

SCOMMESSE SU EVENTI SIMULATI

NOTE INFORMATIVE SULLE PROBABILITA' DI VINCITA

Le scommesse virtuali sono scommesse effettuate su eventi simulati al computer il cui esito è visualizzato tramite una grafica animata o per mezzo di un evento reale precedentemente registrato.

Un evento virtuale può essere immaginato come una rappresentazione visuale dell'estrazione di un numero pseudo casuale. Le quote vengono assegnate da un sistema certificato e sono create in modo che i concorrenti con una più alta probabilità di essere estratti abbiano quote più basse e viceversa, tenendo conto che alla percentuale di vincita teorica deve essere applicata la percentuale di allibramento secondo quanto disposto dal decreto direttoriale 28 dicembre, n. 2012/60215/giochi/SCO:

- ad ogni esito, relativo ad una scommessa singola, è associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra l'80 per cento e il 90 per cento (art. 12, comma 4)
- ad ogni combinazione, relativa ad una scommessa plurima, è associata una percentuale di ritorno teorico dell'importo scommesso compresa tra il 60 per cento e il 90 per cento (art. 12, comma 5)

Prendendo come esempio una corsa di cani con queste quote associate al vincente:

	Quote del vincente
Cane 1	7,96
Cane 2	3,25
Cane 3	6,60
Cane 4	7,24
Cane 5	3,69
Cane 6	5,48

Tanto è minore la quota proposta su un esito tanto è maggiore la probabilità che questo esito si verifichi. Per ottenere la probabilità in percentuale, si deve dividere il fattore 100 per ogni quota (es. $100/7,24 = 13,81$), ottenendo questi quozienti:

	Probabilità di vincita teoriche
Cane 1	12,56%
Cane 2	30,77%
Cane 3	15,15%
Cane 4	13,81%
Cane 5	27,10%
Cane 6	18,25%

E' evidente che la somma dei sei quozienti, non faccia 100, ma un valore sempre più grande, in questo caso pari a 117,64, che viene chiamato lavagna o allibramento e che rappresenta il margine di intermediazione teorico che ogni bookmaker trattiene, secondo le percentuali stabilite dal decreto sopra ricordato.

Questo significa che la reale probabilità di vincita associata ad ogni cane (calcolata al netto della lavagna) sarà ottenuta dividendo ulteriormente il quoziente ottenuto per la lavagna: ad esempio la probabilità percentuale della vittoria del cane 4 è data dall'equazione: $117,64:13,81=100:X$ da cui ne deriva che $X = 11,74\%$.

	Probabilità di vincita effettive
Cane 1	10,68%
Cane 2	26,16%
Cane 3	12,88%
Cane 4	11,74%
Cane 5	23,04%
Cane 6	15,51%

Il payout teorico associato all'evento (quello che otterrebbe in vincite lo scommettitore che puntasse su tutti gli esiti possibili della corsa, proporzionalmente alle quote) sarebbe l'85% (100/lavagna), in linea con la percentuale di allibramento stabilita dal decreto.