

# REGOLE VIRTUAL GAMES

I virtual games si suddividono in

- 1) Virtual Soccer League
- 2) Cani e cavalli
- 3) Calcio
- 4) Tennis
- 5) Altre corse

## 1. VIRTUAL SOCCER LEAGUE

Le tipologie di scommesse:

### 1X2

Si scommette sul segno finale di una partita:

- si indica con il segno **1** la vincita della squadra di casa (prima squadra).
- con il segno **X** il pareggio.
- con il segno **2** la vincita della squadra in trasferta (seconda squadra).

### Over/Under 2,5 goal

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.

*Esempi:*

*Se la partita Florence98 – Neaples89 finisce 1:1, l'esito vincente è UNDER.*

*Se la partita Florence98 – Neaples89 finisce 1:2, l'esito vincente è OVER.*

### Segno primo tempo

Si deve pronosticare il segno di una partita alla fine del 1° tempo, ovvero al 45° minuto più eventuale recupero.

segno 1: al termine del primo tempo vince la squadra di casa

segno X: al termine del primo tempo le due 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.

### Segna Goal

Consiste nell'individuare il team che fa il primo goal.

Gli esiti pronosticabili sono:

- 1 segnerà la squadra di casa
- 2 segnerà la squadra che gioca in trasferta
- X non verranno segnati dei goal

## 2. CANI E CAVALLI

Le tipologie di scommesse:

### Scommesse singole

- Vincente

La scommessa denominata "Vincente" consiste nel pronosticare chi sarà il corridore che si classificherà al primo posto nell'ordine di arrivo della corsa oggetto di scommessa.

In caso di vincita l'importo si calcola moltiplicando la quota del corridore scelto con l'importo puntato.

- Pizzato

a) Piazzato 1-2 (eventi con 6 corridori)

La scommessa denominata "Piazzato 1- 2" consiste nel pronosticare che un determinato corridore termini al 1° o 2° posto nella gara oggetto di scommessa. In caso di vincita l'importo si calcola moltiplicando la quota del corridore scelto con l'importo puntato.

b) Piazzato 1-3 (eventi con 8 corridori)

La scommessa denominata "Piazzato 1- 3" consiste nel pronosticare che un determinato corridore arrivi al 1°, 2° o 3° posto nella gara oggetto di scommessa. In caso di vincita l'importo si calcola moltiplicando la quota del corridore scelto con l'importo puntato.

### **Scommesse plurime**

- Accoppiata

La scommessa denominata "Accoppiata " consiste nel pronosticare l'ordine esatto in cui due corridori si classificano al 1° e 2° posto nella gara oggetto di scommessa.

In caso di vincita, l'importo vinto si calcola moltiplicando le quote dei 2 corridori con l'importo puntato.

- Trio

La scommessa denominata "Trio" consiste nel pronosticare che tre corridori si classificano, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa.

In caso di vincita, l'importo vinto si calcola moltiplicando le quote dei 3 corridori con l'importo puntato.

### **Scommesse multiple**

Si possono effettuare scommesse multiple selezionando esiti di eventi diversi della stessa disciplina.

## **3. CALCIO**

Le tipologie di scommesse:

### **Esito Finale 1X2**

La scommessa denominata "Esito finale 1X2" consiste nel pronosticare l'esito della partita di calcio oggetto di scommessa. Si indica:

- con il segno **1** la vincita della squadra di casa (prima squadra).
- con il segno **X** il pareggio.
- con il segno **2** la vincita della squadra in trasferta (seconda squadra).

### **Risultato Esatto**

Occorre pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari.

### **Somma Goal**

La scommessa denominata "Somma Goal" consiste nel pronosticare il numero esatto di goal segnati nel corso della partita di calcio oggetto di scommessa.

- Con esito **0** la somma dei goal deve essere zero
- Con esito **1** la somma dei goal deve essere uno
- Con esito **2** la somma dei goal deve essere due
- Con esito **3** la somma dei goal deve essere tre
- Con esito **4** la somma dei goal deve essere quattro

### **Doppia Chance IN**

La scommessa denominata "Doppia Chance IN" consiste nel pronosticare l'esito della partita di calcio oggetto di scommessa con l'opzione di due esiti. Puntando sull'esito "1X" il giocatore pronostica la vittoria o il pareggio della squadra di casa. Puntando sull'esito "2" il giocatore pronostica la vittoria della squadra ospite.

### **Doppia Chance OUT**

La scommessa denominata "Doppia Chance OUT" consiste nel pronosticare l'esito della partita di calcio oggetto di scommessa con l'opzione di due esiti. Puntando sull'esito **X2** il giocatore pronostica la vittoria o il pareggio della squadra ospite. Puntando sull'esito **1** il giocatore pronostica la vittoria della squadra di casa.

