

CALCIO

Per le scommesse sul calcio, il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari, ovvero al 90° minuto più l'eventuale recupero (esclusi quindi eventuali tempi supplementari e calci di rigore).

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'A.A.M.S. (Amministrazione Autonoma dei monopoli di Stato).

- **Esito Finale 1X2**

Si deve pronosticare l'esito finale della partita (equivale alla "fissa" del Totocalcio):

segno 1	Vince la squadra di casa
segno X	Pareggio
segno 2	Vince la squadra ospitata

Esempio A:	Siena - Empoli: 2-1	Esito vincente : 1
Esempio B:	Siena - Empoli: 2-2	Esito vincente : X
Esempio C:	Siena - Empoli: 0-1	Esito vincente : 2

- **Doppia chance IN**

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio (equivale alla doppia del Totocalcio 1X)

- **Doppia chance OUT**

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in trasferta o un pareggio (equivale alla doppia del Totocalcio X2)

- **Doppia chance IN/OUT**

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o per quella in trasferta (equivale alla doppia del Totocalcio 12)

- **Under/Over 2,5**

Consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati in una partita superi o no il limite prefissato (2,5 goal).

Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore a 3 gol; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia uguale o superiore a 3.

Esempio A:	Torino – Sampdoria : 1-1	Esito vincente : Under
Esempio B:	Torino – Sampdoria : 1-2	Esito vincente : Over

- **Under/Over 3.5**

Consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati in una partita superi o no il limite prefissato (3,5 goal).

Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore a 4 gol; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia uguale o superiore a 4

Esempio A :	Lazio - Inter: 1-1	Esito vincente : Under
Esempio B:	Lazio - Inter: 2-2	Esito vincente : Over

- **Goal/No Goal**

Consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un goal. Se entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal.

Esempio A:	Cagliari – Fiorentina : 1-1	Esito vincente : Goal
Esempio B:	Cagliari – Fiorentina : 2-0	Esito vincente : No Goal

- **1X2 con Handicap**

Si scommette sull'1X2 finale, tenendo conto del fatto che alla squadra favorita sia stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo.

Esempio :	Juventus - Empoli 1X2 Handicap	Handicap di 1 gol alla Juventus
	Vince la Juventus con 2 o più gol di scarto	(2-0, 3-0, 3-1, 4-0., ecc.) Esito vincente : 1
	Vince la Juventus con 1 gol di scarto	(1-0, 2-1, 3-2, 4-3, ecc.) Esito vincente : X
	Pareggio o vittoria dell'Empoli	(0-0, 1-1, 0-1, 0-2, ecc.) Esito vincente : 2

- **Esito 1°Tempo 1X2**

Si deve pronosticare il segno 1X2 al termine del 1° tempo, ovvero al 45° minuto più eventuale recupero, secondo il seguente schema:

segno 1	Al termine del primo tempo vince la squadra di casa
segno X	Al termine del primo tempo le 2 squadre pareggiano
segno 2	Al termine del primo tempo vince la squadra ospitata

- **Risultato esatto**

Occorre pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari; qui nello specchio sono elencati i 26 possibili risultati proposti (la voce altro comprende ogni risultato non presente nella lista)

1-0	2-0	2-1
3-0	3-1	3-2
4-0	4-1	4-2
4-3	0-1	0-2
1-2	0-3	1-3
2-3	0-4	1-4
2-4	3-4	0-0
1-1	2-2	3-3
4-4	Altro	

- **Pari/Dispari**

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre alla fine dei tempi regolamentari è pari o dispari.

Esempio A:	Siena – Atalanta : 0-0	Esito vincente: Pari
Esempio B:	Siena – Atalanta : 2-1	Esito vincente: Dispari

- **Parziale 1°Tempo/Finale**

Si deve pronosticare l'esito del 1° tempo combinato con l'esito finale della partita.

I 9 possibili esiti sono:

1-1:	Alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra in casa sarà in vantaggio;
1-X	Alla fine del primo tempo la squadra in casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio;
1-2	Alla fine del primo tempo la squadra in casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospitata
X-1	Alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa



X-X	Alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà un pareggio
X-2	Alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospitata
2-1	Alla fine del primo tempo la squadra ospitata sarà in vantaggio, mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa
2-X	Alla fine del primo tempo la squadra ospitata sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio
2-2	Alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra ospitata sarà in vantaggio
Esempio A:	Genoa – Palermo : 2-1 (1-1 al primo tempo) L'esito vincente della scommessa è : X-1
Esempio B:	Genoa – Palermo : 2-2 (1-1 al primo tempo) L'esito vincente della scommessa è : X-X
Esempio A:	Genoa – Palermo :1-2 (0-1 al primo tempo) L'esito vincente della scommessa è : 2-2

- **Testa a testa**

Bisogna pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine del campionato, oppure passerà il turno in una determinata manifestazione es. Champion's League, Coppa Italia, Campionati del mondo, ecc.), oppure in caso di finale di coppa otterrà la vittoria (compresi eventuali tempi supplementari e rigori)

