

Premesse (Il gioco scommesse telematico)

Il gioco scommesse telematico sul territorio nazionale è regolato dal Ministero delle Finanze mediante l'AAMS (Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato), che diffonde i regolamenti attuativi e decide tempi e modalità del gioco. La Sogei (Società Generale di Informatica) fornisce il supporto tecnologico all'AAMS nella sua opera di controllo e regolamentazione.

Chi Gioca?

I soggetti interessati nel gioco scommesse telematico sono da un lato i titolari di concessione, autorizzati dal Ministero Delle Finanze alla raccolta delle scommesse; dall'altro gli scommettitori, titolari di contratti conto gioco presso i concessionari. Admiral è titolare della concessione C.O.N.I n°3725 e di un sistema di conti gioco, i suoi clienti sono titolari di conti gioco.

Come si accede al gioco?

Per giocare via Internet bisogna aprire un conto gioco presso Admiral. Il conto gioco si può aprire via internet sul sito www.Admiral.it o chiamando il call center al numero 06-52623939. Aprendo il conto lo scommettitore riceve un numero di conto personale di dodici cifre ed un numero PIN di cinque cifre. Questi due numeri sono i codici per accedere al conto via Internet, e per essere identificati dagli operatori del Call Center via telefono. Per legge, all'apertura di un conto gioco va firmato un contratto; questo contratto, firmato dallo scommettitore, deve essere reperibile presso la sede del Concessionario. Aprendo un conto gioco per telefono si riceverà il contratto per posta. Aprendo un conto via Internet il contratto potrà essere stampato subito, o se ne potrà chiedere l'invio via e-mail; in entrambi i casi, il contratto firmato va spedito all'indirizzo:

Spett. Admiral srl
Ufficio Gestione Contratti
Via Colle Pizzuto, 1
64023 – Mosciano S. Angelo (TE)

I conti, aperti via internet o per telefono, saranno utilizzabili entro le 24 ore successive; tuttavia se, dopo trenta giorni dall'apertura del conto, il contratto firmato non fosse pervenuto al concessionario, si procederà alla temporanea sospensione del conto. I conti sospesi verranno riattivati all'arrivo per posta del contratto firmato.

Come si usa il Conto Gioco?

Il conto gioco è personale, e può essere usato esclusivamente dal suo titolare. Le operazioni di apertura, chiusura, accredito e prelievo sono possibili sul sito internet www.Admiral.it, e per telefono al numero 06-52623939.

Come si Gioca?

Una volta aperto un conto gioco Admiral si può scommettere sul sito internet www.Admiral.it. Per scommettere via Internet collegarsi alla pagina www.Admiral.it e premere il pulsante "Gioca Sport" e "Gioca Ippica", rispettivamente per le scommesse sportive ed ippiche: verranno richiesti il numero di conto ed il PIN. Una volta entrati nell'area di gioco, scegliere gli avvenimenti su cui scommettere, formulare una scommessa e confermarla.

Come si riscuotono le vincite?

In caso di scommessa vincente, le vincite vengono accreditate direttamente sul conto gioco personale. Per riscuoterle si possono usare due canali:

- collegandosi al sito www.Admiral.it, nel menù "scommesse on-line" > "preleva vincite da conto" si può richiedere l'accredito sulla carta Poste Pay Impresa attivata con il conto o un bonifico domiciliato.
- Chiamando il numero di Admiral 06-52623939 si può richiedere ad un operatore l'accredito sulla carta Poste Pay Impresa attivata con il conto o un bonifico domiciliato.

Nel caso si richieda l'accredito sulla Poste Pay, non sarà possibile prelevare somme tali da far superare il massimale della carta (3000 euro), sarà comunque possibile effettuare più accrediti svuotando la carta dopo ciascuno presso un qualsiasi ufficio postale. Richiedendo un bonifico domiciliato, Dopo quattro giorni dalla richiesta, lo scommettitore, recandosi presso un qualunque ufficio postale sul territorio nazionale, può richiedere il pagamento in contanti della somma richiesta. Saranno necessari per l'operazione un documento di identità valido e il Codice Fiscale dello scommettitore. La categoria del pagamento è: Clienti vari BPIOL (Banco Poste Impresa On Line).

Costi fissi delle operazioni di Prelievo

Dalla somma richiesta Poste italiane decurta un costo fisso che corrisponde a €1 per l'accredito su Postepay

e a €2,50 per il bonifico domiciliato. Non sono quindi possibili riscossioni su somme inferiori a tali importi.

