# In arrivo il betting per gli e-sport

Quanti di voi hanno mai pensato o desiderato di poter scommettere sugli e-sport? Bene sta finalmente per diventare realtà: la piattaforma di betting online **Unikrn** sarà lanciata in 20 paesi dopo che la sua licenza per le scommesse è stata approvata nell'Isola di Man questa settimana.
L'approvazione della licenza ha aperto la strada a Unikrn per portare il gioco d'azzardo negli e-sport in gran parte dell'Europa, della Corea del Sud e di altri paesi asiatici e alcuni paesi dell'America Latina.
Momentaneamente le scommesse non saranno disponibili negli Stati Uniti, perché ostacolati dalle leggi federali sul gioco d'azzardo. **Rahul Sood**, CEO di Unikrn, sostiene che il mercato statunitense, se risulterà proficuo quanto previsto, potrebbe valere circa 9 miliardi di dollari entro il 2020.

> **«C'è finalmente un operatore legittimo e regolamentato sul mercato, che ha un'offerta piuttosto completa; è enorme.»**

Ha detto all'**Associated Press**.

In precedenza, **Unikrn** era stato autorizzato per le scommesse in contanti sugli e-sports solo nel Regno Unito e in Australia, ma con questa nuova licenza, hanno portato il servizio a livello globale. Non solo gli utenti saranno in grado di scommettere su tornei live di e-sports come ***League of Legends*** **World Championship**, ma saranno in grado di piazzare scommesse basate sulle abilità dei partecipanti ai tornei. I giocatori possono scommettere sulle proprie abilità in giochi come ***Fortnite***, ***Hearthstone*** e ***Starcraft II***, abilità che verranno analizzate e generate collegando il loro profilo giocatore alla piattaforma **Unikrn**. Nell'aprile di quest'anno la società con sede a Seattle ha acquistato la piattaforma per i tornei di gioco **ChallengMe.gg** per facilitare la struttura di scommesse basata sulle abilità. Tuttavia, nel mese di agosto di quest'anno è stata avviata un'azione legale contro la società, in base alla quale vendeva titoli non registrati al pubblico durante la sua ICO.