sulle singole squadre riguardanti una determinata competizione, tra cui: Over/Under gol fatti; Over/Under gol subiti; numero di sconfitte subite; imbattibilità; da quale avversario verrà sconfitta per prima una determinata squadra. Nella stringa della scommessa verrà indicata la durata della

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

scommessa: potrà valere per l'intera durata di una competizione e solamente per un numero preciso di giornata. Per il pagamento delle scommesse si farà riferimento ai siti ufficiali delle competizioni o delle squadre in questione.

Miglior Giocatore della Partita

Si deve pronosticare quale giocatore verrà indicato come il migliore della partita dall'organizzatore ufficiale della competizione indicata (es. in caso di partite di Champions League verrà presa in considerazione soltanto la decisione ufficiale della UEFA). La scommessa è dichiarata void se il giocatore non prende parte alla partita

Giocatore Ammonito

Si deve pronosticare se un giocatore riceverà un cartellino giallo durante i tempi regolamentari della partita. La scommessa è dichiarata void se il giocatore non prende parte alla partita.

Giocatore Espulso

Si deve pronosticare se un giocatore riceverà un cartellino rosso durante i tempi regolamentari della partita. La scommessa è dichiarata void se il giocatore non prende parte alla partita

Primo Giocatore Ammonito

Si deve pronosticare quale sarà il primo giocatore ammonito durante la partita. Se un giocatore entra in campo dopo che il primo cartellino giallo è già stato assegnato, la scommessa è dichiarata void. Se due o più giocatori venissero ammoniti nello stesso momento verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali").

TIPOLOGIE DI SCOMMESSE SUI MARCATORI

Marcatore segna

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non scende in campo la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore scende in campo (anche a partita iniziata) ma non segna alcun gol, la scommessa è perdente.

Due o più gol

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà almeno due gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non scende in campo la scommessa è dichiarata void. Se il

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

giocatore scende in campo (anche a partita iniziata) ma non segna almeno due gol, la scommessa è perdente.

Tre o più gol

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà almeno tre gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non scende in campo la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore scende in campo (anche a partita iniziata) ma non segna almeno tre gol, la scommessa è perdente.

1X2 Marcatore

Si deve pronosticare quale dei due giocatori segnerà più gol durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (il giocatore 1 segnerà più gol del giocatore 2), X (i due giocatori segneranno lo stesso numero di gol o non segneranno alcun gol) e 2 (il giocatore 2 segnerà più gol del giocatore 1). La scommessa è dichiarata void se uno dei due giocatori non prenderà parte alla partita o scenderà in campo dopo il calcio di inizio.

1° Marcatore

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà il primo gol della partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita o entra in campo successivamente alla realizzazione del primo gol la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito prima che il primo gol venisse segnato.

Ultimo Marcatore

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà l'ultimo gol della partita. Se il giocatore selezionato non scende in campo la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore selezionato, pur essendo sceso in campo, non segna l'ultimo gol, la scommessa sarà perdente anche nel caso in cui sia sostituito o espulso prima che l'ultimo gol venga segnato.

Marcatore nel 1°Tempo

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol durante il corso del 1° Tempo. Se il giocatore selezionato non prende parte al 1° Tempo la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore prende parte al 1° Tempo ma non segna alcun gol la scommessa è perdente. Tutte le scommesse sono ritenute valide solo al completamento del 1°Tempo; nel caso in cui la partita viene sospesa durante il corso del 1°Tempo e non viene completata entro la mezzanotte del giorno previsto, tutte le scommesse saranno dichiarate void.

Marcatore nel 2°Tempo

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol durante il corso del 2°Tempo. Se il giocatore selezionato non prende parte al 2°Tempo la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore prende parte al 2°Tempo ma non segna alcun gol la scommessa è perdente. Tutte le scommesse sono ritenute valide solo al completamento del 2°Tempo; nel caso in cui la partita viene sospesa durante il corso del 2°Tempo e non viene completata entro la mezzanotte del giorno previsto, tutte le scommesse saranno dichiarate void.

Marcatore Segna SI/NO

Si deve pronosticare se un calciatore segnerà o non segnerà un gol durante la partita. Vengono offerti due possibili esiti: Segna Si, si pronostica che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol durante la partita; Segna No, si pronostica che il giocatore selezionato non segnerà alcun gol durante la partita. La scommessa è valida solo se il giocatore scende in campo dal primo minuto. La scommessa è dichiarata void se il giocatore non prende parte alla partita o scende in campo dopo il calcio di inizio.