N.B. Le operazioni di prelievo dal conto gioco sono attive dopo l'invio del contratto firmato, con allegata fotocopia di un documento di identità valido, all'indirizzo:

Admiral srl
Ufficio Gestione Contratti
Via Colle Pizzuto, 1
64023 – Mosciano S. Angelo (TE)

Cos'è una Scommessa?

Una scommessa sportiva è un accordo fra due soggetti in base al quale chi indovina l'esito di uno o più avvenimenti sportivi ottiene un premio in denaro pari alla posta in gioco moltiplicato per la quota associata

all'avvenimento. Nel nostro caso i soggetti interessati sono Admiral, provider di gioco telematico, e gli scommettitori, titolari di conti gioco aperti presso Admiral. Il concessionario è garante di ogni scommessa.

Cos'è una Quota?

La quota è il numero per il quale va moltiplicata la posta in gioco per ottenere la vincita possibile. Per esempio, scommettendo 2010 Euro sull'esito "Italia - Vincente", con quota 2 nella partita di calcio Italia - Germania, in caso di vittoria dell'Italia si vincerebbero 2010 Euro moltiplicati per la quota 2: quindi 20 euro.

Cos'è una Scommessa Multipla?

Nella stessa scommessa si possono inserire più pronostici, in questi casi la scommessa è vincente se tutti i pronostici si avverano. La quota di una scommessa multipla è pari al prodotto delle quote dei singoli esiti. Per esempio puntando 10 Euro sulla scommessa:

Italia – Germania 1 con quota 2

Francia – Inghilterra X con quota 3

In caso di vittoria dell'Italia e pareggio tra Francia e Inghilterra si vincerebbero:

10 € (la puntata) x 2 x 3 = 60 €

Si possono scommettere in multipla gli avvenimenti appartenenti allo stesso palinsesto.

I Palinsesti sono i calendari degli avvenimenti su cui il ministero delle finanze permette di scommettere.

Cos'è una legatura?

Un avvenimento in “Legatura” può essere scommesso solo congiuntamente ad altri avvenimenti. Per esempio: la partita di calcio Roma - Lazio in legatura 2, può essere giocata solo in una scommessa multipla, in questo caso almeno una doppia (scommessa multipla con due pronostici).

Che tipi di scommessa si possono fare?

CALCIO

RISULTATO 1X2 SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito parziale maturato solo nel secondo tempo di gioco (45 minuti più eventuale recupero):

1 - indica la vittoria secondo tempo della squadra indicata per prima;

X - indica il pareggio secondo tempo;

2 - indica la vittoria secondo tempo dell'altra squadra.

PRIMO MARCATORE

La scommessa consiste nel pronosticare il marcatore, tra quelli indicati nella lista proposta dall'AAMS, che segna il primo goal di una partita nei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

Nessun goal: si pronostica che nessun marcatore segni;

Altro giocatore: si pronostica che il primo marcatore non sia incluso nella lista proposta dall'AAMS;

Autorete: si pronostica che la prima marcatura sia un autorete.

ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero): 1 indica la vittoria della squadra ospitante, X il pareggio, 2 la vittoria della squadra ospitata.

ESITO FINALE 1X2 CON HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero), considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, X (con H) il pareggio, 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

ESITO 1° TEMPO 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine del primo tempo di gioco (45 minuti più eventuale recupero): 1 indica la vittoria al primo tempo della squadra ospitante, X il pareggio al primo tempo, 2 la vittoria al primo tempo della squadra ospitata.

SOMMA GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare il numero complessivo dei goal segnati al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

L'esito >4 comprende tutte le possibilità di somma goal maggiore di 4.

ESITO 1° TEMPO/ FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare, in modo combinato, l'esito primo tempo (45 minuti più eventuale recupero) e l'esito finale dell'avvenimento (90 minuti più eventuali minuti di recupero).

I 9 possibili esiti sono: 1-1, 1- X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2. **RISULTATO ESATTO 26 EVENTI**

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

L'esito ALTRO comprende tutti i possibili risultati non quotati individualmente.

UNDER / OVER (H: 2,5)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuali minuti di recupero) è:

- UNDER (0, 1 o 2 goal);
- OVER (3 o più goal).

UNDER / OVER (H: 3,5)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuali minuti di recupero) è:

- UNDER (0, 1, 2 o 3 goal);
- OVER (4 o più goal).

GOAL / NOGOAL

La scommessa consiste nel pronosticare, GOAL se entrambe le squadre segnano almeno un goal, NO GOAL se almeno una delle due squadre non segna, al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

PARI / DISPARI

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle squadre al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero) è PARI o DISPARI.

