

### **PARI/DISPARI CASA**

Si deve pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra di casa sarà un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

### **PARI/DISPARI OSPITE**

Si deve pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra ospite un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

### **PARI/DISPARI PRIMO TEMPO**

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel primo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) sarà un numero pari o dispari.

### **PARI/DISPARI SECONDO TEMPO**

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel secondo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) sarà un numero pari o dispari.

### **SOMMA GOAL PRIMO TEMPO**

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati durante il primo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) tra gli esiti: 0/1/2/2+.

### **SOMMA GOAL SECONDO TEMPO**

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati durante il secondo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) tra gli esiti: 0/1/2/2+.

### **1X2 HANDICAP PRIMO TEMPO**

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre. La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 1° tempo incluso eventuale recupero.

### **SOMMA GOAL CASA**

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra di casa nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

### **SOMMA GOAL OSPITE**

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra ospite nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

### **1X2 + U/O 1.5**

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 1.5. Gli esiti possibili sono: 1+Under 1.5; 1+Over 1.5; X + Under 1.5; X + Over 1.5; 2 + Under 1.5; 2 + Over 1.5.

### **1X2 + U/O 3.5**

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 3.5. Gli esiti possibili sono: 1+Under 3.5; 1+Over 3.5; X + Under 3.5; X + Over 3.5; 2 + Under 3.5; 2 + Over 3.5.

### **1X2 + U/O 4.5**

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 4.5. Gli esiti possibili sono: 1+Under 4.5; 1+Over 4.5; X + Under 4.5; X + Over 4.5; 2 + Under 4.5; 2 + Over 4.5.

### **GOAL/NOGOAL + U/O 2.5**

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/NoGoal e sull'Under/Over 2.5. Gli esiti possibili sono: Goal + Under 2.5; NoGoal + Over 2.5; NoGoal + Under 2.5; Goal + Over 2.5 .

### **1X2 PRIMO TEMPO + U/O 1.5 PRIMO TEMPO**

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Primo Tempo e sull'Under/Over 1.5 Primo Tempo. Gli esiti possibili sono: 1 Primo Tempo + Under 1.5 Primo Tempo; 1 Primo Tempo + Over 1.5 Primo Tempo; X Primo Tempo + Under 1.5 Primo Tempo; X Primo Tempo + Over 1.5 Primo Tempo; 2 Primo Tempo + Under 1.5 Primo Tempo; 2 Primo Tempo + Over 1.5 Primo Tempo.

### **1X2 PRIMO TEMPO + GOAL/NO GOAL PRIMO TEMPO**

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Primo Tempo e sul Goal/NoGoal Primo Tempo. Gli esiti possibili sono: 1 Primo Tempo + Goal Primo Tempo; 1 Primo Tempo + NoGoal Primo Tempo; X Primo Tempo + Goal Primo Tempo; X Primo Tempo + NoGoal Primo Tempo; 2 Primo Tempo + Goal Primo Tempo; 2 Primo Tempo + NoGoal Primo Tempo.

### **1X2 SECONDO TEMPO**

Si deve pronosticare l'esito del secondo tempo. Il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine del secondo tempo (più eventuale recupero) e relativo al solo risultato parziale del secondo tempo.

### **UNDER/OVER 0,5 CASA**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra che gioca in casa nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 0,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di goal segnati dalla squadra che gioca in casa sarà inferiore a 1 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 1.

### **UNDER/OVER 0,5 OSPITE**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra ospite nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 0,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza il numero di goal segnati dalla squadra

ospite sarà inferiore a 1 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 1.

### **UNDER/OVER 1,5 CASA**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra che gioca in casa nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 1,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di goal segnati dalla squadra che gioca in casa sarà inferiore a 2 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 2.

### **UNDER/OVER 1,5 OSPITE**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra ospite nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 1,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza il numero di goal segnati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 2.

### **UNDER/OVER 2,5 CASA**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra che gioca in casa nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 2,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di goal segnati dalla squadra che gioca in casa sarà inferiore a 3 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 3.

### **UNDER/OVER 2,5 OSPITE**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra ospite nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 2,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza il numero di goal segnati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 3.

### **UNDER/OVER 3,5 CASA**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra che gioca in casa nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 3,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di goal segnati dalla squadra che gioca in casa sarà inferiore a 4 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 4.

