

---

# DogRacer

*Regolamento*

---

- lo scopo del gioco è quello di effettuare vari tipi di scommesse sulle corse dei cani; tali scommesse saranno contenute e dettagliate all'interno di Ticket
- ad ogni corsa partecipano 6 cani, numerati da 1 a 6
- per ogni corsa vengono generate nuove quote relative alle possibili scommesse; le quote cambiano ad ogni nuova corsa poiché cambiano anche i cani che partecipano alla corsa
- ogni possibile scommessa ha una relativa quota che in caso di vittoria viene moltiplicata per l'importo puntato in modo da ottenere la vincita
- è presente un Timer, della durata di 4 minuti, durante il quale possono essere effettuate le scommesse; allo scadere del Timer viene visualizzato un filmato che mostra la corsa ed i cani classificati nelle prime 3 posizioni. Dopo il risultato della corsa vengono mostrate le nuove quote ed il Timer riparte da 0
- le scommesse possibili sono:
  - **Primo classificato:** il cane scelto vince la corsa
  - **Secondo classificato:** il cane scelto si classifica secondo
  - **Terzo classificato:** il cane scelto si classifica terzo
  - **Piazzato nei primi 2:** il cane scelto si classifica nei primi 2 posti
  - **Piazzato nei primi 3:** il cane scelto si classifica nei primi 3 posti
  - **Accoppiata:** è una scommessa in cui si deve indovinare contemporaneamente il cane che si classifica primo ed il cane che si classifica secondo
  - **Tris:** è una scommessa in cui si deve indovinare contemporaneamente il cane che si classifica primo, il cane che si classifica secondo ed il cane che si classifica terzo
  - **Supersix:** è una scommessa in cui si deve indovinare esattamente l'ordine di arrivo dei sei cani che prendono parte alla corsa
- per la scommessa di tipo SuperSix non è prevista una quota; se la scommessa viene vinta si ottiene la cifra visualizzata nell'interfaccia di gioco alla voce "SuperSix"
- ogni Ticket giocato partecipa all'estrazione del **Jackpot**; tale estrazione viene fatta in modo casuale tra tutti i Ticket giocati. La somma che si può vincere con il Jackpot viene visualizzata nell'interfaccia di gioco

03

54

ULTIMI ARRIVI  
 Corsa: 13158714  
 2 5 2 3 1 6 4  
 Corsa: 13158703  
 1 4 2 6 3 5  
 Corsa: 13158689  
 5 1 6 4 3 2  
 Corsa: 13158679  
 2 5 4 6 3 1  
 Corsa: 13158666  
 3 1 2 4 6 5  
 Corsa: 13158653  
 5 1 2 4 6 3

SCOMMESSE

	1	2	3	4	5	6
1°	3,59	3,41	14,45	4,22	11,37	4,68
2°	4,17	6,90	4,63	9,67	3,07	6,66
3°	5,43	5,39	4,68	4,49	6,94	4,36
P2	1,65	1,60	4,36	1,81	3,59	1,92
P3	1,52	1,48	3,69	1,64	3,07	1,74

SCOMMESSE COMBinate

	1	2	3	4	5	6
1°	1	24,77	16,66	34,72	11,02	23,91
2°	2	14,22	15,82	32,97	10,47	22,71
3°	3	60,26	99,71	139,72	44,36	96,24
4°	4	17,60	29,12	19,57	12,96	28,11
5°	5	47,41	78,45	52,76	109,95	75,72
6°	6	19,52	32,29	21,72	45,26	14,37

Jackpot

503,92

Le puntate sono aperte

SuperSix

273,60

- nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia di gioco, mostrata nella figura in alto, è presente il Timer delle scommesse
- sotto al Timer sono visualizzati gli ordini di arrivo delle corse precedenti, con il corrispondente numero della corsa
- in alto a destra viene visualizzato il numero della corsa
- nella parte centrale dell'interfaccia, in alto, c'è la finestra "Scommesse" che contiene le quote relative alle scommesse di tipo: "Primo classificato"; "Secondo classificato"; "Terzo classificato"; "Piazzato nei primi 2"; "Piazzato nei primi 3". Le quote sono organizzate in una tabella dove le righe indicano il tipo di scommessa e le colonne indicano il numero del cane
- sempre nella parte centrale dell'interfaccia, questa volta in basso, c'è la finestra "Scommesse combinate" che contiene le quote della scommessa "Accoppiata" per ogni possibile coppia di cani (che si devono classificare primo e secondo). Le quote sono organizzate in una tabella dove le righe indicano il numero del cane che deve arrivare primo e le colonne indicano il numero del cane che deve arrivare secondo
- nella parte bassa dell'interfaccia è presente un pannello che visualizza: a sinistra l'ammontare del Jackpot; al centro i messaggi relativi al gioco; a destra l'ammontare del SuperSix
- all'interno delle quote viene visualizzata in rosso la quota più bassa ed in verde la quota più alta
- in modo del tutto casuale può accadere, appena prima dell'inizio della corsa e quindi dopo lo scadere del Timer, che le quote delle scommesse vengano moltiplicate per un numero estratto casualmente; tale numero Bonus può essere: 2x, 3x, 4x o 5x. Quando questo accade viene visualizzato un apposito messaggio e tutti i Ticket giocati in quella corsa beneficeranno del moltiplicatore Bonus sulle quote delle scommesse. Nel riquadro "Ultime scommesse" viene riportato l'eventuale moltiplicatore Bonus prima dell'ordine di arrivo dei cani (come visibile nella figura in alto 'x2')