



## Regolamento Coppa dei Campioni

Il gioco, basato sulla Champions League, consiste in 125 partite in cui 32 diverse squadre si sfidano dopo un turno di qualifica. Ogni round di partite ha una durata di 120 secondi.

È possibile scommettere sull'esito delle singole partite, sui vincitori dei gironi o sul vincitore assoluto del Campionato. Le scommesse singole o multiple possono essere combinate in 247 modi diversi. È disponibile una vasta gamma di scommesse relative alla singola partita tra cui Vittoria in casa, Vittoria ospiti, Pareggio, Handicap Asiatico, Under/Over 2,5 goal, Risultato esatto e Primo marcatore.

Le diverse scommesse sono accessibili tramite il tab Coupon posizionato nella parte superiore del gioco, oppure tramite il tasto +51 sul coupon da 90 min. Tutte le scommesse si riferiscono ai 90 minuti regolamentari di gioco. Per selezionare la tipologia di puntata desiderata, basta premere sullo schermo in corrispondenza della selezione desiderata. Le tue opzioni di puntata, che si tratti di una singola o di un numero qualsiasi di combinazioni, saranno visualizzate sulla schedina posizionata in basso a sinistra. Una volta selezionata la combinazione e la puntata, premi il pulsante SCOMMETTI ORA - riceverai la conferma e potrai quindi visualizzare una lista delle puntate effettuate nella sezione 'dettaglio scommesse' in basso a sinistra. I risultati saranno visualizzati brevemente al centro dello schermo alla fine di ogni partita. I risultati sono sempre accessibili tramite il tab in alto a sinistra.

La selezione dei risultati di gioco avviene tramite un generatore casuale di numeri basato sulla classifica di sistema relativa alle singole squadre.

È possibile piazzare puntate fino a 5 secondi prima dell'inizio della partita.

Le scommesse possono essere effettuate a partire dalla fase a gironi, durante la quale 4 squadre organizzate in 8 gruppi (gironi) si affrontano a doppio turno, con un incontro di andata e uno di ritorno. Le prime due squadre classificate in ogni girone procedono alla fase successiva. Se al termine della fase a gironi due squadre totalizzano lo stesso numero di punti, a procedere sarà la squadra con la differenza reti migliore. Se due squadre si trovano a parità di punteggio e differenza reti, a procedere sarà la squadra con il rating più alto. Al termine della fase a gironi i vincitori e i secondi classificati di ciascun girone proseguiranno alla fase eliminatoria. In ogni turno della fase eliminatoria, ad eccezione della finale, ciascun team affronterà la squadra avversaria per due volte, in una partita di Andata e una di Ritorno. Al termine di ogni turno, il numero di squadre sarà dimezzato per avere 2 squadre che, alla fine, si sfideranno durante la Finale di Champions League.

In caso di parità di punteggio, è necessario fare riferimento, nell'ordine, ai seguenti criteri di spareggio:

Differenza reti - in ordine decrescente  
Goal Segnati - in ordine decrescente  
Partite Vinte - in ordine decrescente  
Quote - in ordine crescente

### I mercati

· 1X2 (RTP 95.04%)

La puntata 1X2, anche chiamata Esito Finale o Risultato Secco, è la scommessa più popolare nel mondo del calcio, ma è presente anche in altri sport in cui sia possibile ottenere un pareggio. Gli utenti possono puntare su una delle seguenti tre opzioni:

1 - Vittoria della squadra di casa

X - Pareggio

2 - Vittoria della squadra ospite.

Esempio:

Le possibili combinazioni per questo incontro:

1=Squadra di casa vince, esempio quota=1,91

X=pareggio, esempio quota=3,6

2=Squadra ospite vince, esempio quota=4,0

Risultati possibili:

Risultato 1: Squadra di casa, favorita (quota più bassa) vince la partita. Se punti €10 su questo risultato, riceverai €19,10

Risultato 2: La partita termina con un pareggio. Se punti €10 su questo risultato, riceverai €36

Risultato 3: Squadra fuori casa, sfavorita (quota più alta), vince la partita. Se punti €10 su questo risultato, riceverai €40

#### · **Handicap Asiatico (HC Asiatico)(RTP 96.14%)**

Le scommesse Handicap Asiatico prevedono che ad alcune squadre sia attribuito un handicap, in modo che i pagamenti alla fine siano più o meno equi. Di conseguenza i prezzi quotati saranno bilanciati.