Il risultato di 0-0 è considerato PARI.

DOPPIA CHANCE IN

La scommessa consiste nel pronosticare 2 possibili esiti in un solo evento: 1X indica che l'avvenimento si conclude, al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero), con la vittoria della squadra ospitante o in pareggio.

DOPPIA CHANCE OUT

La scommessa consiste nel pronosticare 2 possibili esiti in un solo evento: X2 indica che l'avvenimento si conclude, al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero), in pareggio o con la vittoria della squadra ospitata.

DOPPIA CHANCE IN/OUT

La scommessa consiste nel pronosticare 2 possibili esiti in un solo evento: 12 indica che l'avvenimento si conclude, al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero), con la vittoria della squadra ospitante o ospitata.

RISULTATO ESATTO 26 EVENTI SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato dell'avvenimento realizzato nel solo secondo tempo di gioco.

L'esito ALTRO comprende tutti i possibili risultati non quotati individualmente.

UNDER / OVER SECONDO TEMPO (H: 1,5)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel solo secondo tempo è:

- UNDER (0 o 1 goal);
- OVER (2 o più goal).

NUMERO GOL GIORNATA SERIE A

La scommessa consiste nel pronosticare in quale classe, tra quelle indicate nella lista proposta da AAMS, si collocherà il numero totale di goal segnati nel complesso delle partite in programma nella determinata giornata del campionato di Serie A UNDER / OVER 26,5

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel complesso delle partite in programma nella determinata giornata del campionato di Serie A, risulterà superiore o inferiore al valore stabilito di 26.5 goal

SCOMMESSE INDIRETTE

ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale, conseguito al termine dei tempi regolamentari (90 minuti di gioco più quelli di recupero), dell'incontro proposto dall'AAMS tra due squadre, che, pur non sfidandosi realmente tra loro, sono virtualmente messe in campo con le rispettive squadre avversarie: 1 indica la vittoria della squadra indicata per prima, X il pareggio, 2 la vittoria dell'altra squadra. Per determinare l'esito finale della partita si tiene conto dei goals segnati nelle proprie rispettive partite. Es: Squadra A - Squadra B Risultato 2-1 Squadra C - Squadra D Risultato 2-2

Nella scommessa indiretta la Squadra A sfida la Squadra D: il risultato dell'incontro è determinato dai goals realizzati dalla squadra A e da quelli realizzati dalla squadra D, quindi 2-2 La scommessa risulterà vincente se è stato pronosticato il pareggio.

SCOMMESSE ANTEPOST 2010 / 2011

VINCENTE CAMPIONATO ITALIANO SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011.

2^ CLASSIFICATA CAMPIONATO ITALIANO SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che realizzerà il secondo piazzamento in classifica al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011.

MIGLIORE GIRONE D'ANDATA SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che realizzerà il miglior piazzamento in classifica al termine del girone d'andata del campionato italiano di serie A 2010-2011 (Campione d'inverno).

MIGLIOR PIAZZAMENTO BIG 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra, tra quelle indicate nella lista proposta da AAMS, che realizzerà il miglior piazzamento in classifica al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011.

MIGLIOR PIAZZAMENTO SORPRESE SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che, tra quelle indicate nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in classifica al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011.

MIGLIORE DELLA LISTA GOLEADOR SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare il calciatore, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, che avrà segnato il maggior numero di goal al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011.

MIGLIORE ATTACCO CAMPIONATO ITALIANO SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011 avrà segnato il maggior numero di goal.

MIGLIORE DIFESA CAMPIONATO ITALIANO SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011 avrà subito il minor numero di goal.

PEGGIOR ATTACCO CAMPIONATO ITALIANO SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011 avrà realizzato il minor numero di goal.

PEGGIOR DIFESA CAMPIONATO ITALIANO SERIE A 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che al termine del campionato italiano di serie A 2010-2011 avrà subito il maggior numero di goal.

VINCENTE CAMPIONATO ITALIANO SERIE B 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato italiano di serie B 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO TEDESCO 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato tedesco - Bundesliga 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO INGLESE 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato inglese - Premier League 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO FRANCESE 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato francese 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO SPAGNOLO 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato spagnolo - Liga 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO OLANDESE 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato olandese 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO BELGA 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato belga 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO PORTOGHESE 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato portoghese 2010-2011.

VINCENTE CAMPIONATO SCOZZESE 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine del campionato scozzese 2010-2011.

VINCENTE CHAMPIONS LEAGUE 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine della Champions League 2010-2011.

VINCENTE COPPA ITALIA 2010-2011

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra prima classificata al termine della Coppa Italia 2010-2011.

TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre indicat passerà il turno.

BASKET

1X2 BASKET

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale al termine di eventuali tempi supplementari considerando la differenza di punti realizzata dalle due squadre: 1 indica che la squadra ospitante vince l'incontro con uno scarto uguale o superiore a 6 punti, X indica che lo scarto tra le due squadre è pari o inferiore a 5 punti, 2 indica che la squadra ospitata vince con uno scarto uguale o superiore 6 punti.

TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari : 1 indica la vittoria della squadra ospitante, 2 indica la vittoria della squadra ospitata.

TESTA A TESTA CON HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vince l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, 2 (con H) indica la vittoria della squadra ospitata.

MARGINE DI VITTORIA 12 EVENTI

La scommessa consiste nel pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vince l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari.

La scommessa prevede 6 eventi per la vittoria della squadra ospitante (A) e 6 eventi per la vittoria della squadra ospitata (B).

A+26 e B+26 comprendono i possibili scarti uguali o superiori a 26 punti.

ANTEPOST VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o manifestazione sportiva.

VOLLEY

VINCITORE PARTITA (TESTA A TESTA)

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro: 1 indica la vittoria della squadra ospitante, 2 indica la vittoria della squadra ospitata.

SET BETTING

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro di volley.

ANTEPOST VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra si classificherà al primo posto nella competizione o manifestazione sportiva.

TENNIS

TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà l'incontro: 1 indica la vittoria del tennista 1, 2 indica la vittoria del tennista 2. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista verranno considerate perdenti.

SET BETTING

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro di tennis. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate sul set betting verranno rimborsate.

ANTEPOST VINCENTE TORNEO

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il torneo.

VELA

MARGINE DI VITTORIA

La scommessa consiste nel pronosticare con quale margine di secondi una delle due imbarcazioni batterà l'altra scegliendo fra le fasce di tempo proposte.

TESTA A TESTA SULLE REGATE:

La scommessa consiste nel pronosticare quale imbarcazione vincerà la regata a due (match race).

ANTEPOST VINCENTE:

La scommessa consiste nel pronosticare quale imbarcazione si classificherà al primo posto nella competizione sportiva.

VINCENTE PUNTEGGIO GARA:

La scommessa consiste nel pronosticare il punteggio finale di una serie di gare tra le stesse imbarcazioni.

La lista dei possibili esiti in caso di gare al meglio dei 5 punti (massimo nove regate) sono:

5-0; 5-1; 5-2; 5-3; 5-4; 4-5; 3-5; 2-5; 1-5; 0-5;.

Qualora una imbarcazione si ritiri definitivamente dalla serie di regate prima che l'altra imbarcazione abbia raggiunto il 5° punto, ai fini della certificazione, all'imbarcazione vincitrice verranno assegnati 5 punti ed a quella perdente il punteggio raggiunto sul campo.

DISTACCO GARA:

La scommessa consiste nel pronosticare il distacco finale tra imbarcazioni impegnate in un MATCH RACE. Il margine del distacco tra le due imbarcazioni (es: imbarcazione A ed imbarcazione B) è dato dal seguente prospetto indicante l'imbarcazione vincente:

A 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;

A 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;

A 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;

A 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;

A +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco superiore a 90 secondi;

B 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;

B 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;

B 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;

B 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;

B +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco superiore a 90 secondi.

Qualora una imbarcazione si ritiri da un MATCH RACE, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi.

PALLANUOTO

ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari: 1 indica la vittoria della squadra ospitante, X indica il pareggio, 2 la vittoria squadra ospitata.

ESITO FINALE 1X2 CON HANDICAP:

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, X (con H) indica il pareggio, 2 (con H) indica la vittoria della squadra ospitata.

FORMULA 1

VINCENTE MONDIALE SCUDERIE

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia vincente dei mondiali di Formula 1 scegliendo nella lista proposta.

VINCENTE MONDIALE PILOTI

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota vincente dei mondiali di Formula 1 scegliendo dalla lista proposta.

GP VINTI

Bisogna indovinare il numero di Gran Premi vinti per uno dei piloti proposti. Gli esiti possibili sono:

nessuno, 1-2,3-4,-4-5,6-7,più di 7.

MOTOMONDIALE

VINCENTE MONDIALE 125

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore dei mondiali 125, scegliendo nella lista proposta.

VINCENTE MONDIALE 250

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore dei mondiali 250, scegliendo nella lista proposta.

VINCENTE MONDIALE MOTO GP

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore dei mondiali Moto GP, scegliendo nella lista proposta.

