

TENNIS

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Si declina ogni responsabilità su eventuali variazioni regolamentari (numero sostituzioni, numero game nel set, ecc.) attuate dalle federazioni e/o dagli organizzatori della manifestazione, la cui conoscenza sarà cura del cliente: in questi casi non è quindi previsto alcun rimborso della scommessa.

Ai fini della certificazione, fa fede la classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Salvo diversamente indicato, eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Si procede al rimborso delle scommesse:

- se il giocatore pronosticato non scende in campo nell'incontro.
- se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione.
- se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione.

I dati non presenti sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione di riferimento sono reperiti da fonti di informazione indipendenti di provata affidabilità approvate da ADM. Si rimanda alla normativa vigente.

1X2 ACE

Occorre pronosticare quale tennista, tra i due proposti, effettuerà il maggior numero di "ace" durante l'incontro di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 effettuerà un maggior numero di ace rispetto al giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i tennisti effettueranno lo stesso numero di ace.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 effettuerà un maggior numero di ace rispetto al giocatore 1.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 ACE (INDIRETTE)

Occorre pronosticare in quale dei due incontri oggetto di scommessa sarà realizzato il maggior numero di "ace".

L'incontro indiretto è il confronto virtuale tra due match di riferimento, il cui risultato è determinato da quanto ottenuto nei due match stessi.

Sono previsti tre esiti: 1, X, 2.

“1”: nel 1° match di riferimento saranno realizzati più “ace” rispetto al 2° match di riferimento.

“X”: nel 1° e nel 2° match di riferimento sarà realizzato lo stesso numero di “ace”.

“2”: nel 2° match di riferimento saranno realizzati più “ace” rispetto al 1° match di riferimento.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante entrambi gli incontri di riferimento, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante uno solo degli incontri di riferimento, la scommessa sarà rimborsata qualora non si sia già raggiunto un risultato certificabile ai fini della stessa.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Incontro Indiretto: Sinner - Ruud / Alcaraz - Zverev.
Ace realizzati nel match Sinner - Ruud: Sinner (8) + Ruud (6) > 14 ace totali.
Ace realizzati nel match Alcaraz - Zverev: Alcaraz (6) + Zverev (5) > 11 ace totali.
Nel match “Sinner - Ruud” sono stati realizzati più ace rispetto al match “Alcaraz - Zverev” > Esito vincente: 1.

1X2 BREAK

Occorre pronosticare quale tennista, tra i due proposti, effettuerà il maggior numero di “break” durante l'incontro di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che il giocatore 1 effettuerà un maggior numero di break rispetto al giocatore 2.
- Con l'esito “X” si pronostica che entrambi i tennisti effettueranno lo stesso numero di break.
- Con l'esito “2” si pronostica che il giocatore 2 effettuerà un maggior numero di break rispetto al giocatore 1.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 BREAK POINT

Occorre pronosticare quale dei due giocatori conquisterà più “palle break” (break point) nell'incontro.

Si considera “palla break” (break point) ogni situazione nella quale il giocatore in risposta si trova ad un punto dal vincere il game in cui l'avversario è al servizio.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
Sinner > Palle break conquistate: 4.
Djokovic > Palle break conquistate: 3.
1X2 Break Point > Esito: 1.

1X2 DOPPIO FALLO

Occorre pronosticare quale tennista, tra i due proposti, effettuerà il maggior numero di "doppio fallo" durante l'incontro di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 effettuerà un maggior numero di doppi falli rispetto al giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i tennisti effettueranno lo stesso numero di doppi falli.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 effettuerà un maggior numero di doppi falli rispetto al giocatore 1.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 DURATA MATCH (INDIRETTE)

Occorre pronosticare quale dei due incontri oggetto di scommessa avrà una durata maggiore.

Ai fini della certificazione, farà fede il valore riportato sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento (ore e minuti).

L'incontro indiretto è il confronto virtuale tra due match di riferimento, il cui risultato è determinato da quanto ottenuto nei due match stessi.

Sono previsti tre esiti: 1, X, 2.

"1": la durata del 1° match di riferimento sarà maggiore rispetto alla durata del 2° match di riferimento.

"X": la durata del 1° e del 2° match di riferimento sarà la stessa.

"2": la durata del 2° match di riferimento sarà maggiore rispetto alla durata del 1° match di riferimento.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante entrambi gli incontri di riferimento, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante uno solo degli incontri di riferimento, la scommessa sarà rimborsata qualora non si sia già raggiunto un risultato certificabile ai fini della stessa.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Incontro Indiretto: Sinner - Ruud / Alcaraz - Zverev.
Durata del match Sinner - Ruud: 1 ora e 45 minuti.
Durata del match Alcaraz - Zverev: 1 ora e 5 minuti.
La durata del match "Sinner - Ruud" è stata maggiore rispetto a quella del match "Alcaraz - Zverev" > Esito vincente: 1.

1X2 ERRORI NON FORZATI

Occorre pronosticare quale dei due giocatori effettuerà il maggior numero di errori non forzati nell'incontro.

1: il giocatore 1 effettua più errori non forzati rispetto al giocatore 2.

X: i due giocatori effettuano lo stesso numero di errori non forzati.

2: il giocatore 2 effettua più errori non forzati rispetto al giocatore 1.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Sinner > Errori non forzati: 64.
Alcaraz > Errori non forzati: 73.
Esito vincente: 2.

1X2 HANDICAP ACE

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà più ace nell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di ace) assegnato ad uno dei due tennisti.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo realizza più ace nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori realizzano lo stesso numero di ace nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo realizza più ace nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Ace di Nadal: 9.
Ace di Djokovic: 10.
1X2 Handicap (-2) Ace.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 9-8 > Esito: 1.
1X2 Handicap (-1) Ace.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 9-9 > Esito: X.
1X2 Handicap (2) Ace.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 7-10 > Esito: 2.

1X2 HANDICAP DOPPI FALLI

Occorre pronosticare il giocatore che commetterà più doppi falli nell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di doppi falli) assegnato ad uno dei due tennisti.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo commette più doppi falli nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori commettono lo stesso numero di doppi falli nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo commette più doppi falli nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Doppi Falli di Nadal: 5
Doppi Falli di Djokovic: 6
1X2 Handicap (-2) Doppi Falli.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 5-4 > Esito: 1.
1X2 Handicap (-1) Doppi Falli.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 5-5 > Esito: X.
1X2 Handicap (2) Doppi Falli.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3-6 > Esito: 2.

1X2 HANDICAP GIOCHI

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà più giochi nell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di giochi) assegnato ad uno dei due tennisti.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo vince più giochi nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori vincono lo stesso numero di giochi nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo vince più giochi nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Nadal - Djokovic 6-4; 3-6; 6-2.
Giochi vinti da Nadal: 15.
Giochi vinti da Djokovic: 12.
1X2 Handicap (4) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 11-12 > Esito: 2.
1X2 Handicap (3) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 12-12 > Esito: X.
1X2 Handicap (2) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 13-12 > Esito: 1.
1X2 Handicap (-2) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 15-10 > Esito: 1.