Generalmente si applica un mezzo goal fittizio per escludere il pareggio dalle opzioni di puntata, il che si traduce in 2 opzioni di puntata rimanenti. Nel caso non dovesse essere applicato il mezzo goal e si verifici un pareggio, la puntata sarà rimborsata. In altre parole, l'utente seleziona una squadra a cui non è stato attribuito un handicap e permette a quella squadra una sorta di 'partenza con vantaggio'. Con l'handicap asiatico un utente scommette sul risultato dell'incontro, una volta applicato l'handicap asiatico indicato. Se una squadra considerata sfavorita riceve un handicap positivo vuol dire che ai fini della scommessa, questa godrà di un vantaggio fittizio.

Il modo più semplice per comprendere questo tipo di scommessa è quello di sottrarre la cifra riportata di fianco alla squadra (valore dell'handicap) dal suo risultato finale.

Esempio

L'utente punta sulla vittoria della squadra di casa a cui è stato attribuito un handicap da -0,5, esempio quota 2,1.

Risultati Possibili: Se il risultato è 1-1, l'effettivo risultato per questo tipo di scommessa è 0,5-1, e quindi l'utente perderebbe la scommessa. Se, però, la partita finisce 2-0, l'effettivo risultato per questo tipo di scommessa sarà 1,5-1, il che vuol dire che l'utente vince la sua puntata + €10, ottenendo in totale €21.

#### · **Mercato Risultato Esatto (Scommesse Outright) (RTP 90.11%)**

Con questo tipo di scommessa l'utente deve pronosticare la squadra che vincerà l'intera competizione dopo aver disputato tutte le gare previste.

Nel caso di un campionato, l'esito della scommessa è definito da tutti i risultati cumulativi e dalla posizione finale della squadra su cui si è puntato. Le dimensioni del campionato dipendono dal tipo di campionato scelto dall'utente: esistono quelli da 10, 12, 14, 16, 18 o 20 squadre. Le squadre si affrontano a doppio turno, con un incontro di andata e uno di ritorno. La vittoria assegna 3 punti, il pareggio ne assegna 1 e la sconfitta 0.

Nel caso di un torneo, la squadra vincente è quella che vince la finale.

Esempio

Se il giocatore seleziona la squadra A in un campionato, punterà sul fatto che la squadra in questione sarà prima in classifica (con un numero maggiore di punti/goal/vittorie rispetto alle altre squadre). Puntando €10 sulla squadra A con una quota da 1,75, l'utente otterrà €17,50 se la squadra effettivamente finirà in prima posizione. Se una qualsiasi altra squadra si classificherà prima al termine della stagione, la

scommessa sarà perdente.

Se l'utente seleziona la squadra A in un torneo, punterà sul fatto che la squadra indicata vincerà la finale. Puntando €10 sulla squadra A con una quota da 1,75, l'utente otterrà €17,50 se la squadra effettivamente vincerà la finale. Se una qualsiasi altra squadra vince la finale, la scommessa sarà perdente.

· **Vincitore Girone** (RTP 95.04%)

Nel caso dei tornei, il giocatore può puntare sulla squadra vincitrice del girone una volta disputate tutte le partite di quel determinato girone. La posizione finale della squadra su cui si è puntato in quel girone, determina l'esito della scommessa.

