BETTER
È LOTTOMATICA. PUOI SCOMMETTERCI

PALINSESTO Marca il numero di palinsesto										AVVENIMENTO Marca il numero dell'avvenimento							TIPO GIOCO ESITO FINALE	DOPPIA CHANCE	UNDER OVER	GOAL NOGOAL	PARI DISPARI	FISSA
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	
3000	100	200	300	400	500	600	700	800	900	300	40	50	60	70	80	90	1	1x	U	G	P	
2000	10	20	30	40	50	60	70	80	90	200	7	8	9	10	20	30	X	x2				F
1000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	1	2	3	4	5	6	2	12	O	NG	D	

1 2 3 4 5 6 7 8 9 — Scegli il numero di partite per ognuna delle multiple che verranno giocate.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 / 30 40 50 60 70 80 90 100 200 300 500 — scegli quanto vuoi puntare su ogni multipla.

aams amministrazione autonoma dei monopoli di stato — GIOCO SICURO

LOTTOMATICA scommesse

BETTER È LOTTOMATICA. PUOI SCOMMETTERCI

COMPILA LA SCHEDINA PER SISTEMI DI SCOMMESSE SUL

CALCIO

1° SCEGLI LE PARTITE

Sui fogli quote disponibili in ricevitoria troverai, per ogni partita, il numero del PALINSESTO e il numero di AVVENIMENTO.

PALINSESTO:

Marca le cifre necessarie a comporre il numero del palinsesto in cui si trova l'avvenimento su cui vuoi scommettere.
Ad esempio, per il palinsesto 2369 dovranno essere marcate le caselle 2000, 300, 60, 9.

AVVENIMENTO:

Nella seconda casella indica l'avvenimento su cui vuoi scommettere.
Ad esempio, per l'avvenimento 137 dovranno essere marcate le caselle 100, 30 e 7.

2° SCEGLI IL TIPO DI GIOCO

Per ogni avvenimento si può giocare un esito scelto tra:

Il risultato dell'incontro secondo il sistema 1X2 al termine dei 90 minuti di gioco più l'eventuale recupero. Equivale alla ***FISSA*** del Totocalcio. — ESITO FINALE: 1 X 2

La scommessa deriva dal consueto 1X2, anche in questo caso vengono proposti i tre possibili esiti finali. Si scommette sul risultato dell'incontro pronosticando la vittoria per la squadra di casa o un pareggio (1X), la vittoria di quella in trasferta o un pareggio (X2) o il risultato finale diverso dal pareggio (12). Equivale alla DOPPIA del Totocalcio. — DOPPIA CHANCE: 1X x2 12

Si deve pronosticare se il numero totale dei goals segnati nei tempi regolamentari è inferiore o uguale a 2 (Under) oppure superiore a 2 (Over). — UNDER OVER: U O

Si deve pronosticare se, al termine dell'incontro, entrambe le squadre avranno segnato almeno un goal ciascuna. Ad esempio, se l'incontro termina 1 a 1 è "SI", se termina 5 a 0 è "NO". — GOAL NOGOAL: G NG

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre alla fine dei tempi regolamentari è pari o dispari. — PARI DISPARI: P D

3° SCEGLI IL TIPO DI SISTEMA

La schedina può essere utilizzata per giocare una sola multipla, selezionando fino a 9 esiti su 9 avvenimenti diversi.
Possono essere giocati due tipi di sistema:

SISTEMA INTEGRALE
Si gioca quando per lo stesso avvenimento vengono indicati più esiti. Il sistema si sviluppa generando più scommesse multiple in modo che il singolo avvenimento compaia una sola volta in ogni scommessa. Ad esempio, se giochiamo due esiti su un avvenimento, due su un secondo avvenimento e tre su un terzo, saranno generate 12 scommesse che verranno stampate su 12 scontrini distinti.

SISTEMA A CORREZIONE D'ERRORE
Per giocare questo tipo di sistema è necessario indicare, nell'apposito riquadro, da quanti avvenimenti deve essere composta ogni multipla generata.
In un sistema, il numero di multiple generate dipende da quanti avvenimenti vengono giocati (multipla BASE) e da quanti ne vogliamo raggruppare in ogni multipla del sistema. Il numero minimo di avvenimenti per ogni multipla è 2, il massimo è il numero di avvenimenti selezionati.

N° MULTIPLE \ N° DI ESITI IN GIOCO	3	4	5	6	7	8	9
2	3	6	10	15	21	28	36
3		4	10	20	35	56	84
4			5	15	35	70	126
5				6	21	56	126
6					7	28	84
7						8	36
8							9

N° DI ESITI PER MULTIPLA

Marcando la casella 1, viene giocata una scommessa singola per ogni avvenimento, marcando la casella pari al numero di avvenimenti in gioco, si gioca una sola scommessa multipla che comprende tutti gli avvenimenti.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 — Scegli il numero di partite per ognuna delle multiple che verranno giocate.

Nella tabella riportata, all'incrocio tra la colonna degli ESITI IN GIOCO e la riga degli ESITI PER MULTIPLA, troviamo il numero di multiple che vengono generate.
Se, ad esempio, vogliamo combinare tutte le multiple da 4 avvenimenti (4-ple) generate da 6 avvenimenti, avremo 15 multiple da 4 avvenimenti (ovvero 15 4-ple).
In questo caso, l'importo minimo del sistema è di 45 . Se abbiamo indovinato i 6 avvenimenti, risulteranno vincenti tutte le 15 multiple. Per ridurre il numero di scommesse finali, è possibile indicare uno o più esiti come FISSE marcando l'apposita casella . In questo caso, tutte le scommesse conterranno gli esiti "FISSE" integrati dalle combinazioni degli altri esiti.

4° SCEGLI L'IMPORTO

L'importo minimo della scommessa, singola o multipla, è di 3 €.
L'importo massimo è quello che consente una vincita masima di 10.000 €. Per importi diversi da quelli prefissati, puoi sommare due valori marcando due caselle.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 / 30 40 50 60 70 80 90 100 200 300 500 — scegli quanto vuoi puntare su ogni multipla

Ad esempio, se vuoi puntare 12, marca le caselle 10 e 2.

QUANTO SI VINCE

Per calcolare la quota di una scommessa multipla, si devono moltiplicare tra loro le quote dei singoli esiti selezionati.
Nell'esempio, puntando 5 € sulla multipla da 6 avvenimenti, la vincita sarà 26,81 volte la somma puntata, ovvero 134,05 €. Giocando il sistema da 4 avvenimenti per ogni multipla, avremo 15 multiple la cui quota varia da 3,93 a 18,62 (la vincita varia da 19,66 € a 93,09 €).
Se giochiamo 3 avvenimenti per ogni multipla, verranno giocate 20 multiple.
In questo caso, le quote variano da 1,87 a 14,32 e le vincite da 9,36 € a 71,61 €.

quota 1	quota 2	quota 3	quota 4	quota 5	quota 6	quota multipla a 6
3,10	x 1,20	x 1,30	x 2,10	x 1,20	x 2,20	26,81

aams amministrazione autonoma dei monopoli di stato — GIOCO SICURO

La presente schedina non ha valore come scontrino di giocata. Il giocatore è tenuto ad assicurarsi che lo scontrino riporti esattamente la giocata.

LOTTOMATICA scommesse