1X2 HANDICAP GIOCHI SET X

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà più giochi nel solo Set X dell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di giochi) assegnato ad uno dei due tennisti. Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo vince più giochi nel Set X, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori vincono lo stesso numero di giochi nel Set X, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo vince più giochi nel Set X, dopo aver applicato l'handicap.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Nadal - Djokovic 6-4; 3-6; 6-2.
1° Set - Giochi vinti da Nadal: 6.
1° Set - Giochi vinti da Djokovic: 4.
1X2 Handicap (3) Giochi nel Set 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3-4 > Esito: 2.
1X2 Handicap (2) Giochi nel Set 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 4-4 > Esito: X.
1X2 Handicap (1) Giochi nel Set 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 5-4 > Esito: 1.
1X2 Handicap (-1) Giochi nel Set 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 6-3 > Esito: 1.
2° Set - Giochi vinti da Nadal: 3.
2° Set - Giochi vinti da Djokovic: 6.
1X2 Handicap (-2) Giochi nel Set 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3-4 > Esito: 2.
1X2 Handicap (-3) Giochi nel Set 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3-3 > Esito: X.
1X2 Handicap (-4) Giochi nel Set 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3-2 > Esito: 1.
1X2 Handicap (1) Giochi nel Set 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 2-6 > Esito: 2.

1X2 NUMERO GAMES

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà il maggior numero di giochi nell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 vincerà più giochi del giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori vinceranno lo stesso numero di giochi.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 vincerà più giochi del giocatore 1.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 7-6; 3-6; 6-2.

- Giochi vinti da Nadal: 16.
Giochi vinti da Djokovic: 14.
Esito vincente: 1.
- Nadal - Federer 7-6; 3-6; 6-4.
Giochi vinti da Nadal: 16.
Giochi vinti da Federer: 16.
Esito vincente: X.

1X2 PUNTI VINTI

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà il maggior numero di punti nell'incontro.

1: il giocatore 1 vince più punti rispetto al giocatore 2.

X: i due giocatori vincono lo stesso numero di punti.

2: il giocatore 2 vince più punti rispetto al giocatore 1.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Sinner > Punti vinti: 193.
Alcaraz > Punti vinti: 192.
Esito: 1.

1X2 PUNTI VINTI CON LA PRIMA DI SERVIZIO

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà il maggior numero di punti con la prima di servizio nell'incontro.

1: il giocatore 1 vince più punti con la prima di servizio rispetto al giocatore 2.

X: i due giocatori vincono lo stesso numero di punti con la prima di servizio.

2: il giocatore 2 vince più punti con la prima di servizio rispetto al giocatore 1.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Sinner > Punti vinti prima di servizio: 72.
Alcaraz > Punti vinti prima di servizio: 71.
Esito vincente: 1.

1X2 PUNTI VINTI CON LA SECONDA DI SERVIZIO

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà il maggior numero di punti con la seconda di servizio nell'incontro.

1: il giocatore 1 vince più punti con la seconda di servizio rispetto al giocatore 2.

X: i due giocatori vincono lo stesso numero di punti con la seconda di servizio.

2: il giocatore 2 vince più punti con la seconda di servizio rispetto al giocatore 1.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Sinner > Punti vinti seconda di servizio: 44.
Alcaraz > Punti vinti seconda di servizio: 46.
Esito vincente: 2.

1X2 TOTALE GAME SET X VS SET Y

Occorre pronosticare in quale set dell'incontro, considerando solo il set X e il set Y, saranno disputati più giochi.

Sono previsti 3 possibili esiti.

- 1: nel Set X saranno disputati più giochi rispetto al Set Y.
- X: nel Set X e nel Set Y sarà disputato lo stesso numero di giochi.
- 2: nel Set Y saranno disputati più giochi rispetto al Set X.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il Set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 6-4; 2-6; 7-5.
1X2 Totale Game Set 1 vs Set 2.
Totale giochi nel 1° set: 10.
Totale giochi nel 2° set: 8.
Esito vincente: 1.
- Alcaraz - Sinner 6-3; 3-6; 7-5.
1X2 Totale Game Set 1 vs Set 2.
Totale giochi nel 1° set: 9.
Totale giochi nel 2° set: 9.
Esito vincente: X.
- Berrettini - Cilic 6-1; 4-4 e ritiro Cilic.
1X2 Totale Game Set 1 vs Set 2.
Totale giochi nel 1° set: 7.
Totale giochi nel 2° set fino al ritiro: 8.
Esito vincente: 2.

1X2 TURNO ELIMINAZIONE (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale fra i due tennisti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi i tennisti indicati non partecipano al torneo si procederà al rimborso della scommessa.

Per partecipazione al torneo si intende aver giocato anche un solo punto nel primo incontro. Se entrambi i tennisti vengono eliminati nello stesso turno, sarà considerato vincente l'esito X.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ACE GAME X SET Y

Occorre pronosticare se in un determinato game del set indicato il giocatore in battuta effettuerà un ace oppure no.

In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN GIOCATORE NON TESTA DI SERIE AGLI OTTAVI SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista non testa di serie riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi agli Ottavi di finale del torneo di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN GIOCATORE NON TESTA DI SERIE AI QUARTI SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista non testa di serie riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi ai Quarti di finale del torneo di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN GIOCATORE NON TESTA DI SERIE IN SEMIFINALE SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista non testa di serie riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi alle Semifinali del torneo di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN GIOCATORE NON TESTA DI SERIE IN FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista non testa di serie riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi alla Finale del torneo di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN ITALIANO RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista di nazionalità italiana riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi agli Ottavi di finale del torneo di riferimento.

Se nessun tennista italiano prenderà parte al torneo, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN ITALIANO RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista di nazionalità italiana riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi ai Quarti di finale del torneo di riferimento.

Se nessun tennista italiano prenderà parte al torneo, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN ITALIANO RAGGIUNGE LE SEMIFINALI SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista di nazionalità italiana riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi alle Semifinali del torneo di riferimento.

Se nessun tennista italiano prenderà parte al torneo, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN ITALIANO RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se almeno un tennista di nazionalità italiana riuscirà (Si) o meno (No) a qualificarsi alla Finale del torneo di riferimento.

Se nessun tennista italiano prenderà parte al torneo, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN SET 4-0 O 0-4

Occorre pronosticare se almeno un set dell'incontro di riferimento terminerà con il punteggio di 4-0 o 0-4.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Esempio:

- “Next Gen Atp Finals” (07/11/2017).
T1 - T2 (Incontro oggetto di scommessa).
Almeno un set 4-0.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ALMENO UN SET 6-0 O 0-6

Occorre pronosticare, se almeno uno dei set disputati nell'incontro di riferimento terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ALMENO X SOMMA ACE + DOPPI FALLI NEL MATCH

Occorre pronosticare se la somma totale degli Ace realizzati e dei Doppi Falli commessi nell'incontro sarà pari almeno a X (esito SI) o no (esito NO).