Esempio

Se un giocatore seleziona la squadra A, punterà sulla vittoria della squadra in questione nel proprio girone. In altre parole, prevede che la squadra otterrà un punteggio maggiore rispetto alle altre squadre presenti nello stesso girone. Se due squadre si trovano a parità di punteggio, ai fini della classifica si farà riferimento ad altri criteri di spareggio (vedi sopra). Puntando €10 sulla squadra A con una quota da 1,25, l'utente otterrà €12,50 se la squadra effettivamente sarà la prima del girone. Se una qualsiasi altra squadra si classificherà in prima posizione, la scommessa sarà perdente.

· **Primo marcatore** (RTP 90.01%)

Le scommesse sul primo marcatore consistono nell'individuare il singolo calciatore che, per primo, segnerà una rete durante una singola partita. Durante una partita dieci (10) calciatori a squadra potrebbero potenzialmente segnare una o più reti (11 giocatori per squadra meno il portiere che, secondo le regole di questo gioco, non può segnare goal).

L'utente potrebbe anche puntare sull'assenza di goal. La scommessa sarà vincente se non sarà segnato alcun goal e se quindi la partita si concluderà con uno 0-0.

Esempi:

Se un utente punta €10 sul calciatore 3 della squadra di casa con una quota da 13, affinché la scommessa sia vincente questo calciatore dovrà essere il primo a segnare durante la partita in questione. Se il calciatore su cui si è puntato segna l'1-0, l'utente riceverà €130. Se però sarà un altro calciatore a segnare o non ci sarà alcun goal durante la partita, la scommessa è da considerarsi perdente. Se il calciatore selezionato segna il secondo goal, la scommessa è comunque perdente.

· **Risultato esatto** (RTP 90.11%)

Questa scommessa consiste nell'individuare il risultato finale della partita. In questo gioco sono disponibili trenta (30) diverse opzioni di puntata. Selezionando uno dei risultati possibili, l'utente dovrà individuare quello effettivo a fine partita. Tutte le diverse opzioni di puntata per questo mercato sono elencate in basso. Il numero di sinistra si riferisce alle reti della squadra di casa e quello di destra alle reti della squadra ospite.

Esempi:

Se un utente ipotizza l'1-0 (vittoria squadra di casa), esempio quota=9

Se un utente ipotizza l'1-2 (vittoria squadra ospite), esempio quota=67

Risultati Possibili:

Esempio di risultato: Se la partita termina con un risultato di 1-0, un utente che ha puntato €10 riceverà un pagamento da €90. Se il risultato termina con una delle altre 29 opzioni, la scommessa è perdente.

Esempio di risultato: Se la partita termina 1-2, un utente che ha puntato €10 su questo risultato riceve €670. Se il risultato termina con una delle altre 29 opzioni, la scommessa è perdente.

Le opzioni di puntata per questo tipo di scommessa sono:

1-0

2-0

2-1

3-0

3-1  
3-2  
4-0  
4-1  
4-2  
4-3  
5-0  
5-1  
5-2  
0-0  
1-1  
2-2  
3-3  
0-1  
0-2  
1-2  
0-3  
1-3  
2-3  
0-4  
1-4  
2-4  
3-4  
0-5  
1-5  
2-5

• **Under/Over 2,5 Goal (RTP 95.94%)**

Questa scommessa consiste nell'individuare il numero totale di goal segnati durante una data partita (numero di goal della squadra di casa sommato al numero di goal della squadra ospite) e prevedere se il totale sarà maggiore o inferiore al numero specificato (2,5). Il valore 0,5 è stato inserito per evitare che avvenga una previsione esatta e per limitare il numero di opzioni per questo mercato a 2.

- 'Over' - L'utente prevede che vengano segnati 3 o più goal durante la partita
- 'Under' - L'utente prevede che vengano segnati al massimo 2 goal durante la partita

**Esempio**

Se un utente punta sull'Over in questo mercato, con una quota esemplificativa da 2,05 l'utente prevede che vengano segnati 3 o più goal durante la stessa partita. Se la squadra di casa e quella ospite totalizzano insieme 3 goal, la scommessa sarà vincente. Se l'utente punta €10 su una scommessa che risulterà essere vincente, otterrà €20,50

• **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.