



## Regolamento Coppa del Mondo

Questo è un gioco di simulazione di World Cup. Il gioco consiste di tutte le 64 partite che coinvolgono le 32 squadre classificate per la World Cup. Ogni turno di partite dura 120 secondi. Puoi scommettere sui risultati delle partite singole, i vincitori dei gironi o su il vincitore assoluto della World Cup. Le scommesse singole e multiple sono disponibili fino ad un numero di 247 combinazioni. C'è anche disponibile una gamma di scommesse delle partite che includono Casa, Fuori Casa, Pareggio, Asian Handicap, Under/Over 2.5 goals, Risultato Esatto e Primo Marcatore. Tutte le opportunità di scommesse sono accessibili tramite la Coupons bar situata nella parte superiore del gioco oppure il pulsante +51 sul coupon 90 minuti. Seleziona il tipo di scommessa che ti interessa tra di queste aree. Per scommettere, seleziona semplicemente le quote, apre la schedina e premi su "SCOMMETTERE ORA".

Le tue opzioni di scommessa, da singola fino a qualsiasi numero di combinazioni possibili, appariranno nella schedina situata sulla parte inferiore a sinistra. Una volta selezionata la tua combinazione di scommessa e la puntata, premi il pulsante "Scommettere Ora" – così si otterrà una conferma e apparirà una lista delle tue scommesse nella casella di dettagli di scommesse a sinistra della parte inferiore dello schermo.

I risultati vengono visualizzati dopo di ogni partita per breve tempo al centro dello schermo.

Per aprire il menu delle opzioni, premi su l'icona del menu nella parte superiore a destra. Da qui è possibile alternare il l'audio tra on/off, aprire le statistiche delle stagioni precedenti oppure i risultati di stagioni precedenti, vedere lo storico delle tue scommesse e anche alternare le quote del gioco tra decimale, frazionale o sistema americano.

Ti facciamo notare che, per loro natura, vengono arrotondate al numero successivo in base al caso. Pertanto, se la giocata o l'utente sta giocando con quote frazionali o americane, il calcolo sarà effettuato sulla base del decimale equivalente. I valori decimali vanno considerati come veri e corretti al secondo decimale.

Un generatore di numeri casuali viene utilizzato per selezionare i risultati del gioco utilizzando le valutazioni dei sistemi per ogni singola squadra.

Le scommesse sono accettate fino a 5 secondi prima che la partita settimanale sia giocata.

Le puntate iniziano con la fase a gironi, che sono 8 gruppi di 4 squadre giocando una volta ognuna. Dopo della fase a gironi, i vincitori e i secondi classificati di ciascuno di questi otto gruppi progrediscono alla fase di eliminazione diretta. Dopo ogni turno nella fase a eliminazione diretta, il numero di squadre è dimezzato fino che alla fine 2 squadre si incontrano nella finale della World Cup.

Se ci sono qualsiasi spareggi necessari a causa di punteggi identici, questi vengono applicati nel seguente ordine:

Differenza di Goal - discendente  
Goal Per - discendente  
Partite Vinte a Casa - discendente  
Partite Vinte in Trasferta - discendente

Conoscere i mercati: \* 1X2 (RTP 95,04%)

La scommessa 1X2 è anche conosciuta come scommessa di esito finale, a tempo pieno o a tre vie. Gli utenti possono scommettere su le seguenti tre opzioni: 1 – Rappresenta la vincita della squadra di casa X – Rappresenta un pareggio 2 – Rappresenta la vincita della squadra in trasferta \*

Handicap Asiatico (RTP 96,14%) L'idea del handicap asiatico è che le squadre siano ostacolate in modo che i risultati con il handicap siano più o meno ugualmente probabili. Ciò comporta che le quote indicate siano simili. Tipicamente, un mezzo di gol immaginario viene applicato in modo di rimuovere il pareggio dall'opzioni di scommessa; questo è consentito soltanto per due opzioni in questo tipo di scommessa. Tuttavia se una metà non è applicata e si verifica un pareggio, l'utente viene restituito della la sua puntata. Quando una squadra che dovrebbe essere più debole riceve un handicap positivo, vuol dire che si parte con un vantaggio fittizio in termini di questa scommessa. \*

Under/Over 2.5 Goals (RTP 95,94%) Qui è dove l'utente può scommettere che il numero totale di gol in una determinata partita (numero di gol in casa più numero di gol in trasferta) sarà sopra o sotto la quantità di gol specificati. - "Over" – L'utente scommette che ci saranno 3 o più gol nella partita. - "Under" – L'utente scommette che ci sarà un massimo di 2 gol nella partita. ·

Primo Marcatore: (RTP 90,01%) La scommessa di primo marcatore implica che l'utente pronostica che un singolo giocatore sarà il primo a segnare un gol in una singola partita. C'è anche un'opzione per l'utente di selezionare che nessun giocatore segnerà prima; per esempio, la partita sarà 0-0. \*

Risultato Esatto (RTP 90,11%) In una scommessa di risultato esatto, gli utenti stanno scommettendo sul punteggio finale della partita. Selezionando uno dei risultati, l'utente deve aver scommesso sul risultato esatto per vincere la sua scommessa.