1X2 + Primo Marcatore

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2 e quale giocatore segnerà il primo gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita o entra in campo successivamente alla realizzazione del primo gol la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito prima che il primo gol venisse segnato.

1X2 + Ultimo Marcatore

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2 e quale giocatore segnerà l'ultimo gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito prima che l'ultimo gol venisse segnato.

1X2 + Marcatore Segna

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2 e quale giocatore segnerà un gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita a scommessa è dichiarata void.

1X2 1°T + Marcatore Segna 1°T



Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato del primo tempo della partita sarà 1, X o 2 e quale giocatore segnerà un gol durante il primo tempo della partita. Se il giocatore selezionato non prende parte al primo tempo della partita la scommessa è dichiarata void.

GG/NG + Marcatore Segna

Si deve pronosticare contemporaneamente se entrambe le squadre segneranno (GG) o almeno una delle due non segna (NG) durante la partita e quale giocatore segnerà un gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita a scommessa è dichiarata void.

Giocatore calcia un Tiro di Rigore e segna un Gol

Si deve pronosticare contemporaneamente se un giocatore calcerà un tiro di rigore e lo segnerà. Se il giocatore selezionato non scenderà in campo o verrà sostituito prima della fine dei tempi supplementari, la scommessa sarà dichiarata void. Se il giocatore selezionato, pur essendo tra gli 11 titolari, non calcerà un tiro di rigore, la scommessa sarà considerata perdente. Se la partita terminerà prima dei Tiri di Rigore tutte le scommesse saranno considerate void.

Risultato Esatto + Primo Marcatore

Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato esatto della partita e quale giocatore segnerà il primo gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita o entra in campo successivamente alla realizzazione del primo gol la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito prima che il primo gol venisse segnato.

Risultato Esatto + Ultimo Marcatore

Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato esatto della partita e quale giocatore segnerà l'ultimo gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito prima che l'ultimo gol venisse segnato.

Risultato Esatto + Marcatore Segna

Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato esatto della partita e quale giocatore segnerà un gol durante la partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita la scommessa è dichiarata void. Nel caso in cui un giocatore entra ed il risultato finale rimane lo stesso fino a fine partita le giocate comunque saranno considerate perdenti

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Esempio: Juventus – Milan risultato finale 1:0, Higuain entra dopo che l'1:0 è stato già fatto, se si è giocato Higuain + 1:0 la giocata risulterà comunque perdente. *Marcatore Segna + La sua Squadra Vince*

Si deve pronosticare sia quale giocatore segnerà almeno un gol sia se la sua squadra vincerà la partita. Se il giocatore selezionato non scende in campo la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore scende in campo (anche a partita iniziata) la scommessa è valida.

Marcatore per Squadra

Si deve pronosticare se il giocatore selezionato segnerà il primo gol (o l'ultimo gol) della sua squadra. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita la scommessa è dichiarata void. Nel caso del primo gol, la scommessa è dichiarata void anche se il giocatore entra in campo successivamente alla realizzazione del primo gol. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito o espulso prima che il primo gol venisse segnato. Nel caso dell'ultimo gol, la scommessa sarà perdente anche nel caso in cui il giocatore sia sostituito o espulso prima che l'ultimo gol venga segnato.

SPECIALI PARTITA

Calcio d'inizio: Occorre pronosticare quale squadra batterà il calcio d'inizio.

1X2 Possesso Palla: Occorre pronosticare quale delle due squadre otterrà la migliore percentuale sul possesso palla al termine della partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa otterrà una percentuale di possesso palla superiore al 50%), 2 (la squadra ospite otterrà una percentuale di possesso palla superiore al 50%) e X (entrambe le squadre otterranno un possesso palla pari esattamente al 50%). Sono compresi eventuali tempi supplementari

1X2 Tiri Totali: Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali (sia in porta che fuori) durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa effettuerà il maggior numero di tiri totali), 2 (la squadra ospite effettuerà il maggior numero di tiri totali) e X (entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali). Sono compresi eventuali tempi supplementari

1X2 Tiri in Porta: Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa effettuerà il maggior numero di tiri in porta), 2 (la squadra ospite effettuerà il maggior

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

numero di tiri in porta) e X (entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta). Sono compresi eventuali tempi supplementari

1X2 Fuorigioco: Occorre pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di fuorigioco durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa commetterà il maggior numero di fuorigioco), 2 (la squadra ospite commetterà il maggior numero di fuorigioco) e X (entrambe le squadre commetteranno lo stesso numero di fuorigioco).