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Ace nel match: Sinner (11) + Alcaraz (8) = 19.
Doppi Falli nel match: Sinner (1) + Alcaraz (2) = 3.
Somma Ace + Doppi Falli nel match: 19 + 3 = 22.
Almeno 20 Ace + Doppi Falli nel match > Esito: SI.
Almeno 25 Ace + Doppi Falli nel match > Esito: NO.

ATLETA VINCE LA MANIFESTAZIONE ENTRO LA DATA

Occorre pronosticare se il giocatore indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No) entro una data X.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Se il giocatore indicato non parteciperà alla manifestazione di riferimento entro la data X, sarà ritenuto vincente l'esito "NO".

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ATLETA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO LA DATA

Occorre pronosticare se l'atleta indicato parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si) o meno (No) entro una data X.

Per partecipazione si intendono gli atleti effettivamente scesi in campo.

Esempio: Roger Federer partecipa al Torneo di Cincinnati entro 2019.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della relativa manifestazione di riferimento.

BREAK X NEL SET Y

Occorre pronosticare il giocatore che otterrà il break X nel set Y dell'incontro. Per "break" si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio.

Sono previsti tre esiti: 1; Nessuno; 2.

L'esito "Nessuno" è vincente nel caso in cui nessuno dei due giocatori ottiene il break X del set Y.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Alcaraz - Sinner.

Sinner ottiene un break nel 3° game del 1° set. Alcaraz ottiene un break nel 6° game del 1° set. Non ci sono altri break nel 1° set.

Break 1 nel set 1 > Esito: 2.

Break 2 nel set 1 > Esito: 1.

Break 3 nel set 1 > Esito: Nessuno.

CHI VINCE PIU' GIOCHI NEL MATCH (2 ESITI)

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà il maggior numero di giochi nell'incontro di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 vince più giochi del giocatore 2.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 vince più giochi del giocatore 1.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (i due giocatori vincono lo stesso numero di giochi) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 7-6; 3-6; 6-2.
Giochi vinti da Nadal: 16.
Giochi vinti da Djokovic: 14.
Esito vincente: 1.
- Nadal - Federer 7-6; 3-6; 6-4.
Giochi vinti da Nadal: 16.
Giochi vinti da Federer: 16.
Restituzione in vincita dell'importo giocato.

ENTRAMBI I GIOCATORI OTTENGONO ALMENO UN BREAK NEL SET X

Occorre pronosticare se entrambi i giocatori otterranno almeno un "break" ciascuno nel solo Set X dell'incontro di riferimento.

Per "break" si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio.

- Con l'esito "SI" si pronostica che entrambi i giocatori ottengono almeno un break ciascuno nel Set X.
- Con l'esito "NO" si pronostica che almeno uno dei due giocatori non ottiene break nel Set X.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Medvedev - Nadal.
Set 1 - Break di Medvedev: 1.
Set 1 - Break di Nadal: 2.
Entrambi i giocatori ottengono un break nel Set 1 > Esito: SI.
- Djokovic - Berrettini (Berrettini ritirato nel 3° set).
Set 3 - Break di Djokovic: 1.
Set 3 - Break di Berrettini: 0.
Entrambi i giocatori ottengono un break nel Set 3 > Esito non determinabile > rimborso.

ENTRAMBI I PARTECIPANTI VINCONO ALMENO UN SET

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, entrambi i giocatori vinceranno almeno un set ciascuno (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 3-1.
Entrambi vincono almeno un set.
Esito vincente: Si.
- Thiem - Federer 0-2.
Entrambi vincono almeno un set.
Esito vincente: No.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FASE ELIMINAZIONE GIOCATORE

Occorre pronosticare in quale turno della manifestazione di riferimento verrà eliminato il tennista indicato.

Se il tennista non prende parte alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, sarà ritenuta valida.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FASE ELIMINAZIONE GIOCATORE (7 ESITI)

Occorre pronosticare in quale turno della manifestazione di riferimento verrà eliminato il giocatore X.

Se il giocatore X non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, sarà ritenuta valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

FINALISTA SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore X si qualificherà (Si) o meno (No) alla finale della manifestazione di riferimento.

Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore X si qualificherà alla finale della manifestazione. Con l'esito "No" si pronostica che il giocatore X non si qualificherà alla finale della manifestazione.

Se il giocatore X non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi, sarà ritenuta valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Roland Garros 2018.
R. Nadal finalista > Esito vincente: Sì.
M. Cecchinato finalista > Esito vincente: No.

GARA A X GAME NEL MATCH

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà per primo X game nel match di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 raggiungerà per primo la soglia di X game vinti nel match.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 raggiungerà per primo la soglia di X game vinti nel match.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuno dei due giocatori raggiunge la soglia di X game vinti nel match) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Medvedev (6-3; 6-2).
Andamento game vinti nel match:
1-0 > 2-0 > 2-1 > 2-2 > 3-2 > 4-2 > 5-2 > 5-3 > 6-3; 7-3 > 7-4 > 8-4 > 9-4 > 10-4 > 10-5 > 11-5 > 12-5.
Gara a 5 game nel match > Esito vincente: 1.
Gara a 10 game nel match > Esito vincente: 1.

GARA A X GIOCHI NEL SET Y

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà per primo X giochi nel set Y dell'incontro di riferimento.

In caso di ritiro di un giocatore durante il set indicato, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Andamento Set 1: 1-0; 2-0; 2-1; 2-2; 3-2; 3-3; 3-4; 3-5; 4-5; 5-5; 5-6; 5-7.

Set 1: Gara a 2 giochi. Esito vincente: 1.

Set 1: Gara a 4 giochi. Esito vincente: 2.

Set 1: Gara a 6 giochi. Esito vincente: 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GARA A X PUNTI NEL GAME Y SET Z

Occorre pronosticare quale dei due giocatori realizzerà per primo X punti nel game Y del set Z dell'incontro di riferimento.

In caso di ritiro di un giocatore durante il game Y del set Z, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.

Andamento Game 1 Set 1: 15-0; 30-0; 30-15; 30-30; 30-40; 30-G2 vince.

Game 1 Set 1: Gara a 2 punti (chi arriva prima a 30?).

Esito vincente: 1.

Game 1 Set 1: Gara a 3 punti (chi arriva prima a 40?).

Esito vincente 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GAME X SET Y AI VANTAGGI SI/NO

Occorre pronosticare se un determinato game del set indicato finirà (Si) o meno (No) ai vantaggi.

La partecipazione di entrambi i tennisti al game oggetto di scommessa è determinante ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due giocatori si ritira durante o prima dell'inizio del game X, la scommessa sarà rimborsata, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE 1 VINCE ALMENO 1 SET

Occorre pronosticare, se il giocatore 1 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro di riferimento. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE 1 VINCE IL SUO PRIMO GAME DI SERVIZIO

Occorre pronosticare se il giocatore 1 riuscirà (Si) o meno (No) a vincere il game in cui è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il primo game di servizio, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
1° game di servizio Nadal: G1 vince a 30.
Giocatore 1 vince il suo primo game di servizio.
Esito vincente: Si.

