

REGOLAMENTO CORSE VIRTUALI

CORSA (Cavalli, Levrieri Virtuali e Reali, Automobilismo, Moto Reali, Cammelli)

TIPOLOGIE SCOMMESSE	DESCRIZIONE
Vincente	Scommessa su un determinato concorrente che si classifica al 1° posto.
Piazzato2 (P1-2)	Scommessa su un determinato concorrente che si classifica al 1° o 2° posto.
Piazzato3 (P1-3)	Scommessa su un determinato concorrente che si classifica al 1°, 2° o 3° posto
Accoppiata All'Ordine	Scommessa su 2 concorrenti che si classifica al 1° e 2° posto in ordine esatto.
Trio All'Ordine	Scommessa su 3 concorrenti che si classificano al 1°, 2° e 3° posto in ordine esatto.
Accoppiata a girare	Scommessa su 2 concorrenti che si classifica al 1° e 2° posto in qualunque ordine.
Trio a girare	Scommessa su 3 concorrenti che si classificano al 1°, 2° e 3° posto in qualunque ordine.
Pari/Dispari	<p>I partecipanti sono suddivisi in due gruppi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gruppo DISPARI: i partecipanti in tale gruppo hanno tutti numero di pettorina DISPARI)• Gruppo PARI: i partecipanti in tale gruppo hanno tutti numero di pettorina PARI) <p>Lo scommettitore deve predire il gruppo a cui appartiene il vincitore della corsa.</p>
Gruppo Vincente	<p>I partecipanti sono suddivisi in tre gruppi denominati GRUPPO 1, GRUPPO 2 e GRUPPO 3: la composizione dei gruppi sarà sempre la stessa, come riportato nella colonna degli esiti (tra parentesi sono riportati i numeri delle pettorine).</p> <p>Lo scommettitore deve predire il gruppo a cui appartiene il vincitore della corsa</p>

Accoppiata a Gruppi	<p>I partecipanti sono suddivisi in tre gruppi denominati GRUPPO 1, GRUPPO 2 e GRUPPO 3: la composizione dei gruppi sarà sempre la stessa, come riportato nella colonna degli esiti (tra parentesi sono riportati i numeri delle pettorine).</p> <p>Lo scommettitore deve predire i due gruppi a cui appartengono i due partecipanti che concluderanno la gara al primo ed al secondo posto nell'ordine <u>esatto</u>.</p> <p>Ad esempio l'esito 'GRUPPO 1-GRUPPO 1' si verificherà se un partente del gruppo GRUPPO 1 si classifica 1° ed un partente del gruppo GRUPPO 1 si classifica 2°.</p>
Double X	<p>I partecipanti sono suddivisi in tre gruppi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppo X: include i cavalli favoriti in modo che la quota complessiva del gruppo sia quanto più possibile vicina a 2 • Gruppi Y e Z: includono i rimanenti cavalli in modo che le quote dei due molto vicine tra loro <p>Lo scommettitore deve predire il gruppo a cui appartiene il vincitore della corsa.</p> <p>Per tale scommessa la composizione dei gruppi non è fissa, di conseguenza i contenuti dei diversi gruppi verranno comunicati tramite variabili/parametri all'atto dell'apertura dell'evento virtuale, come riportato di seguito.</p>

CORSA DELLE BIGLIE

TIPOLOGIE SCOMMESSE	DESCRIZIONE
Vincente	Scommessa su un determinato concorrente che si classifica al 1° posto.
Piazzato 2 (P2, Piazz.2)	Scommessa su un determinato concorrente che si classifica al 1° o 2° posto
Piazzato 3 (P3, Piazz.3)	Scommessa su un determinato concorrente che si classifica al 1°, 2° o 3° posto
Accoppiata in disordine	Scommessa su 2 concorrenti che si classificano al 1° e 2° posto in qualunque ordine.
Trio in disordine	Scommessa su 3 concorrenti che si classificano al 1°, 2° e 3° posto in qualunque ordine.
Accoppiata in Ordine	Scommessa su 2 concorrenti che si classificano al 1° e 2° posto in ordine esatto.
Trio in Ordine	Scommessa su 3 concorrenti che si classificano al 1°, 2° e 3° posto in ordine esatto.
Vincente + Catchzone	<p>Scommessa sul Vincente della corsa e sulla zona in cui questi terminerà la corsa.</p> <p>Al traguardo sono presenti 5 zone di arrivo (più o meno strette) in cui i concorrenti possono terminare la corsa.</p>