Dispari/Pari Fuorigioco: Occorre pronosticare se il numero totale di fuorigioco commessi durante la partita sarà dispari o pari.

1X2 Falli Commessi: Occorre pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa commetterà il maggior numero di falli), 2 (la squadra ospite commetterà il maggior numero di falli) e X (entrambe le squadre commetteranno lo stesso numero di falli). Sono compresi eventuali tempi supplementari

Over/Under Falli Commessi: Occorre pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari

Dispari/Pari Falli Commessi: Occorre pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita sarà dispari o pari.

1X2 Falli Subiti: Occorre pronosticare quale delle due squadre subirà il maggior numero di falli durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa subirà il maggior numero di falli), 2 (la squadra ospite subirà il maggior numero di falli) e X (entrambe le squadre subiranno lo stesso numero di falli).

1X2 Legni Colpiti: Occorre pronosticare quale delle due squadre colpirà il maggior numero di legni durante la partita. Per "legni" si intendono sia i pali che le traverse. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa colpirà il maggior numero di legni), 2 (la squadra ospite colpirà il maggior numero di legni) e X (entrambe le squadre colpiranno lo stesso numero di legni).

1X2 Assist: Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di assist durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa effettuerà il maggior numero di assist), 2 (la squadra ospite effettuerà il maggior numero di assist) e X (entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di assist).

Metodo Vittoria: Occorre pronosticare il metodo con cui la squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita. Vengono offerti 4 possibili esiti: Casa vince nei Tempi Supplementari,

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Ospite vince nei Tempi Supplementari, Casa vince ai Calci di Rigore e Ospite vince ai Calci di Rigore. Se la partita finisce nei tempi regolamentari, tutte le selezioni saranno perdenti.

Tempo di recupero 1°/2° Tempo: Occorre pronosticare quanti minuti di recupero verranno assegnati nel 1° tempo (o nel 2° tempo). Solamente il recupero indicato dal quarto uomo con la lavagna luminosa sarà considerato. Eventuali minuti aggiuntivi non segnalati non saranno presi in considerazione.

Over/Under Sostituzioni: Occorre pronosticare se il numero totale di sostituzioni effettuate durante i tempi regolamentari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Over/Under Sostituzioni Casa/Ospite: Occorre pronosticare se il numero totale di sostituzioni effettuate dalla squadra di casa/ospite durante i tempi regolamentari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Prima Sostituzione: Occorre pronosticare quale squadra effettuerà la prima sostituzione durante la partita. Verranno offerti 4 possibili esiti: Casa, Ospite, Nessuna Sostituzione e Entrambe nello stesso momento.

Primo Giocatore Sostituito: Occorre pronosticare quale sarà il primo giocatore sostituito durante la partita. Se il giocatore selezionato non scende in campo dall'inizio la scommessa sarà dichiarata void. Se due giocatori vengono sostituiti nello stesso momento si farà riferimento all'articolo 12 delle regole generali (ex aequo).

Prima riserva in campo: Occorre pronosticare quale sarà il primo giocatore che subentrerà in campo durante la partita. Se il giocatore selezionato scende in campo dall'inizio la scommessa sarà dichiarata void. In tutti gli altri casi la scommessa sarà perdente.

Over/Under Falli Commessi Giocatore: Occorre pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita dal Giocatore indicato sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari.

Over/Under Tiri in Porta Squadra: Occorre pronosticare se il numero totale di Tiri in Porta durante la partita sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari. Eventuali rigori dopo i tempi regolamentari non saranno presi in considerazione per la refertazione della giocata.

Over/Under Tiri in Porta Giocatore: Occorre pronosticare se il numero totale di Tiri in Porta durante la partita dal Giocatore indicato sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari. Eventuali rigori dopo i tempi regolamentari non saranno presi in considerazione per la refertazione della giocata.

Gol Minuti di Recupero: : Occorre pronosticare se durante i minuti di recupero una delle due squadre segna almeno un gol. Nel caso in cui i minuti di recupero assegnati dall'arbitro

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

saranno pari a 0 tutte le scommesse saranno dichiarate Void. Non sono compresi eventuali tempi supplementari.