GIOCATORE 2 VINCE ALMENO 1 SET

Occorre pronosticare, se il giocatore 2 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro di riferimento. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE 2 VINCE IL SUO PRIMO GAME DI SERVIZIO

Occorre pronosticare se il giocatore 2 riuscirà (Si) o meno (No) a vincere il game in cui è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il primo game di servizio, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
1° game di servizio Djokovic: G1 vince a 40.
Giocatore 2 vince il suo primo game di servizio.
Esito vincente: No.

GIOCATORE NAZIONALITA' VINCE TORNEO

Occorre pronosticare se un tennista della nazionalità indicata si aggiudicherà (Si) o meno (No) la manifestazione di riferimento.

La certificazione si basa sui dati diramati dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento:

Esempio:

- Torneo di Wimbledon (2017).

Tennista canadese vince Wimbledon.

Esito scommessa: No.

Se nessun giocatore della nazionalità indicata prende parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà certificata.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE VINCE ALMENO UN TORNEO ATP ENTRO LA DATA

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il tennista X vincerà almeno un torneo ATP della categoria specificata nella descrizione dell'avvenimento.

La scommessa risulterà valida nel caso in cui il tennista non parteciperà a nessun torneo ATP della categoria indicata entro la data proposta.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X O GIOCATORE Y VINCE LA MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se il giocatore X o il giocatore Y vincerà (esito SI) o no (esito NO) la manifestazione di riferimento.

- "SI": almeno uno dei due giocatori vince la manifestazione.
- "NO": nessuno dei due giocatori vince la manifestazione.

Se entrambi i giocatori non prenderanno parte alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Australian Open Maschile 2026.
Vincitore della manifestazione: Alcaraz.
Djokovic o Sinner vince la manifestazione > Esito: NO.
Alcaraz o Zverev vince la manifestazione > Esito: SI.

GIOCATORE X OTTIENE ALMENO UN BREAK IN OGNI SET

Occorre pronosticare se il giocatore X otterrà almeno un "break" in ogni set dell'incontro di riferimento.

Per "break" si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio.

- Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X otterrà almeno un break in ogni set dell'incontro.
- Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X non otterrà break in almeno un set dell'incontro.

Se uno o più set dell'incontro non vengono disputati/completati a causa del ritiro di uno dei due giocatori, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere certificato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Nadal - Djokovic (al meglio di 3 set).
Giocatore 1 ottiene almeno un break in ogni set.
Set 1: Nadal ottiene 2 break.
Set 2: Nadal ottiene 1 break e Djokovic si ritira sul 4-4.
La scommessa viene rimborsata in quanto il potenziale 3° set non è stato disputato.
- Berrettini - Medvedev (al meglio di 3 set).
Giocatore 2 ottiene almeno un break in ogni set.
Set 1: Medvedev ottiene 2 break.
Set 2: Medvedev ottiene 1 break.
Set 3: Medvedev ottiene 1 break e Berrettini si ritira sul 2-4.
Esito vincente: SI. Medvedev ha ottenuto almeno un break in ogni set disputato, anche se il 3° set non è stato completato.
- Alcaraz - Cilic (al meglio di 3 set).
Giocatore 1 ottiene almeno un break in ogni set.
Set 1: Alcaraz non ottiene break.
Set 2: Alcaraz ottiene 1 break e Cilic si ritira sul 2-0.
Esito vincente: NO. Alcaraz non ha ottenuto break nel 1° set. Risultato certificato a prescindere dal ritiro di Cilic.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X VINCE ALMENO Y SET SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore X vincerà, o meno, Y o più Set nell'incontro di riferimento.

Esempio:

- Giocatore 1 - Giocatore 2.
Risultato Match: 6-7; 6-4; 6-7; 4-6.
Giocatore 1 vince almeno 1 set > Esito vincente: Si.
Giocatore 2 vince almeno 1 set > Esito vincente: Si.
Risultato Match: 4-6; 4-6; 0-6.
Giocatore 1 vince almeno 1 set > Esito vincente: No.
Giocatore 2 vince almeno 1 set > Esito vincente: Si.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario, verrà annullata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GRANDE SLAM SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore proposto realizzerà il “Grande Slam” (esito SI) o no (esito NO).

Per “Grande Slam” si intende la vittoria nello stesso anno solare di tutti e quattro i tornei Slam (in singolo): Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open.

In caso di mancata partecipazione del giocatore proposto a tutti e quattro gli Slam la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi resterà valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Novak Djokovic realizza Grande Slam nel 2015.
Nel 2015 Djokovic vince Australian Open, Wimbledon, US Open ma non vince il Roland Garros.
Esito: NO.

INCONTRO DEL GRUPPO CON IL MAGGIOR NUMERO DI ACE

Occorre pronosticare in quale incontro, tra quelli presenti in lista, sarà realizzato il maggior numero di ace totali.

In caso di parità nel numero di ace, si rimanda alla normativa vigente.

Se l'incontro pronosticato non viene disputato, è definitivamente interrotto o in caso di ritiro/squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa sarà rimborsata, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della stessa; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Internazionali d'Italia 2026.
Lista di esiti: Medvedev - Landaluce / Sinner - Rublev / Darderi - Jodar / Ruud - Khachanov.
Ace totali realizzati nel match Medvedev - Landaluce: $3+2 = 5$.
Ace totali realizzati nel match Sinner - Rublev: $4+1 = 5$.
Ace totali realizzati nel match Darderi - Jodar: $2+1 = 3$.
Ace totali realizzati nel match Ruud - Khachanov: $4+2 = 6$.
Esito vincente: Ruud - Khachanov.

INCONTRO DEL GRUPPO CON MAGGIORE DURATA

Occorre pronosticare quale incontro, tra quelli presenti in lista, avrà una durata maggiore.

Ai fini della certificazione, farà fede il valore riportato sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento (ore e minuti).

In caso di parità nella durata, si rimanda alla normativa vigente.

Se l'incontro pronosticato non viene disputato, è definitivamente interrotto o in caso di ritiro/squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa sarà rimborsata, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della stessa; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Internazionali d'Italia 2026.
Lista di esiti: Medvedev - Landaluce / Sinner - Rublev / Darderi - Jodar / Ruud - Khachanov.
Durata del match Medvedev - Landaluce: 2 ore e 23 minuti.
Durata del match Sinner - Rublev: 1 ora e 31 minuti.
Durata del match Darderi - Jodar: 3 ore e 8 minuti.
Durata del match Ruud - Khachanov: 1 ora e 40 minuti.
Esito vincente: Darderi - Jodar.

MEDICAL TIMEOUT SI/NO

Occorre pronosticare se nell'incontro verrà chiamato almeno un "medical timeout" da uno dei due giocatori (SI) o meno (NO).

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Rune.
Sinner chiama un medical timeout nel terzo set.
Esito vincente: SI.

NAZIONALITA' DEL VINCITORE

Occorre pronosticare la nazionalità del giocatore che vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se nessun giocatore della nazionalità pronosticata partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Wimbledon 2022 (Singolare maschile).

Nazionalità del vincitore torneo: Italia - Spagna - Serbia - Canada - Altro.
Vincitore del singolare maschile: Novak Djokovic (Serbia).
Esito vincente: Serbia.

