



## Regolamento Europa

Il gioco consiste di tutte le 205 partite che coinvolgono le 48 squadre qualificate per l'Europa League, più le 8 squadre classificate in terza posizione che cadono nella competizione dalla Champions League, dopo il periodo di gruppo sia finito. Ogni turno di partite dura 120 secondi.

Puoi scommettere sui risultati delle partite singole, i vincitori dei gironi o su il vincitore assoluto della Europa League. 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. Tutte le opportunità di scommesse sono per 90 minuti. Per selezionare il tipo di scommessa desiderata da queste aree, devi soltanto premere la tua scelta sullo schermo.

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.

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

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

La scommessa inizia nella fase a gironi, che comprende 12 gruppi di 4 squadre che giocano tra di loro due volte, in casa e fuori. Le prime due squadre di ogni gruppo progressano alla fase successiva. Se 2 squadre raggiungono lo stesso punteggio al 2° posto al termine della fase a gironi, poi la squadra con la migliore differenza di goal progredisce. Se due squadre sono pari su punteggio e differenza di goal, per lo scopo di questo gioco la squadra con il punteggio più basso avanza alla fase successiva., Si applica la regola seguente:

Differenza di Goal - discendente

Goal Per - discendente

Partite Vinte a Casa - discendente

Partite Vinte in Trasferta - discendente

In caso di parità nel gruppo di vincitori, il vincitore sarà scelto a caso.

Dopo la fase a gironi, i vincitori e i secondi classificati di ciascuno dei dodici gruppi progrediscono alla fase di eliminazione diretta, insieme alle otto squadre classificate in terzo posto della Champions League. In ogni turno della eliminazione diretta, tranne la finale, ogni squadra gioca i suoi avversari due volte, in casa e fuori. Dopo ogni turno nella fase di eliminazione diretta, il numero di squadre è dimezzato fino a quando finalmente 2 squadre si incontrano nella finale della Europa League.

### **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 vittoria della squadra di casa

X – Rappresenta un pareggio

2 – Rappresenta la vittoria 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'opzione 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 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.

- **Risultato Esatto (Scommesse Outright) (RTP 90.11%)**

In una scommessa di vincitore a lungo termine, gli utenti stanno scommettendo su quale squadra vincerà tutta la competizione dopo che tutti i giochi sono stati giocati.

- **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%)**

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.

- **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.