GOLF

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una manifestazione di Golf scegliendo nell'elenco giocatori proposto

Differenza Colpi

La scommessa consiste nel indovinare la differenza colpi, alla fine del torneo, tra il primo ed il secondo classificato. In caso di spareggio viene certificato l'esito "nessuna differenza". CANOA

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente di una gara di canoa scegliendo nell'elenco partecipanti proposto. Si scommette nelle tipologie di gara Velocità e Slalom.

CANOTTAGGIO

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente di una gara di canottaggio scegliendo nell'elenco partecipanti proposto.

SCOMMESSE LIVE

Nei palinsesti live si può scommettere sul risultato finale di un evento sportivo in contemporanea con lo svolgersi dell'evento stesso. Per queste scommesse è facoltà del concessionario variare le quote nel protrarsi dell'evento. Trattandosi di scommesse a quota fissa, ogni scommessa mantiene la quota del emissione.

CALCIO LIVE

1X2 LIVE

Lo scommettitore pronostica l'esito di una singola partita di calcio:1= vince squadra di casa; 2= vince squadra ospite ; X= Pareggio.

UNDER/OVER

La scommessa consiste nell'individuare la somma delle marcature realizzate alla fine dei tempi regolamentari di una partita di calcio.

Per UNDER si intende che, al termine dei tempi regolamentari, la somma delle segnare punti è inferiore a 2,5; per OVER si intende che, al termine dei tempi regolamentari, la somma delle segnare è superiore a 2,5.

1X2 EXTRA TIME

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra vincente prendendo in considerazione solo le marcature segnate nei tempi supplementari. Scommettendo "1" si pronostica la vittoria della prima squadra indicata per l'evento, con "2" la seconda, con la "X" si pronostica il pareggio.

SEGNA GOAL 1X2 – EXTRA TIME

La scommessa consiste nell'individuare la squadra che segna il gol successivo durante i tempi supplementari di una partita di calcio.

Con il segno 1 si pronostica la segnatura della prima squadra indicata;

Con il segno 2 si pronostica la segnatura della seconda squadra indicata;

con il segno X si pronostica la mancata realizzazione di segnature.

BASKET LIVE

1X2 LIVE

Nel gioco del basket non è possibile un pareggio. In questo tipo di scommessa si deve pronosticare il risultato finale di una partita, inclusi eventuali tempi supplementari, con lo schema seguente:

1 = Vittoria della squadra di casa con uno scarto maggiore o uguale a 6 punti

X= Vittoria di una delle due squadre con uno scarto inferiore o uguale a 5 punti

2 = Vittoria della squadra ospite con uno maggiore o uguale a 6 punti FORMULA 1 LIVE

VINCENTE LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di un gran premio di Formula 1 scegliendo da una lista di concorrenti. La scommessa Live può rimanere aperta al massimo fino all'inizio dell'ultimo giro. La chiusura delle scommesse è comunque a discrezione del concessionario.

MOTOMONDIALE LIVE

VINCENTE LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di un gran premio del Motomondiale scegliendo da una lista di concorrenti. La scommessa Live può rimanere aperta al massimo fino all'inizio dell'ultimo giro. La chiusura delle scommesse è comunque a discrezione del concessionario.

VOLLEY LIVE

TESTA A TESTA MATCH

La scommessa consiste nell'individuare la squadra vincente di un incontro di pallavolo.

Le scommesse sono possibili dal momento dell'apertura del gioco fino al secondo timeout tecnico del terzo set (che si realizza al momento del raggiungimento del sedicesimo punto da parte della squadra in vantaggio).

I monopoli di stato possono, discrezionalmente, stabilire il periodo di accettazione delle

scommesse.

VOLLEY TESTA A TESTA SET

La scommessa consiste nell'individuare la squadra vincente di un set di un dato incontro di pallavolo. l'accettazione delle giocate sul quinto set si effettua dal momento dell'apertura del gioco fino al primo time out tecnico (che si realizza al raggiungimento dell'ottavo punto da parte della squadra in vantaggio).

Definizioni

AAMS, SOGEI, Ministero delle Finanze

Il Ministero delle Finanze regola il gioco scommesse mediante l'AAMS (Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato). La Sogei (Società Generale di Informatica) fornisce all'AAMS l'infrastruttura tecnologica necessaria.

Concessionario, Provider di gioco

Si intende per "Concessionario" il titolare di una concessione ministeriale che autorizza alla raccolta delle scommesse. Un Provider di gioco fornisce ad un concessionario l'infrastruttura tecnologica per la raccolta telematica.