NUMERO DI ACE DEL GIOCATORE X NEL MATCH MULTIESITI 16 ESITI

Occorre pronosticare il numero totale di “ace” realizzati dal giocatore X nell’incontro.

Sono previsti 16 esiti:

0; 1 o più; 3 o più; 5 o più; 7 o più; 9 o più; 11 o più; 13 o più; 15 o più; 17 o più; 19 o più; 21 o più; 23 o più; 25 o più; 27 o più; 29 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l’incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Numero di ace del giocatore 1 nel match multiesiti 16 esiti.
Ace di Sinner nel match: 10.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 3 o più; 5 o più; 7 o più; 9 o più.

NUMERO DI ACE NEL GAME X DEL SET Y MULTIESITI 4 ESITI

Occorre pronosticare il numero totale di “ace” realizzati nel game X del set Y dell’incontro.

Sono previsti quattro esiti: 0; 1 o più; 2 o più; 3 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Numero di ace nel game 1 del set 1.
Ace nel game 1 del set 1: 2.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più.

NUMERO DI ACE NEL MATCH MULTIESITI 31 ESITI

Occorre pronosticare il numero totale di “ace” realizzati nell’incontro.

Sono previsti 31 esiti:

0; 1 o più; 3 o più; 5 o più; 7 o più; 9 o più; 11 o più; 13 o più; 15 o più; 17 o più; 19 o più; 21 o più; 23 o più; 25 o più; 27 o più; 29 o più; 31 o più; 33 o più; 35 o più; 37 o più; 39 o più; 41 o più; 43 o più; 45 o più; 47 o più; 49 o più; 51 o più; 53 o più; 55 o più; 57 o più; 59 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Numero di ace nel match multiesiti 31 esiti.
Ace nel match: 10 di Sinner + 12 di Berrettini = 22 totali.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 3 o più; 5 o più; 7 o più; 9 o più; 11 o più; 13 o più; 15 o più; 17 o più; 19 o più; 21 o più.

NUMERO DI ACE NEL SET X MULTIESITI 16 ESITI

Occorre pronosticare il numero totale di "ace" realizzati nel set X nell'incontro.

Sono previsti 16 esiti:

0; 1 o più; 3 o più; 5 o più; 7 o più; 9 o più; 11 o più; 13 o più; 15 o più; 17 o più; 19 o più; 21 o più; 23 o più; 25 o più; 27 o più; 29 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Numero di ace nel set 1 multiesiti 16 esiti.
Ace nel set 1: 5 di Sinner + 6 di Berrettini = 11 totali.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 3 o più; 5 o più; 7 o più; 9 o più; 11 o più.

NUMERO DI BREAK POINT NEL GAME X DEL SET Y MULTIESITI 4 ESITI

Occorre pronosticare il numero totale di "break point" (palle break) nel game X del set Y dell'incontro.

Si considera "break point" (palla break) ogni situazione nella quale il giocatore in risposta si trova ad un punto dal vincere il game in cui l'avversario è al servizio.

Sono previsti quattro esiti: 0; 1 o più; 2 o più; 3 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Numero di break point nel game 1 del set 1.
Break point (palle break) nel game 1 del set 1: 2.

Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più.

NUMERO DI DEUCE NEL GAME X DEL SET Y MULTIESITI 4 ESITI

Occorre pronosticare il numero totale di “deuce” (vantaggi) nel game X del set Y dell’incontro.

Sono previsti quattro esiti: 0; 1 o più; 2 o più; 3 o più.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Numero di deuce nel game 1 del set 1.
Deuce (vantaggi) nel game 1 del set 1: 3.
Esiti vincenti alla quota pattuita: 1 o più; 2 o più; 3 o più.

NUMERO FINALI A CUI PARTECIPA IL TENNISTA

Occorre pronosticare il numero delle finali dei Tornei del Grande Slam a cui il tennista X partecipa nel corso della stagione indicata.

Per Tornei del Grande Slam si intendono i seguenti quattro tornei (o Slam): Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open.

Solo nel caso di mancata partecipazione a tutti e quattro gli Slam da parte di un giocatore, le scommesse relative a quest'ultimo saranno rimborsate. In tutti gli altri casi le scommesse saranno valide.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NUMERO SET TOTALI (2/3)

Occorre pronosticare il numero totale dei set disputati in un incontro al meglio dei 3 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 2 set, 3 set.

In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NUMERO SET TOTALI (MATCH 3/5)

Occorre pronosticare il numero totale dei set disputati in un incontro al meglio dei 5 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 3 set, 4 set, 5 set.

In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NUMERO TOTALE GIOCHI NEL SET X (3 ESITI)

Occorre pronosticare il numero totale di giochi disputati nel solo Set X dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 3 possibili esiti: 8 O MENO; 9-10; 11 O PIU'.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
1° Set: 4-6.
Numero totale di giochi nel 1° set: 10 > Esito: 9-10.
2° Set: 6-2.
Numero totale di giochi nel 2° set: 8 > Esito: 8 O MENO.
3° Set: 3-1 e ritiro Nadal.
Numero totale di giochi nel 3° set fino al ritiro: 4 > Esito non determinabile > rimborso.

NUMERO VITTORIE TORNEI GRANDE SLAM

Occorre pronosticare il numero esatto di Tornei del Grande Slam vinti, nel corso dell'anno indicato, da parte del tennista X.

Per Tornei del Grande Slam si intendono i seguenti quattro tornei: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open.

Solo nel caso di mancata partecipazione a tutti e quattro gli Slam da parte di un giocatore, le scommesse relative a quest'ultimo saranno rimborsate. In tutti gli altri casi le scommesse saranno valide.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata

PARI/DISPARI GAMES

Occorre pronosticare se la somma totale dei game giocati nell'incontro di riferimento sarà un numero Pari o Dispari.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Pari/Dispari Games.
Primo set: 4-6.
Secondo set: 7-6.
Terzo set: 6-2.
N° game disputati nel match: $4+6+7+6+6+2 = 31$.
Esito vincente: Dispari.
- Pari/Dispari Games.
Primo set: 6-1.
Secondo set: 6-2.
Terzo set: 2-6.
Quarto set: 4-6.
Quinto set: 7-6.
N° game disputati nel match: $6+1+6+2+2+6+4+6+7+6 = 46$.
Esito vincente: Pari.

PARI/DISPARI GAMES CON MATCH TIE-BREAK

Occorre pronosticare se la somma totale dei game disputati nell'incontro sarà un numero Pari o Dispari.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game.

Anche il Match Tie-Break disputato in sostituzione del set decisivo dell'incontro verrà conteggiato come un singolo game.

La scommessa si applica agli incontri che prevedono la disputa del Match Tie-Break in luogo del terzo o del quinto set.

In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Primo set: 4-6.
Secondo set: 7-6.
Match Tie-Break: 10-8.
N° game disputati nel match: $4+6+7+6+1 = 24$.
Esito vincente: Pari.

PARI/DISPARI GAME VINTI DAL GIOCATORE X CON MATCH TIE-BREAK

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di game vinti dal giocatore/coppia X sarà un numero Pari o Dispari ("0" è considerato Pari).