- **Primo Marcatore Incontro**

Bisogna pronosticare il giocatore che segna il primo gol nei tempi regolamentari all'interno di una lista predefinita dall'A.A.M.S. Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

Nessun gol	(Ovvero il risultato sarà di 0-0)
Autorete	(Sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista)
Altro	(ovvero qualsiasi calciatore non presente nella lista)

NB: se un calciatore, presente nella lista pubblicata dall'AAMS, non scende in campo le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

- **Numero di goal segnati in una giornata**

In relazione ad una determinata giornata di una manifestazione calcistica, l'oggetto della scommessa è indovinare in quale fascia si collocherà il numero totale di goal segnati nel complesso delle partite in programma.
Le fasce previste sono: 0-21 ; 22-24 ; 25-27 ; 28-30 ; > 30

Ai fini della certificazione fanno fede i referti delle partite che vengono disputate alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Pertanto, qualora una partita non venga disputata entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale partita non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione.

- **Under/Over 26,5 – numero goal segnati in una giornata**

In relazione ad una determinata giornata di una manifestazione l'oggetto della scommessa è indovinare se il numero totale di goal segnati nel complesso delle partite in programma risulterà superiore od inferiore ad un valore stabilito (Under/Over 26.5).

Tale valore varia a seconda del campionato preso in considerazione.

Ai fini della certificazione fanno fede i referti delle partite che vengono disputate alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Pertanto, qualora una partita non venga disputata entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale partita non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione.

CALCIO LIVE

Su alcune partite di Calcio sono previste delle scommesse LIVE proposte in tempo reale, con quote che variano durante lo svolgimento della partita stessa:

Le scommesse proposte dall'A.A.M.S.

- **1X2 Live**

Si deve pronosticare l'esito finale 1X2 della partita. L'accettazione del gioco viene interrotta dall'AAMS all'80° minuto della partita, ma il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari

- **Under/Over 2.5 o 3.5**

Consiste nel pronosticare se i gol, segnati complessivamente nella partita superino o no il limite prefissato (2,5 goal o 3,5 goal). L'accettazione del gioco viene interrotta dall'AAMS all'80° minuto della partita ma il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari

- **Segna Goal Live**

Consiste nell'individuare la squadra che, in una partita, segnerà il prossimo goal. La scommessa viene chiusa ogni volta in cui una delle 2 squadre segna un goal. Gli esiti pronosticabili sono:

"Team1"	segnerà la squadra che gioca in casa
"Nessuno"	non verranno segnati dei goal
"Team2"	segnerà la squadra che gioca in trasferta

Esempio:

Lazio – Udinese : 2-1 (1° gol della partita segnato dalla Lazio, 2° dall'Udinese, 3° dalla Lazio)

Segna 1° Goal – Esito vincente : "Team 1"

Segna 2° Goal – Esito vincente : "Team 2"

Segna 3° Goal – Esito vincente : "Team 1"

Segna 4° Goal – Esito vincente : "Nessuno"

- **1X2 Extra Time**

La scommessa consiste nell'individuare il pronostico determinatosi alla fine dei tempi supplementari di una determinata partita di calcio. L'accettazione del gioco è consentita a partire dalla fine dei tempi regolamentari di gioco più eventuali recuperi di tempo fino, orientativamente, a tre minuti dal termine dei tempi supplementari.

Per la certificazione del pronostico sono presi a riferimento solo e soltanto le signature realizzate nei tempi supplementari della partita.

1	si pronostica la vittoria della squadra di casa;
X	si pronostica il pareggio.
2	si pronostica la vittoria della squadra ospitata

- **Segna Goal 1X2 Extra Time**

La scommessa consiste nell'individuare la squadra che segna il prossimo goal nei tempi supplementari di una determinata partita di calcio, con le stesse modalità della scommessa Segna Goal Live dei tempi regolamentari

Team1	si pronostica la segnatura della squadra di casa;
Team2	si pronostica la segnatura della squadra ospitata;
Nessuno	si pronostica la mancata realizzazione di gol



CALCIO PARTITE INDIRECTE

Le partite indirette sono incontri di calcio fra squadre che non si incontrano realmente in una giornata calcistica, ma che comunque scendono in campo contro altre squadre. Il risultato delle partite indirette è determinato dai goal segnati da ciascuna squadra nella rispettiva partita reale.

Le tipologie di gioco su cui è possibile scommettere sono Esito Finale 1X2, Goal/No Goal, Pari/Dispari.

Esempio

Le partite "reali" sono Milan – Inter (ris. finale 2-2) e Lazio – Roma (ris. finale 1-1)

Una possibile partita indiretta è Milan – Roma il cui risultato, dati i gol segnati dalle 2 squadre nelle rispettive partite reali è: 2-1.

Per la scommessa Esito Finale 1X2 l'esito vincente sarà 1

Per la scommessa Goal/No Goal l'esito vincente sarà Goal

Per la scommessa Pari/Dispari l'esito vincente sarà Dispari