

REGOLAMENTO VIRTUALI

CANI E CAVALLI

- 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.

Piazzato

- **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.

CALCIO

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.

TENNIS

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

ALTRE CORSE

(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.

AUTOMOBILISMO

- 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 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.

RIMBORSI SCOMMESSE

- L'annullo tecnico, da parte di un concessionario, di un evento virtuale che al momento di un grave malfunzionamento del sistema di gioco virtuale risulti ancora aperto comporta il rimborso integrale di tutte le scommesse effettuate su tale evento e di tutte le scommesse ad esso collegate.
- Qualora l'annullo tecnico riguardi tutti gli eventi che compongono la scommessa, viene rimborsato l'importo giocato.
- Qualora l'annullo tecnico riguardi solo alcuni eventi che compongono la scommessa multipla, tali eventi non concorrono alla determinazione dell'eventuale vincita e al calcolo della maggiorazione della stessa.

[Regolamento ADM](#)