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

Anche il Match Tie-Break disputato in sostituzione del set decisivo dell'incontro verrà conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

La scommessa si applica agli incontri che prevedono la disputa del Match Tie-Break in luogo del terzo o del quinto set.

In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Primo set: 3-6.
Secondo set: 7-6.
Match Tie-Break: 10-8.
Giocatore 1: Pari/Dispari Game con Match Tie-Break.
N° game vinti dal Giocatore 1: $3+7+1=11$.
Esito vincente: Dispari.
Giocatore 2: Pari/Dispari Game con Match Tie-Break.
N° game vinti dal Giocatore 2: $6+6=12$.
Esito vincente: Pari.

PARI/DISPARI GIOCHI NEL SET

Occorre pronosticare se il numero totale di games disputati nel set X sarà un numero pari o dispari.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARI/DISPARI PUNTI GAME X SET Y

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel game X del set Y dell'incontro sarà un numero Pari o Dispari.

In caso di ritiro di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Set 1 Game 1.
0-15; 0-30; 15-30; 15-40; 15-G2 vince.
Punti realizzati nel game: $1 + 4 = 5$. Esito vincente: Dispari.
Set 1 Game 2.
15-0; 15-15; 30-15; 40-15; 40-30; 40-40; A-40; G1 vince-40.

Punti realizzati nel game: $5 + 3 = 8$. Esito vincente: Pari.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI PUNTI TIE BREAK SET X

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel tie break del set X dell'incontro sarà un numero Pari o Dispari.

In caso di ritiro di un giocatore durante il tie break del set X, la scommessa sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Set 1 Risultato tie-break: 7-3.
Punti realizzati nel tie-break del set 1: 10.
Esito vincente: Pari
Set 2 Risultato tie-break: 4-7.
Punti realizzati nel tie-break del set 2: 11.
Esito vincente: Dispari.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARTE DI TABELLONE COL VINCITORE

Occorre pronosticare da quale metà del tabellone proverrà il vincitore della manifestazione di riferimento.

Nel tennis, un torneo prevede un tabellone divisibile in due metà; pertanto, sono previsti 2 possibili esiti.

Con l'esito "alta" si pronostica che il vincitore del torneo proviene dalla parte alta del tabellone.

Con l'esito "bassa" si pronostica che il vincitore del torneo proviene dalla parte bassa del tabellone.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Wimbledon 2017.
Vincitore Torneo: R. Federer (posizionato nella parte "bassa" del tabellone) > Esito: Bassa.
- Internazionali d'Italia 2018.
Vincitore Torneo: R. Nadal (posizionato nella parte "alta" del tabellone) > Esito: Alta.

PARTECIPA ALMENO A UNA FINALE SLAM

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il tennista indicato parteciperà almeno ad una finale di un Torneo Slam (esito SI) o no (esito NO).

Si considerano Slam i seguenti tornei: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open.

La scommessa resterà valida nel caso in cui il tennista non parteciperà a nessuno slam entro la data proposta.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARTECIPA ALMENO A UNA SEMIFINALE SLAM

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il tennista indicato parteciperà almeno ad una semifinale di un Torneo Slam (esito SI) o no (esito NO).

Si considerano Slam i seguenti tornei: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open.

La scommessa resterà valida nel caso in cui il tennista non parteciperà a nessuno slam entro la data proposta.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PASSAGGIO TURNO

Occorre pronosticare chi passerà il turno tra due squadre in una competizione a eliminazione diretta.

PERDE SET1/VINCE MATCH

Occorre pronosticare, in un'unica scommessa, chi perderà il primo set e chi vincerà/perderà l'incontro.

Sono possibili 4 esiti.

- G1 P/V: Giocatore 1 perde il primo set e vince l'incontro.
- G1 P/P: Giocatore 1 perde il primo set e perde l'incontro.
- G2 P/V: Giocatore 2 perde il primo set e vince l'incontro.
- G2 P/P: Giocatore 2 perde il primo set e perde l'incontro.

La scommessa andrà a rimborso qualora il primo set non dovesse concludersi.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 2-1 (6-4; 1-6; 7-6).
Esito vincente: G2 P/P.
- Federer - Thiem 2-1 (3-6; 7-6; 6-1).
Esito vincente: G1 P/V.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il tennista indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella manifestazione di riferimento.

Se il tennista indicato non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se il tennista indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella manifestazione di riferimento.

Se il tennista indicato non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PODIO IN ORDINE

Occorre pronosticare quali saranno i tre giocatori che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

POSIZIONE GIOCATORE IN CLASSIFICA

Occorre pronosticare come si posizionerà il giocatore indicato nel ranking ATP/WTA ufficiale di riferimento, alla data proposta.

Sono previsti 7 esiti:

"1": alla data proposta, il giocatore indicato sarà 1° nella classifica ufficiale di riferimento.

"2-4": alla data proposta, il giocatore indicato raggiungerà una posizione in classifica compresa tra la seconda e la quarta, incluse.

"5-10": alla data proposta, il giocatore indicato raggiungerà una posizione in classifica compresa tra la quinta e la decima, incluse.

"11-20": alla data proposta, il giocatore indicato raggiungerà una posizione in classifica compresa tra la 11esima e la 20esima, incluse.

“21-50”: alla data proposta, il giocatore indicato raggiungerà una posizione in classifica compresa tra la 21esima e la 50esima, incluse.

“51-100”: alla data proposta, il giocatore indicato raggiungerà una posizione in classifica compresa tra la 51esima e 100esima, incluse.

“>100”: alla data proposta, il giocatore indicato si posizionerà in classifica oltre la 100esima posizione.

In caso di ritiro del giocatore indicato, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- ATP Rankings - Singles - 20/11/2017:
Roger Federer (2°) > Esito scommessa: “2-4”.
- ATP Rankings - Singles - 13/11/2017:
Fabio Fognini (27°) > Esito scommessa: “21-50”.
- ATP Rankings - Doubles - 06/11/2017:
Fabio Fognini (96°) > Esito scommessa: “51-100”.

POSSIBILE FINALE

Occorre pronosticare quali saranno i giocatori (o team) che giocheranno la finale della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore (o team) pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO AL SERVIZIO

Occorre pronosticare chi sarà il primo tennista a servire nell'incontro di riferimento.

Se uno o entrambi i tennisti si ritirano prima di scendere in campo, la scommessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO BREAK

Occorre pronosticare il tennista che metterà a segno il primo Break dell'incontro.

Esempio:

- Giocatore 1 - Giocatore 2.

Set 1 Game 1:

Giocatore 2 al servizio > vittoria game del Giocatore 2.

Set 1 Game 2:

Giocatore 1 al servizio > vittoria game del Giocatore 2 > Primo Break.

Esito vincente: 2.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario, verrà annullata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUNTEGGIO AL TERMINE DI X PUNTI NEL GAME Y SET Z

Occorre pronosticare quale dei due tennisti sarà avanti nel punteggio al termine di X punti giocati nel game Y del set Z.