Sostituzioni Titolari (Giocatore OUT/Giocatore IN): Occorre pronosticare l'esatto accoppiamento della sostituzione, le selezioni sono strutturate in modo che il primo giocatore indicato è il giocatore che eventualmente uscirà dal campo di gioco mentre il secondo è il giocatore che entrerà, la giocata sarà offerta fino ad un ora prima dell'inizio della partita e sono valide solo le giocate sui giocatori titolari, nel caso in cui un giocatore non è inserito come titolare le giocate nelle quali è stato indicato come primo giocatore (Giocatore OUT) saranno dichiarate void.

Esempio:

- *Higuain-Mandzukic, nel caso in cui Mandzukic non è schierato come titolare questa selezione sarà valida.*
- *Mandzukic-Higuain, nel caso in cui Mandzukic non è schierato come titolare questa selezione sarà Void.*

Arbitro consulta video VAR Si/No: Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà consultato (esito SI) o meno (esito NO) il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"). Nel caso in cui l'arbitro non faccia ricorso al VAR o si limiti al suo utilizzo tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check") l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

FORMULA 1 - NASCAR - LE MANS

Formula 1 – Nascar – Indy Car – 24 Ore di Le Mans

Articolo 1

L'esito di una scommessa su una gara di Formula 1/Nascar/Indy Car/24 Ore di Le Mans è basato sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni prese dai competenti organi sportivi (quale per esempio la FIA) volte a modificare o emendare i risultati della competizione non saranno considerate.

Articolo 2

Se una gara è ufficialmente rinviata o sospesa, le scommesse ad essa relative rimarranno valide se la stessa viene ripresa e completata entro 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.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

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 scommesse ad esso relative saranno considerate void, anche se gli organi competenti (quale per esempio la FIA) dovessero valutare la gara come completata ed assegnare i punti alle squadre ed ai piloti.

Articolo 4

Se uno o più piloti si ritirano prima dell'inizio del primo round di prove libere, ed almeno uno di loro ha una quota come vincente della gara uguale o inferiore a 5, ALEABET si riserva il diritto di dichiarare void tutte le tipologie di scommessa influenzate da questo avvenimento. Se un pilota è impossibilitato a prendere parte ad almeno un giro della sessione di qualificazione, tutte le scommesse relative alla sua performance saranno dichiarate void. Se un pilota, dopo avere completato la sessione di qualificazione è impossibilitato a prendere parte alla gara, tutte le scommesse collegate alla sua performance nel corso della gara saranno dichiarate void, ferma restando la validità di quelle relative alla sessione di qualificazione. La partecipazione al giro di ricognizione (warm-up lap) vale come partecipazione alla gara. In caso di ritiro (legato a boicottaggio/sciopero), durante o prima dell'inizio del GP, effettuato in modo unanime o consenziente da parte del 25%+1 dei piloti, le scommesse sulla tipologia di mercato Class/No Class, saranno dichiarate void. Le scommesse relative ai piloti ritirati saranno considerate void, tutte le altre resteranno valide.

Articolo 5

Se un pilota è impossibilitato a prendere parte ad almeno un giro nella sessione di prove libere, tutte le scommesse relative alla sua performance in questa specifica sessione saranno dichiarate void.

Articolo 6

Qualora una decisione presa dagli ufficiali di gara o dalla FIA, successivamente alle prove libere o alla qualificazione, produca degli effetti sull'esito della gara, ALEABET si riserva il diritto di dichiarare void tutte le scommesse influenzate da questo avvenimento.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Vincente (Gara)

Si deve pronosticare che il pilota selezionato sarà il vincitore della gara. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Team del Vincente

Si deve pronosticare a quale squadra apparterrà il pilota vincitore della gara.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



1° e 2° Posizione

Si deve pronosticare che i due piloti selezionati concluderanno la gara in prima e seconda posizione nell'ordine corretto. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

1° o 2° Posizione

Si deve pronosticare che il pilota selezionato raggiungerà la prima o la seconda posizione al termine della gara.

Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Podio (Gara)

Si deve pronosticare che il pilota selezionato raggiungerà il podio al termine della gara (prima, seconda o terza posizione). Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Top 6 (Gara)

Si deve pronosticare che il pilota selezionato terminerà la gara nelle prime sei posizioni. Per essere considerato vincente un pilota deve avere completato almeno il 90% dei giri rispetto al vincitore. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Top 10 (Gara)

Si deve pronosticare che il pilota selezionato terminerà la gara nelle prime dieci posizioni. Per essere considerato vincente un pilota deve avere completato almeno il 90% dei giri rispetto al vincitore. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Testa a Testa (Gara)

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 sarebbe dichiarata void: diverso se si ritirassero in giri differenti, dove sarà vincente colui che si ritira più avanti nel corso della gara. Se uno o entrambi i piloti fossero impossibilitati a prendere parte alla gara, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void.

Migliore di tre

Si deve pronosticare quale tra i tre piloti specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora questi piloti si dovessero ritirare o fossero squalificati nel corso dello stesso giro saranno considerati pari. Se uno o più piloti indicati nella scommessa fossero impossibilitati a prendere parte alla gara, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Migliore del gruppo

Si deve pronosticare quale tra i quattro piloti specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora questi piloti si dovessero ritirare o fossero squalificati nel corso dello stesso giro saranno considerati pari. Se uno o più piloti indicati nella scommessa fossero impossibilitati a prendere parte alla gara, questa tipologia di scommessa sarebbe dichiarata void.

Vincente (Pole)

Si deve pronosticare che il pilota selezionato otterrà la prima posizione nel corso della sessione di qualificazione. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

1° e 2° Posizione (Pole)

Si deve pronosticare che i due piloti selezionati otterranno la prima e la seconda posizione nell'ordine corretto al termine della sessione di qualificazione. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Podio (Pole)

Si deve pronosticare che il pilota selezionato raggiungerà una delle prime tre posizioni al termine della sessione di qualificazione. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Testa a Testa (Pole)

Si deve pronosticare quale tra i due piloti specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della sessione di qualificazione.

Class/No Class

Si deve pronosticare se il pilota selezionato sarà classificato o meno in base al rapporto ufficiale degli organi competenti, quale la FIA, pubblicato al termine della gara. Per essere considerato classificato un pilota deve avere completato almeno il 90 % dei giri rispetto al vincitore.

Over/Under Classificati

Si deve pronosticare se il numero di piloti che si saranno qualificati in base al rapporto ufficiale degli organi competenti, quale per esempio la FIA, pubblicato al termine della gara, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

Nessun Punto

Si deve pronosticare che al pilota selezionato al termine della gara non verrà assegnato alcun punto, ovvero che concluderà la gara dall'undicesima posizione in poi.

Giro più veloce

Si deve pronosticare quale pilota realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

1° Ritirato

Si deve pronosticare quale pilota si ritirerà per primo nel corso della gara. Se due o più piloti si dovessero ritirare allo stesso giro verranno considerate come pari, indipendentemente dall'ordine del ritiro. E' considerato come ritiro anche un pilota squalificato o che si ferma per incidente. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Non completano il 1° Giro

Si deve pronosticare il numero di piloti che non completerà il primo giro della gara. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Safety Car

Si deve pronosticare se la *safety car* entrerà nel circuito nel corso della gara.

Leader dopo il 1° Giro

Si deve pronosticare quale pilota sarà in testa alla corsa nel momento in cui viene completato il primo giro. Se il primo giro non verrà completato, questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Primo costruttore ritirato

Si deve pronosticare a quale squadra appartiene il pilota che si ritirerà per primo nel corso della gara. Se due o più piloti di squadre diverse si dovessero ritirare allo stesso giro le scommesse verranno considerate come pari, indipendentemente dall'ordine del ritiro.

Tripletta Si/No (Hat Trick)

Si deve pronosticare se un qualsiasi pilota riuscirà a vincere la sessione di qualifica, la gara ed otterrà il giro più veloce nell'arco dello stesso Gran premio.

Scuderia vincente (Pole)

Si deve pronosticare a quale squadra appartiene il pilota che ottiene la prima posizione al termine della sessione di qualifica.



Vincente (Prove Libere)

Si deve pronosticare che il pilota selezionato sarà il vincitore di una determinata sessione di prove libere. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Entrambe le Vetture a Punti

Si deve Pronosticare se entrambe le vetture di una singola scuderia riusciranno a classificarsi tra le prime dieci posizioni. Nel caso in cui uno dei due piloti appartenenti alla stessa scuderia non partecipa alla gara, tutte le scommesse riguardanti la rispettiva scuderia saranno considerate void.