### **Doppia Chance IN/OUT**

La scommessa denominata "Doppia Chance IN/OUT" consiste nel pronosticare l'esito della partita di calcio oggetto di scommessa con l'opzione di due esiti. Puntando sull'esito **12** il giocatore pronostica la vittoria della squadra di casa oppure della squadra ospite. Puntando sull'esito **X** il giocatore pronostica sul pareggio.

### **Under / Over 2.5 Goals**

La scommessa denominata "Under/Over 2.5 Goals" consiste nel pronosticare, mediante le due opzioni di esiti disponibili, se il numero di goal segnati nel corso della partita oggetto di scommessa sia inferiore o superiore a 2.5.

## **4. TENNIS**

Le tipologie di scommesse

### **Testa a Testa**

La scommessa denominata "Testa a Testa" consiste nel pronosticare quale sarà il giocatore vincente della partita oggetto di scommessa.

- con il segno **1** la vincita del primo giocatore.
- con il segno **2** la vincita del secondo giocatore.

### **Risultato Esatto**

Consiste nel pronosticare il risultato della partita oggetto di scommessa.

Gli esiti possibili sono:

- Vincente-0
- Vincente-15
- Vincente-30
- Vincente-40
- 0-Vincente
- 15-Vincente
- 30-Vincente
- 40-Vincente

L'esito "Vincente-40" comprende tre possibili risultati ottenuti attraverso i vantaggi:

Vincente-40 con 1 vantaggio

Vincente-40 con 2 vantaggi

Vincente-40 con 3 vantaggi

L'esito "40-Vincente" comprende tre possibili risultati ottenuti attraverso i vantaggi:

40-Vincente con 1 vantaggio

40-Vincente con 2 vantaggi

40-Vincente con 3 vantaggi

### **Punti Totali**

La scommessa denominata "Punti Totali" consiste nel pronosticare il numero esatto di punti segnati nel corso della partita oggetto di scommessa.

Le sei opzioni di esito disponibili includono i punti segnati ai vantaggi.

- 4 punti
- 5 punti
- 6 punti
- 8 punti
- 10 punti
- 12 punti

## **5. ALTRE CORSE**

Le tipologie di scommesse

**GALOPPO – LEVRIERI – AUTOMOBILISMO – CICLISMO**

### **Scommesse singole**

- Vincente

La scommessa denominata "Vincente" consiste nel pronosticare il cavallo primo classificato nell'ordine di arrivo della corsa oggetto di scommessa

- Piazzato 2 (P1-2)

La scommessa denominata "Piazzato 2 (P1-2)" consiste nel pronosticare che un determinato cavallo finisca al 1° o 2° posto nella gara oggetto di scommessa.

- Piazzato 3 (P1-3)

La scommessa denominata "Piazzato 3 (P1-3)" consiste nel pronosticare che un determinato cavallo finisca al 1°, 2° o 3° posto nella gara oggetto di scommessa.

### **Scommesse plurime**

- Accoppiata All'Ordine

La scommessa denominata "Accoppiata All'ordine" consiste nel pronosticare che due cavalli si classifichino, in ordine esatto, al 1° e 2° posto nella gara oggetto di scommessa.

- Accoppiata A Girare

La scommessa denominata "Accoppiata A girare" consiste nel pronosticare che due cavalli si classifichino, in qualsiasi ordine, al 1° e 2° posto nella gara oggetto di scommessa.

- Trio All'Ordine

La scommessa denominata "Trio All'ordine" consiste nel pronosticare che tre cavalli si classifichino, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa.

- Trio A Girare

La scommessa denominata "Trio A girare" consiste nel pronosticare che tre cavalli si classifichino, in qualsiasi ordine, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa.

## **MOTOCICLISMO**

### **Scommesse singole**

- Vincente

La scommessa denominata "Vincente" consiste nel pronosticare il cavallo primo classificato nell'ordine di arrivo della corsa oggetto di scommessa

- Piazzato 2 (P1-2)

La scommessa denominata "Piazzato 2 (P1-2)" consiste nel pronosticare che un determinato cavallo finisca al 1° o 2° posto nella gara oggetto di scommessa.

### **Scommesse plurime**

- Accoppiata All'Ordine

La scommessa denominata "Accoppiata All'ordine" consiste nel pronosticare che due cavalli si classifichino, in ordine esatto, al 1° e 2° posto nella gara oggetto di scommessa.

- Accoppiata A Girare

La scommessa denominata "Accoppiata A girare" consiste nel pronosticare che due cavalli si classifichino, in qualsiasi ordine, al 1° e 2° posto nella gara oggetto di scommessa.