



## Regolamento Basket

### DISPOSIZIONI GENERALI

Ai fini della refertazione delle scommesse:

- fa fede il regolamento ufficiale della competizione di riferimento;
- eventuali modifiche regolamentari (durata del gioco, formati, ecc.) sono a carico del cliente e non danno diritto a rimborso.

Ai fini della certificazione:

- fa fede la classifica ufficiale pubblicata dall'organizzatore;
- penalizzazioni applicate prima o durante la competizione sono valide;
- sanzioni successive non vengono considerate.

---

### CASI DI RIMBORSO

Le scommesse sono rimborsate nei seguenti casi:

- squadra pronosticata non partecipante;
- evento non disputato o non completato con esito determinabile;
- impossibilità di determinare il risultato ai fini della scommessa.

---

### FONTI DATI

- fanno fede i dati ufficiali dell'organizzatore;
- in assenza, vengono utilizzate fonti indipendenti approvate ADM.

---

### 1 TEMPO / FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare:

- 👉 l'esito del **primo tempo (senza handicap)**
- 👉 combinato con l'esito finale **al termine dei tempi regolamentari**

---

### Esiti possibili (9 combinazioni)

- 1-1
- 1-X
- 1-2
- X-1
- X-X
- X-2
- 2-1



- 2-X
- 2-2

---

#### Regole di validazione

- sono considerati solo i tempi regolamentari;
- eventuali overtime non rilevano per questo mercato;
- fanno fede i dati ufficiali.

---

#### Esempio

Match:

Miami Heat vs Denver Nuggets

- 1° tempo: 60-58
- Finale: 104-100

👉 Esito vincente: **1-1**

---

Match:

Chicago Bulls vs Miami Heat

- 1° tempo: 50-50
- Finale: 102-104

👉 Esito vincente: **X-2**

---

#### 🏀 TESTA A TESTA PALLA A DUE

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra otterrà il primo possesso palla (jump ball iniziale).

---

#### Esiti

- **1** → squadra di casa
- **2** → squadra ospite

---

#### Regole

- mercato valido indipendentemente dal risultato finale;
- fa fede il dato ufficiale dell'organizzatore.

---

#### Esempio

Jump ball vinto da squadra ospite → esito **2**

---



### **TESTA A TESTA RISULTATO**

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra vincente dell'incontro:

 **inclusi eventuali tempi supplementari**

---

#### **Regole di validazione**

- se non sono previsti overtime e il match termina in parità → rimborso;
  - se l'evento non si conclude → scommessa nulla;
  - esito determinato dal risultato ufficiale.
- 

#### **Esempio**

Match:

Los Angeles Lakers vs Boston Celtics


Finale (OT inclusi): 112–108

 Esito vincente: **1**

---

### **UNDER / OVER (INCL. OVERTIME)**

La scommessa consiste nel pronosticare se:

 la somma totale dei punti (inclusi supplementari) sarà **inferiore o superiore** a una soglia prefissata

---

#### **Esiti**

- **Under** → totale punti inferiore
  - **Over** → totale punti superiore
- 

#### **Regole**

- overtime inclusi nel conteggio;
  - rimborso se evento interrotto senza risultato determinabile.
- 

#### **Esempio**

Linea: 210.5

Risultato finale: 108–105 → totale 213

 Esito vincente: **Over**

---

### **U/O PARTITE NELLA SERIE**

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di partite giocate in una serie playoff.



---

### Esempio

Serie:

Milwaukee Bucks vs Boston Celtics

- risultato serie: 4-1
- partite giocate: 5

Linea: 4.5

👉 Esito vincente: **Over**

---

### TRIPLETE SQUADRA

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra vincerà nella stessa stagione:

- campionato
  - coppa nazionale
  - competizione europea
- 

### Esiti

- **Sì**
  - **No**
- 

### Esempio

Virtus Bologna

Triplete stagione → completato

👉 Esito vincente: **Sì**

---

### ESITO INCONTRO 1X2 (SENZA SCARTO)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei **tempi regolamentari**, senza considerare eventuali tempi supplementari.

---

### Esiti

- **1** → vittoria squadra di casa
  - **X** → parità
  - **2** → vittoria squadra ospite
- 

### Regole di validazione

- eventuali overtime **non sono considerati**;



- in caso di sospensione o mancata conclusione → rimborso se esito non determinabile;
- fanno fede i dati ufficiali dell'organizzatore.