1X2 Squadra Podio

Si deve pronosticare quale tra le due squadre avrà più piloti piazzati tra i primi tre classificati al termine della gara o della sessione di qualificazione. Nel caso in cui si piezzeranno lo stesso numero di piloti per le due squadre, l'esito vincente della scommessa sarà l'X.

Esempio1: se il risultato finale di una gara fosse 1° Hamilton (Mercedes) 2° Rosberg (Mercedes) 3° Vettel (Ferrari), l'esito finale dell'1X2 tra Mercedes e Ferrari sarebbe 1 (2 piloti Mercedes sul podio, 1 pilota Ferrari)

Esempio2: se il risultato finale di una gara fosse 1° Hamilton (Mercedes) 2° Bottas (Williams) 3° Vettel (Ferrari), l'esito finale dell'1X2 tra Mercedes e Ferrari sarebbe X (1 pilota Mercedes sul podio, 1 pilota Ferrari).

Risultato Esatto Squadra Podio

Si deve pronosticare il numero esatto di piloti per squadra che si classificheranno nelle prime tre posizioni.

Esempio1: se il risultato finale di una gara fosse 1° Hamilton (Mercedes) 2° Rosberg (Mercedes) 3° Vettel (Ferrari), l'esito vincente del Risultato Esatto tra Mercedes e Ferrari sarà 2-1 (2 piloti Mercedes sul podio, 1 pilota Ferrari)

Esempio2: se il risultato finale di una gara fosse 1° Hamilton (Mercedes) 2° Bottas (Williams) 3° Rosberg (Mercedes), l'esito vincente del Risultato Esatto tra Mercedes e Ferrari sarà 2-0 (2 piloti Mercedes sul podio, 0 piloti Ferrari)

Esempio 3: se il risultato finale di una gara fosse 1° Ricciardo (Red Bull) 2° Bottas (Williams) 3° Grosjean (Lotus), l'esito vincente del Risultato Esatto tra Mercedes e Ferrari sarà 0-0 (0 piloti Mercedes sul podio, 0 piloti Ferrari)

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



TIPOLOGIE DI MERCATO – ANTEPOST

Vincente Mondiale Costruttori

Si deve pronosticare che il team selezionato vincerà il Campionato Costruttori della stagione corrente. Se almeno uno dei piloti titolari di un team non prende parte alla prima sessione di prove ufficiali della stagione e la quota come vincente Campionato Costruttori è uguale o inferiore a 5, ALEABET si riserva il diritto di dichiarare void tutte le tipologie di scommessa influenzate da questo avvenimento. Se tutti i piloti titolari del team prenderanno parte alla prima sessione di prove ufficiali della stagione, tutte le tipologie di scommessa influenzate da questo avvenimento resteranno valide.

Vincente Mondiale Piloti

Si deve pronosticare che il pilota selezionato vincerà il Campionato Piloti della stagione corrente. Se il pilota selezionato non prende parte alla prima sessione di prove ufficiali della stagione e la quota come vincente Campionato Piloti è uguale o inferiore a 5, ALEABET si riserva il diritto di dichiarare void tutte le tipologie di scommessa influenzate da questo avvenimento. Se il Pilota selezionato prenderà parte alla prima sessione di prove ufficiali della stagione, tutte le tipologie di scommessa influenzate da quest'avvenimento resteranno valide.

Testa a Testa Finale - Mondiale Piloti

Si deve pronosticare quale tra i due piloti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine del campionato piloti della stagione corrente. Se i due piloti ottengono lo stesso numero di punti in classifica generale, il vincitore verrà decretato con gli stessi criteri utilizzati dagli organi competenti, quale per esempio la FIA, prendendo in considerazione i migliori piazzamenti nel corso della stagione.

FOOTBALL AMERICANO

Articolo 1

L'esito di una scommessa sul football americano si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più eventuali tempi supplementari. Il sito Web di riferimento per visualizzare i risultati ufficiali è www.nfl.com.

Articolo 2

Se un incontro di football americano è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), 2 (la squadra ospite vince). In caso di pareggio anche alla fine dei tempi supplementari, la scommessa sarà dichiarata void.

Testa a Testa Handicap (spread)

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.-8.5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince l'incontro con un margine di vittoria di almeno 9 punti. Scommettendo su "(H.-8.5) Away" la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro oppure perde concedendo un massimo di 8 punti 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.