Mercato vincitore girone: RTP 95,04%

Mercato vincitore finale: RTP 90,30%

Determinazione degli RTP Per tutti i mercati presenti in questo gioco l'utente può visualizzare i potenziali pagamenti e le quote offerte. Grazie a questi dati, l'utente può calcolare l'RTP per quel determinato mercato. Per determinare l'RTP di un mercato, dividi 100 per ciascuna delle potenziali quote. Somma le cifre fra di loro e dividi 100 per il totale, poi moltiplica per 100 e ottieni un valore percentuale. Il risultato corrisponde all'RTP totale riportato in basso a destra nella seguente tabella.

\*Gli importi sono arrotondati. Per esempio, se il gioco quota un vincitore di girone con 4 risultati con i seguenti importi decimali, l'RTP si calcola come di seguito: Squadra A 1,25 100/1.25 80,00 Squadra B 8,5 100/8,5 11,76 Squadra C 11 100/11 9,09 Squadra D 23 100/23 4,35

Totale 105,20 (100/105,2)\*100=95,05%

Se un utente decide di piazzare una multipla, l'RTP è dato dal prodotto degli RTP delle selezioni incluse nella scommessa multipla: Ad esempio, supponiamo di voler piazzare una tripla su tre mercati 1X2 e che l'RTP di ogni selezione sia 95% in base al calcolo riportato qui sopra. Il pagamento potenziale sarà dato dal prodotto delle quote offerte per le singole selezioni e la possibilità di vincita è data dal prodotto delle chance singole delle selezioni incluse. L'RTP sarà pari al prodotto degli RTP individuali. La possibilità di una vincita cumulativa equivale a  $q(m)=q(s1)*q(s2)*q(s3)$  La quota totale è data da:  $quota\_totale=quota1*quota2*quota3$  Considerando l'RTP della scommessa multipla= $q(m) * quota\_totale = q(s1)*q(s2)*q(s3) * \{quota1*quota2*quota3\}$   $= \{q(s1)*quota1\} * \{q(s2)*quota2\} * \{q(s3)*quota3\} = RTP1 * RTP2 * RTP3 = 0.95 * 0.95 * 0.95 = 0.86$

Tipologie di scommesse

Un utente può puntare su diversi tipi di scommessa in base al numero di selezioni effettuate. Ad eccezione delle 'Singole' elencate in basso, i diversi tipi di puntata sono chiamate Multiple (o Parlay). Si tratta di scommesse in cui vengono giocate più di una selezione all'interno della stessa scommessa, quindi è necessario che più di un risultato sia soddisfatto per far sì che la puntata sia vincente.

## Descrizione Tipologia di Scommessa

**Singola** Una singola è una scommessa con 1 selezione. La tua selezione deve essere soddisfatta per ottenere un pagamento. Ad esempio - La Roma vince contro la Juventus, la Roma deve vincere per far sì che la tua scommessa sia vincente.

**Doppia** Una doppia è 1 scommessa che include 2 selezioni in partite diverse. Ad esempio

- La Roma vince contro la Juventus

- Il Milan vince contro la Lazio

Entrambe le selezioni devono essere soddisfatte per avere una scommessa vincente, con il risultato della prima reinvestito nella seconda.

## Tripla

Una tripla è 1 scommessa che include 3 selezioni in partite diverse. Ad esempio

- La Roma vince contro la Juventus

- Il Milan vince contro la Lazio

- Il Genoa vince contro il Verona

Il risultato della prima viene reinvestito nella seconda e poi nella terza. Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente.

**Combo-4** Una combo-4 è 1 scommessa che include 4 selezioni in partite diverse. Ad esempio

- La Roma vince contro la Juventus

- Il Milan vince contro la Lazio

- Il Genoa vince contro il Verona

- Il Torino vince contro il Bologna

Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente. Il risultato della prima selezione sarà reinvestito nelle selezioni successive.

**Combo-5** Una Combo-5 è 1 scommessa che include 5 selezioni in partite diverse. Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente. Il risultato della prima selezione sarà reinvestito nelle selezioni successive.

**Combo-6** Una Combo-6 è 1 scommessa che include 6 selezioni in partite diverse. Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente. Il risultato della prima selezione sarà reinvestito nelle selezioni successive.

**Combo-7** Una Combo-7 è 1 scommessa che include 7 selezioni in partite diverse. Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente. Il risultato della prima selezione sarà reinvestito nelle selezioni successive.

**Combo-8** Una Combo-8 è 1 scommessa che include 8 selezioni in partite diverse. Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente. Il risultato della prima selezione sarà reinvestito nelle selezioni successive. **Combo-9**

Una Combo-9 è 1 scommessa che include 9 selezioni in partite diverse. Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente. Il risultato della prima selezione sarà reinvestito nelle selezioni successive.