- Con l'esito "1" si pronostica che il primo tennista indicato sarà avanti nel punteggio al termine di X punti giocati nel game Y del set Z.
- Con l'esito "X" si pronostica il punteggio di parità al termine di X punti giocati nel game Y del set Z.
- Con l'esito "2" si pronostica che il secondo tennista indicato sarà avanti nel punteggio al termine di X punti giocati nel game Y del set Z.

In caso di ritiro di un giocatore durante il game Y del set Z, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Andamento game 1 set 1: 15-0; 30-0...
Punteggio al termine di 2 punti nel game 1 set 1.
Esito vincente: 1.
Andamento game 2 set 1: 15-0; 15-15...
Punteggio al termine di 2 punti nel game 2 set 1.
Esito vincente: X.
Andamento game 3 set 1: 0-15; 0-30...
Punteggio al termine di 2 punti nel game 3 set 1.
Esito vincente: 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUNTEGGIO ESATTO NEL PRIMO GIOCO AL SERVIZIO DI GIOCATORE 1

Occorre pronosticare l'esatto punteggio del game in cui il giocatore 1 è al servizio per la prima volta nell'incontro.

Sono previsti 8 possibili esiti.

- G1 VINCE A 0: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 0.

- G1 VINCE A 15: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 15.
- G1 VINCE A 30: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 30.
- G1 VINCE A 40: il giocatore 1 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40.
- G2 VINCE A 0: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 0.
- G2 VINCE A 15: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 15.
- G2 VINCE A 30: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 30.
- G2 VINCE A 40: il giocatore 2 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il primo game di servizio del giocatore 1, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PUNTEGGIO ESATTO NEL PRIMO GIOCO AL SERVIZIO DI GIOCATORE 2

Occorre pronosticare l'esatto punteggio del game in cui il giocatore 2 è al servizio per la prima volta nell'incontro.

Sono previsti 8 possibili esiti.

- G1 VINCE A 0: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 0.
- G1 VINCE A 15: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 15.
- G1 VINCE A 30: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 30.
- G1 VINCE A 40: il giocatore 1 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40.
- G2 VINCE A 0: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 0.
- G2 VINCE A 15: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 15.
- G2 VINCE A 30: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 30.
- G2 VINCE A 40: il giocatore 2 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il primo game di servizio del giocatore 2, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

QUALE EVENTO SI REALIZZA NEL GAME X DEL SET Y MULTIESITI (4 ESITI)

Occorre pronosticare se e quale evento, tra quelli proposti, si realizzerà nel game X del set Y.

Sono previsti quattro esiti.

- Ace: almeno un "ace" nel game X del set Y.
- Break Point: almeno un "break point" nel game X del set Y.
- Deuce: almeno un "deuce" nel game X del set Y.
- Nessuno: nessun ace e nessun break point e nessun deuce nel game X del set Y.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Quale evento si realizza nel game 1 del set 1.
Numero di ace nel game 1 del set 1: 2.
Numero di break point (palle break) nel game 1 del set 1: 1.
Numero di deuce (vantaggi) nel game 1 del set 1: 2.
Esiti vincenti alla quota pattuita: Ace; Break point; Deuce.

QUALIFICATO SI/NO

Occorre pronosticare se, alla data specificata, il tennista X avrà ottenuto (Si) o meno (No) la qualificazione alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

QUANTI PUNTI REALIZZANO ENTRAMBI I GIOCATORI NEL GAME X DEL SET Y MULTIESITI (4 ESITI)

Occorre pronosticare quanti punti realizzeranno entrambi i giocatori nel game X del set Y, considerando i 4 esiti proposti:

- Almeno 1: i due giocatori realizzano almeno 1 punto ciascuno.
- Almeno 2: i due giocatori realizzano almeno 2 punti ciascuno.
- Almeno 3: i due giocatori realizzano almeno 3 punti ciascuno.
- Uno dei due vince a 0: uno dei due giocatori vince lasciando l'avversario a 0 punti.

La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
Quanti punti realizzano entrambi i giocatori nel game 1 del set 1 multiesiti 4 esiti.
Game 1 Set 1: 15-0; 30-0; 30-15; 30-30; 40-30; Vittoria game Sinner-30.
Sinner realizza 4 punti e Djokovic realizza 2 punti.
Esiti vincenti alla quota pattuita: Almeno 1; Almeno 2.
Quanti punti realizzano entrambi i giocatori nel game 2 del set 1 multiesiti 4 esiti.
Game 2 Set 1: 15-0; 30-0; 40-0; Vittoria game Sinner-0.
Sinner realizza 4 punti e Djokovic realizza 0 punti.
Esito vincente: Uno dei due vince a 0.

QUARTO DEL TABELLONE DI PROVENIENZA DEL VINCENTE MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare da quale quarto del tabellone proverrà il vincitore della manifestazione di riferimento.

Nel tennis, un torneo prevede un tabellone divisibile in quattro quarti; pertanto, sono previsti 4 possibili esiti: 1° quarto, 2° quarto, 3° quarto, 4° quarto.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Australian Open 2025.
Vincitore: Sinner (posizionato nel 1° quarto del tabellone).
Esito: 1/4.

RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO

Occorre pronosticare se il tennista indicato si qualificherà (Si) o meno (No) alle semifinali della manifestazione di riferimento.

Con l'esito "Si" si pronostica che il tennista indicato si qualificherà alle semifinali del torneo.

Con l'esito "No" si pronostica che il tennista indicato non si qualificherà alle semifinali del torneo di riferimento.

Esempio:

- Internazionali BNL d'Italia (2018).
Semifinalista Si/No.
Fabio Fognini semifinalista (S/N).
Esito scommessa: No.

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica del tennista durante lo svolgimento della manifestazione di riferimento.

Si procederà al rimborso delle scommesse se il tennista indicato non parteciperà al torneo.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO GAME X SET Y

Occorre pronosticare, chi vincerà e con quale punteggio il game di un determinato set.

Sono previsti 8 esiti: G1 VINCE A 0; G2 VINCE A 0; G1 VINCE A 15; G2 VINCE A 15; G1 VINCE A 30; G2 VINCE A 30; G1 VINCE A 40; G2 VINCE A 40.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO MULTIPLO SET X CON TIE BREAK A 7 GIOCHI (6 FASCE)

Occorre pronosticare l'esatto risultato del set X dell'incontro di riferimento, scegliendo tra i 6 possibili gruppi di esiti proposti.

- 6-0 o 6-1 o 6-2: il giocatore 1 vince il set con il punteggio di 6-0 o 6-1 o 6-2.
- 6-3 o 6-4: il giocatore 1 vince il set con il punteggio di 6-3 o 6-4.
- 7-5 o 7-6: il giocatore 1 vince il set con il punteggio di 7-5 o 7-6.
- 0-6 o 1-6 o 2-6: il giocatore 2 vince il set con il punteggio di 6-0 o 6-1 o 6-2.
- 3-6 o 4-6: il giocatore 2 vince il set con il punteggio di 6-3 o 6-4.
- 5-7 o 6-7: il giocatore 2 vince il set con il punteggio di 7-5 o 7-6.

In caso di ritiro di un giocatore durante il set X, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO MULTIPLO SET X (6 SCELTE)

Occorre pronosticare l'esatto risultato del set X dell'incontro di riferimento, scegliendo tra i 6 possibili gruppi di esiti proposti.