---

### Esempio

Match:

Olimpia Milano vs Dinamo Sassari

Risultato T.R.: 88–88

👉 Esito vincente: **X**

---

### **1X2 BASKET (SCARTO 5.5 PUNTI)**

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale **considerando lo scarto di punteggio**, inclusi eventuali tempi supplementari.

---

### Esiti

- **1** → vittoria squadra di casa con scarto  $\geq 6$  punti
- **X** → vittoria con scarto compreso tra 1 e 5 punti
- **2** → vittoria squadra ospite con scarto  $\geq 6$  punti

---

### Regole

- overtime inclusi;
- il segno "X" rappresenta **vittoria equilibrata**, non parità.

---

### Esempio

Match:

Real Madrid Baloncesto vs FC Barcelona Bàsquet

Finale: 92–88 → scarto 4

👉 Esito vincente: **X**

---

### **1X2 SENZA SCARTO + UNDER/OVER**

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente:

- esito 1X2 (tempi regolamentari)
- totale punti Over/Under

---

### Esiti (6 combinazioni)

- 1 + Under



- 1 + Over
- X + Under
- X + Over
- 2 + Under
- 2 + Over

---

### Regole

- entrambe le condizioni devono verificarsi;
- overtime non inclusi nel 1X2, ma inclusi solo se esplicitato (di default no).

---

### Esempio

Match:

Miami Heat vs Denver Nuggets

- risultato T.R.: 120–116
- totale: 236
- linea: 234.5

👉 Esito vincente: **1 + Over**

---

### 🏀 1X2 TEMPO X (SENZA SCARTO)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito 1X2 di una specifica porzione della partita.

---

### Definizione tempi

- **Tempo 1** → 1° + 2° quarto
- **Tempo 2** → 3° + 4° quarto

---

### Esiti

- **1** → squadra di casa avanti nel tempo considerato
- **X** → parità
- **2** → squadra ospite avanti

---

### Esempio (Tempo 2)

Parziale 3°+4° quarto: 45–40

👉 Esito vincente: **1**

---

### 🏀 1X2 TEMPO X + U/O TEMPO Z



Scommessa combinata su:

- esito 1X2 di un tempo X
- totale punti Over/Under su tempo Z

---

#### Esiti (6 combinazioni)

- 1 + Under
- 1 + Over
- X + Under
- X + Over
- 2 + Under
- 2 + Over

---

#### Regole

- tempi X e Z possono coincidere o essere differenti;
- entrambe le condizioni devono essere soddisfatte.

---

#### Esempio

Tempo 1: 50–45 → esito 1

Tempo 2 totale: 85 punti

Linea: 90.5

👉 Esito vincente: **1 + Under**

---

#### 🏀 PARI / DISPARI (INCL. SUPPLEMENTARI)

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale punti sarà:

- **Pari**
- **Dispari**

(inclusi eventuali overtime)

---

#### Esempio

Risultato: 101–98 → totale 199

👉 Esito vincente: **Dispari**

---

#### 🏀 QUARTO CON PIÙ PUNTI

La scommessa consiste nel pronosticare quale quarto registrerà il maggior numero di punti complessivi.

---



### Esiti

- 1° quarto
- 2° quarto
- 3° quarto
- 4° quarto

---

### Regole

- si considerano solo i quarti regolamentari;
- in caso di pari merito → rimborso (se non diversamente specificato).

---

### Esempio

- Q1: 48 punti
- Q2: 52 punti
- Q3: 49 punti
- Q4: 50 punti

👉 Esito vincente: **2° quarto**

---

### 🏀 QUALIFICATA AI PLAYOFF (S/N)

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra si qualificherà ai playoff entro una determinata data.

---

### Esiti

- **Sì**
- **No**

---

### Regole

- fa fede la classifica ufficiale;
- in caso di parità → criteri ufficiali della competizione;
- se la competizione non si conclude → rimborso.

---

### Esempio

Los Angeles Lakers

👉 qualificazione playoff → **Sì**

---

### 🏀 QUALIFICATO (ALTRE COMPETIZIONI)



Analogo al precedente, ma riferito a:

- coppe nazionali
- tornei specifici
- fasi finali

---

### **PROSSIMA SQUADRA GIOCATORE**

La scommessa consiste nel pronosticare la prossima squadra di un giocatore entro una data definita.