Gara a 10 punti

Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 10 punti. Vengono offerti tre possibili esiti: nome squadra 1, nessuna delle due, nome squadra 2.

Over/Under Touchdown

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

Miglior Giocatore

Si deve pronosticare chi sarà il miglior giocatore dell'incontro. Saranno presenti nell'elenco delle possibili selezioni i nomi di alcuni giocatori più la voce "altro". Selezionando quindi la voce "altro" la scommessa sarà vincente se il miglior giocatore eletto non sarà tra i nomi elencati.

Metodo punti

Si deve pronosticare in quale modo verranno segnati i primi punti (touchdown, field goal, safety). Il touchdown vale 6 punti, è la classica "meta"; il field goal vale 3 punti e viene realizzato calciando il pallone tra i pali della porta e sopra la traversa; il safety vale 2 punti e lo realizza la squadra in difesa se riesce ad impedire all'avversario in possesso palla di uscire dalla propria end zone.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net

Testa a Testa Handicap 1°T (spread)

Si deve pronosticare quale squadra terminerà il 1° Tempo in vantaggio aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato al termine del 1° Tempo.

L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Esempio: scommettendo su "(H.-4.5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa termina il 1° Tempo con un margine di vantaggio sull'avversario di almeno 5 punti; scommettendo su "(H.-4.5) Away" la scommessa sarà vincente se la squadra ospite termina il 1° Tempo in vantaggio oppure perde con un margine non superiore a 4 punti rispetto all'avversario.

Over/Under 1° Tempo

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati al termine del primo tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

TaT Yards - Quarterback (QB)

Si deve pronosticare quale tra i due QB effettuerà passaggi per il maggiore numero di Yards.

TaT Yards - Running back (RB)

Si deve pronosticare quale tra i due RB correrà per il maggior numero di Yards. Pari/Dispari Si deve pronosticare se il numero di punti realizzati durante la partita sarà pari o dispari. Ai fini delle scommesse valgono i risultati al termine del tempo di gioco regolamentare. Se l'incontro terminerà 0-0, la selezione vincente sarà Pari.

SPECIALI FOOTBALL AMERICANO

Le seguenti tipologie di scommessa sono considerate valide dal momento in cui il giocatore indicato/selezionato effettua la sua prima azione di gioco. Come regola generale per tutti i mercati che saranno offerti, nel caso in cui il giocatore selezionato non dovesse prendere parte ad alcuna azione la sua eventuale selezione verrà considerata void.

Di seguito alcune delle tipologie di scommesse offerte:

Giocatori in Touchdown:

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato segnerà almeno un Touchdown durante la partita. Se il giocatore selezionato non scende in campo la scommessa è dichiarata void. Se il giocatore scende in campo (anche a partita iniziata) ma non segna alcun gol, la scommessa è perdente.

Nel caso in cui si giocano due o più Giocatori la scommessa sarà vincente solo se entrambi o tutti i giocatori presenti all'interno della giocata segneranno almeno un Touchdown.

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Chi guadagnerà più Yards su passaggio?

Si deve pronosticare chi tra i giocatori guadagnerà più Yards su passaggio. In caso di pareggio, sarà considerato vincente il giocatore con la maggior percentuale di passaggi completati durante l'incontro.

Chi correrà più Yards?

Si deve pronosticare chi tra i giocatori correrà più yards. In caso di pareggio, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media tra numero yards conquistate e il numero di corse effettuate durante l'incontro.

Chi guadagnerà più yards su ricezione?

Si deve pronosticare chi tra i giocatori guadagnerà più yards su ricezione. In caso di pareggio, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media tra yards conquistate e passaggi ricevuti.

FRECCETTE

Articolo 1

Se un incontro di freccette è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso relative rimarranno valide se lo stesso viene 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 ad esso collegate saranno dichiarate void.

Articolo 2

Se uno dei giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate verranno dichiarate void. Se il ritiro avviene dopo l'inizio dell'incontro il suo avversario sarà considerato vincitore.

TIPOLOGIE DI MERCATO

Testa a Testa

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 l'incontro finisce in parità, tutte le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void.

1X2

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net



Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince l'incontro) X (l'incontro termina in pareggio) 2 (il secondo giocatore vince l'incontro).

Eventuali aggiornamenti sul regolamento possono essere consultabili sul sito: www.newaleabet.net