**Combo-10** Una Combo-10 è 1 scommessa che include 10 selezioni in partite diverse. Tutte le selezioni devono essere soddisfatte per far sì che la scommessa sia vincente. Il risultato della prima selezione sarà reinvestito nelle selezioni successive.

**Trixie** Una trixie consiste in 4 scommesse da 3 selezioni in diverse partite, 3 doppie e 1 tripla. Due selezioni qualsiasi vincenti determinano un pagamento. Se due delle selezioni sono soddisfatte, 1 delle doppie genera una vincita. Se ciascuna delle 3 selezioni è soddisfatta, le 3 doppie e la tripla generano una vincita. Ad esempio - La Roma vince contro la Juventus - Il Milan vince contro la Lazio - Il Genoa vince contro il Verona

**Patent** Il cosiddetto 'patent' è una combinazione di 7 scommesse basate su 3 selezioni in diverse partite, 3 singole, 3 doppie e 1 tripla. Una selezione qualsiasi vincente genera una vincita. Ad esempio - La Roma vince contro la Juventus - Il Milan vince contro la Lazio - Il Genoa vince contro il Verona Se una qualsiasi delle selezioni è vincente, 1 delle scommesse singole genera una vincita. Se 2 selezioni qualsiasi sono vincenti, 2 delle scommesse singole e 1 delle doppie generano una vincita. Se ciascuna delle 3 selezioni è soddisfatta, le 3 singole, le 3 doppie e la tripla generano una vincita. **Yankee** Una yankee consiste in 11 scommesse da 4 selezioni in diverse partite, 6 doppie, 4 triple e 1 combo-4. Due selezioni qualsiasi vincenti determinano un pagamento. Ad esempio - La Roma vince contro la Juventus - Il Milan vince contro la Lazio - Il Genoa vince contro il Verona - Il Torino vince contro il Bologna Se due selezioni qualsiasi sono vincenti, 1 delle doppie genera una vincita. Se 3 selezioni qualsiasi sono vincenti, 3 delle doppie e 1 delle triple generano una vincita. Se ciascuna delle 4 selezioni è soddisfatta, le 6 doppie, le 4 triple e la multipla da 4 generano una vincita.

**Lucky 15** Una Lucky 15 consiste in 15 scommesse da 4 selezioni in diverse partite, 4 singole, 6 doppie, 4 triple e 1 combo-4. Una selezione qualsiasi vincente genera una vincita. Ad esempio - La Roma vince contro la Juventus - Il Milan vince contro la Lazio - Il Genoa vince contro il Verona - Il Torino vince contro il Bologna Se una selezione qualsiasi è vincente, 1 delle singole genera una vincita. Se 2 selezioni qualsiasi sono vincenti, 2 delle scommesse singole e 1 delle doppie generano una vincita. Se 3 selezioni qualsiasi sono vincenti, 3 delle doppie e 1 delle triple generano una vincita. Se ciascuna delle 4 selezioni è soddisfatta, le 4 singole, le 6 doppie, le 4 triple e la combo-4 generano una vincita.

**Super Yankee** Una Super Yankee consiste in 26 scommesse da 5 selezioni in diverse partite, 10 doppie, 10 triple, 5 combo-4 e 1 combo-5. Due selezioni qualsiasi vincenti determinano un pagamento. **Lucky 31** Una Lucky 31 consiste in 31 scommesse da 5 selezioni in diverse partite, 5 singole, 10 doppie, 10 triple, 5 combo-4 e 1 combo-5. Una selezione qualsiasi vincente genera una vincita.

**Heinz** Una Heinz consiste in 57 scommesse da 6 selezioni in diverse partite, 15 doppie, 20 triple, 15 combo-4, 6 combo-5 e 1 combo-6. Due selezioni qualsiasi vincenti determinano un pagamento. **Lucky 63** Una Lucky 63 consiste in 63 scommesse da 6 selezioni in diverse partite, 6 singole, 15 doppie, 20 triple, 15 combo-4, 6 combo-5 e 1 combo-6. Una selezione qualsiasi vincente genera una vincita.

**Super Heinz** Una Super Heinz consiste in 120 scommesse da 7 selezioni in diverse partite, 21 doppie, 35 triple, 35 combo-4, 21 combo-5, 7 combo-6 e 1 combo-7. Due selezioni qualsiasi vincenti determinano un pagamento.

**Goliath** Una Goliath consiste in 247 scommesse da 8 selezioni in diverse partite, 28 doppie, 56 triple, 70 combo-4, 56 combo-5, 28 combo-6, 8 combo-7 e 1 combo-8. Due selezioni qualsiasi vincenti

determinano un pagamento. Se il malfunzionamento è causato dai sistemi centrali del Concessionario, il colpo ha termine, ed i giocatori sono risarciti dell'ammontare dei diritti di partecipazione, ovvero della puntata. Ciò accade ad esempio in caso di malfunzionamento irreversibile dell'Hardware/Software del Concessionario.