### **UNDER/OVER 3,5 OSPITE**

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra ospite nel corso dei 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) supera o meno l'indice stabilito di 3,5 goal. Se si pronostica under si ipotizza il numero di goal segnati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4 goal; con over il pronostico prevede che il numero dei goal sia uguale o superiore a 4.

### **GOAL/NOGOAL 2° TEMPO (SI/NO)**

La scommessa consiste nel pronosticare se, nel corso del solo 2° tempo, segneranno entrambe le squadre o meno. Il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine del secondo tempo (più eventuale recupero) e relativo al solo risultato parziale del secondo tempo.

#### **Esempio A**

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

**Inter – Pescara: 1 – 1 secondo tempo**

Inter – Pescara: 1 – 2 risultato finale

*Esito vincente: Goal*

#### **Esempio B**

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

**Inter - Pescara: 0 – 1 secondo tempo**

Inter - Pescara: 0 – 2 risultato finale

*Esito vincente: NoGoal*

#### **Esempio C**

Inter - Pescara: 0 – 0 primo tempo

**Inter - Pescara: 2 – 1 secondo tempo**

Inter - Pescara: 2 – 1 risultato finale

*Esito vincente: Goal*

### **SEGNA GOAL CASA 1° TEMPO (SI/NO)**

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa segnerà almeno un goal nel corso del solo 1° tempo di uno specifico incontro.

### **SEGNA GOAL OSPITE 1° TEMPO (SI/NO)**

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite segnerà almeno un goal nel corso del solo 1° tempo di uno specifico incontro.

### **SEGNA GOAL CASA 2° TEMPO (SI/NO)**

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa segnerà almeno un goal nel corso del solo 2° tempo di uno specifico incontro, esclusi gli eventuali tempi supplementari.

### **SEGNA GOAL OSPITE 2° TEMPO (SI/NO)**

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite segnerà almeno un goal nel corso del solo 2° tempo di uno specifico incontro, esclusi gli eventuali tempi supplementari.

### **DOPPIA CHANCE 1° TEMPO**

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 1° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE (1X-12-X2)

### **DOPPIA CHANCE 2° TEMPO**

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 2° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE (1X-12-X2)

## TEMPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOAL 1X2

La scommessa consiste nel confrontare il numero di goal segnati nell'incontro. Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno X, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia uguale a quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno 2, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia minore di quelli segnati nel secondo tempo.

## COMBINAZIONE GOAL/NOGOAL

La scommessa consiste nel pronosticare, secondo le regole della scommessa GOAL/NOGOAL, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul GOAL/NOGOAL 1° tempo e sul GOAL/NOGOAL 2° tempo. Gli esiti pronosticabili sono quattro.

### Esempio A

**Inter - Pescara: 1 – 1 primo tempo**

**Inter - Pescara: 1 - 1 secondo tempo**

Inter - Pescara: 2 – 2 risultato finale

*Esito vincente: GOAL/GOAL*

### Esempio B

**Inter - Pescara: 1 – 0 primo tempo**

**Inter - Pescara: 0 – 1 secondo tempo**

Inter - Pescara: 1 – 1 risultato finale

*Esito vincente: NOGOAL/NOGOAL*

### Esempio C

**Inter - Pescara: 1 – 1 primo tempo**

**Inter - Pescara: 1 – 0 secondo tempo**

Inter - Pescara: 2 – 1 risultato finale

*Esito vincente: GOAL/NOGOAL*

### Esempio D

**Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo**

**Inter - Pescara: 2 – 0 secondo tempo**

Inter - Pescara: 2 – 1 risultato finale

*Esito vincente: NOGOAL/NOGOAL*

## RISULTATO ESATTO 10 ESITI 2° TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato esatto nel secondo tempo della partita scegliendolo tra gli esiti proposti. Il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine del secondo tempo (più eventuale recupero) e relativo al solo risultato parziale del secondo tempo.

### Descrizione Esito

0-0 ST

0-1 ST

0-2 ST

1-2 ST

1-0 ST

2-0 ST

2-1 ST

1-1 ST

2-2 ST  
ALTRO ST

Nella sezione "Personalizzazione Campionati sono già presenti i nuovi raggruppamenti per poter effettuare le personalizzazioni che si ritengono opportune. Ricordiamo che al momento Sogei consente il gioco per queste tipologie solo sulla Serie A Italiana pertanto è sufficiente effettuare le personalizzazioni solo sulle Configurazioni " A Serie A +1.8" e "A Serie A -1.8"