---

#### **Esiti**

- elenco squadre
- **Altro**
- **Nessuna** (se previsto)

---

#### **Regole**

- fanno fede comunicati ufficiali;
- trasferimenti non ufficializzati non sono validi.

---

#### **Esempio**

Giannis Antetokounmpo

 resta ai Milwaukee Bucks

→ esito: **Nessuna**

---

### **VINCENTE SERIE PLAYOFF**

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà una serie playoff.

---

#### **Regole di validazione**

- fa fede il risultato ufficiale della serie;
- la serie è considerata conclusa quando una squadra raggiunge il numero di vittorie previste;
- eventuali partite non disputate dopo la conclusione della serie non sono rilevanti.

---

#### **Esempio**

Serie:

Boston Celtics vs Miami Heat

Risultato serie: 4–2

 Esito vincente: **Celtics**



---

### **RISULTATO ESATTO SERIE**

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato esatto della serie playoff.

---

#### **Esiti**

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

#### **Regole**

- fa fede il risultato ufficiale finale;
  - eventuali modifiche successive non sono considerate.
- 

#### **Esempio**

Serie: 4-1

 Esito vincente: **4-1**

---

### **NUMERO PARTITE SERIE**

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di partite disputate nella serie.

---

#### **Regole**

- sono considerate solo le partite effettivamente giocate;
  - la scommessa è valida anche se alcune partite non vengono disputate per conclusione anticipata della serie.
- 

#### **Esempio**

Serie: 4-2 → 6 partite

 Esito vincente: **6**

---

### **VINCENTE CAMPIONATO**

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra vincitrice del campionato.

---

#### **Regole**

- fa fede la classifica finale ufficiale;



- eventuali penalizzazioni successive non sono considerate.

---

### Esempio

Olimpia Milano

👉 Esito vincente: **Milano**

---

### **VINCENTE CONFERENZA / GIRONE**

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che terminerà al primo posto di una conferenza o girone.

---

### Regole

- fa fede la classifica ufficiale;
- criteri di spareggio applicati secondo regolamento ufficiale.

---

### **MERCATI COMBINATI AVANZATI**

---

#### **VINCENTE + HANDICAP**

La scommessa consiste nel pronosticare:

- squadra vincente
- risultato considerando handicap punti

---

### Regole

- entrambe le condizioni devono essere soddisfatte;
- overtime inclusi se previsti dal mercato.

---

#### **VINCENTE + U/O + PARI/DISPARI**

Scommessa multipla che combina:

- esito match
- totale punti
- pari/dispari

---

### Regole

- tutte le condizioni devono verificarsi;



- qualsiasi errore → scommessa perdente.
- 
- 

#### **MERCATI SU PERIODI DI GIOCO**

---

---

##### **VINCENTE QUARTO X**

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà un determinato quarto.

---

##### **Regole**

- si considerano solo i punti del quarto;
  - in caso di parità → esito X (se previsto) o rimborso.
- 
- 

##### **UNDER / OVER QUARTO X**

La scommessa consiste nel pronosticare il totale punti in un quarto.

---

##### **Regole**

- si considerano solo i punti del quarto;
  - nessun overtime incluso.
- 
- 

#### **CASI PARTICOLARI**

---

---

##### **EVENTO SOSPESO**

- se l'evento non viene completato → rimborso;
  - se esito determinabile → scommessa valida.
- 
- 

##### **EVENTO RINVIATO**

- valido se disputato entro limite temporale (tipicamente 48–72 ore);
  - altrimenti → rimborso.
- 
- 

##### **ERRORE QUOTE / PALPABLE ERROR**

- il concessionario si riserva il diritto di annullare scommesse con quote palesemente errate.
- 
- 

##### **VARIAZIONE FORMAT**



- modifiche regolamentari (es. durata partita) non invalidano le scommesse.
- 

#### **OVERTIME**

- inclusi solo nei mercati dove esplicitamente previsto;
  - esclusi nei mercati "tempi regolamentari".
- 
- 

#### **DISPOSIZIONI FINALI**

Per quanto non espressamente previsto:

- si applica la normativa vigente in materia di giochi pubblici;
- fanno fede i dati ufficiali degli organizzatori;
- eventuali rettifiche successive non modificano esiti già refertati.