- 6-0 o 6-1 o 6-2: il giocatore 1 vince il set con il punteggio di 6-0 o 6-1 o 6-2.
- 6-3 o 6-4: il giocatore 1 vince il set con il punteggio di 6-3 o 6-4.
- Giocatore 1 con altro risultato: il giocatore 1 vince il set con qualsiasi altro risultato non elencato.
- 0-6 o 1-6 o 2-6: il giocatore 2 vince il set con il punteggio di 6-0 o 6-1 o 6-2.
- 3-6 o 4-6: il giocatore 2 vince il set con il punteggio di 6-3 o 6-4.
- Giocatore 2 con altro risultato: il giocatore 2 vince il set con qualsiasi altro risultato non elencato.

In caso di ritiro di un giocatore durante il set X, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO SET X (3 SCELTE)

Occorre pronosticare l'esatto risultato del set X dell'incontro di riferimento, scegliendo tra i 3 possibili gruppi di esiti proposti.

- 6-0/6-1/0-6/1-6: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-0 o 6-1, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 0-6 o 1-6.
- 6-2/6-3/2-6/3-6: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-2 o 6-3, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 2-6 o 3-6.
- 6-4/7-5/7-6/4-6/5-7/6-7: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-4 o 7-5 o 7-6, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 4-6 o 5-7 o 6-7.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il set X, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.

Risultato esatto 1° set: 7-5 > Esito: 6-4/7-5/7-6/4-6/5-7/6-7.

Risultato esatto 2° set: 2-6 > Esito: 6-2/6-3/2-6/3-6.

Risultato esatto 3° set: 6-1 > Esito: 6-0/6-1/0-6/1-6.

RISULTATO ESATTO NEL SET (7 ESITI)

Occorre pronosticare l'esatto risultato del set X dell'incontro di riferimento, scegliendo tra i 7 possibili gruppi di esiti proposti.

- 6-0/0-6: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-0, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 0-6.
- 6-1/1-6: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-1, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 1-6.
- 6-2/2-6: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-2, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 2-6.
- 6-3/3-6: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-3, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 3-6.
- 6-4/4-6: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 6-4, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 4-6.
- 7-5/5-7: il giocatore 1 vince il set X con il punteggio di 7-5, oppure il giocatore 2 vince il set X con il punteggio di 5-7.
- Altro risultato: il giocatore 1 vince il set X con un altro punteggio non elencato in precedenza, oppure il giocatore 2 vince il set X con un altro punteggio non elencato in precedenza.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il set X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Risultato esatto 1° set: 7-5 > Esito: 7-5/5-7.
Risultato esatto 2° set: 2-6 > Esito: 6-2/2-6.
Risultato esatto 3° set: 6-1 > Esito: 6-1/1-6.

RISULTATO ESATTO SET X

Occorre pronosticare quale sarà il risultato esatto del set indicato.

Se l'incontro venisse sospeso oppure annullato e non venisse recuperato nei tre giorni successivi alla data originaria, o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, la giocata andrà a rimborso.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

RISULTATO ESATTO 2-0 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 2-0 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 2-1 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 2-1 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 1-2 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 1-2 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 0-2 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 0-2 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 3-0 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 3-0 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 3-1 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 3-1 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 3-2 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 3-2 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 2-3 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 2-3 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 1-3 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 1-3 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 0-3 SI/NO

Occorre pronosticare se l'incontro terminerà con un risultato esatto (espresso in Set) di 0-3 (Si) o meno (No).

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO TIE BREAK SET X

Occorre pronosticare l'esatto risultato nel tie break del set X dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 14 possibili esiti: Giocatore 1 vincente 7-0; Giocatore 1 vincente 7-1; Giocatore 1 vincente 7-2; Giocatore 1 vincente 7-3; Giocatore 1 vincente 7-4; Giocatore 1 vincente 7-5; Giocatore 1 vincente con altro punteggio; Giocatore 2 vincente 7-0; Giocatore 2 vincente 7-1; Giocatore 2 vincente 7-2; Giocatore 2 vincente 7-3; Giocatore 2 vincente 7-4; Giocatore 2 vincente 7-5; Giocatore 2 vincente con altro punteggio.

In caso di ritiro di un giocatore durante il tie break del set X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RITIRO ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se, entro la data di chiusura dell'avvenimento, l'atleta indicato si ritirerà dalle competizioni (Si) o meno (No).

Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che l'atleta indicato, entro la data di chiusura dell'avvenimento, si ritirerà da ogni tipo di competizione agonistica.
- Con l'esito "No" si pronostica che l'atleta indicato, entro la data di chiusura dell'avvenimento, non si ritirerà da ogni tipo di competizione agonistica.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni farà fede il sito/canale ufficiale dell'atleta e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa.

SET BETTING A 3

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro (espresso in Set) in un match al meglio dei 3 Set.

Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SET BETTING A 5

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro (espresso in Set) in un match al meglio dei 5 Set.

Sono previsti 6 possibili esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SET SI/NO

Occorre pronosticare se il set indicato dell'incontro di riferimento verrà disputato (SI) o meno (NO).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SET Y RISULTATO DOPO 2 GAMES

Occorre pronosticare l'esatto punteggio (espresso in game) dopo che sono stati completati 2 games nel Set Y dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 3 possibili esiti: Giocatore 1 vince 2-0; Pareggio 1-1; Giocatore 2 vince 2-0.

In caso di ritiro di un giocatore durante il set, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Djokovic - Federer (Set 1: 0-1; 0-2).
Set 1 Risultato dopo 2 games.
Esito vincente: Giocatore 2 vince 2-0.
- Djokovic - Federer (Set 2: 0-1; 1-1).
Set 2 Risultato dopo 2 games.
Esito vincente: Pareggio 1-1.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SET Y RISULTATO DOPO 4 GAMES

Occorre pronosticare l'esatto punteggio (espresso in game) dopo che sono stati completati 4 games nel Set Y dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 5 possibili esiti: Giocatore 1 vince 4-0; Giocatore 2 vince 4-0; Giocatore 1 vince 3-1; Giocatore 2 vince 3-1; Pareggio 2-2.

In caso di ritiro di un giocatore durante il set, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Djokovic - Federer (Set 1: 0-1; 1-1; 2-1; 3-1).
Set 1 Risultato dopo 4 games.
Esito vincente: Giocatore 1 vince 3-1.
- Djokovic - Federer (Set 2: 0-1; 1-1; 2-1; 2-2).
Set 2 Risultato dopo 4 games.
Esito vincente: Pareggio 2-2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SET Y RISULTATO DOPO 6 GAMES

Occorre pronosticare l'esatto punteggio (espresso in game) dopo che sono stati completati 6 games nel Set Y dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 7 possibili esiti: Giocatore 1 vince 6-0; Giocatore 2 vince 6-0; Giocatore 1 vince 5-1; Giocatore 2 vince 5-1; Giocatore 1 vince 4-2; Giocatore 2 vince 4-2; Pareggio 3-3.

In caso di ritiro di un giocatore durante il set, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Djokovic - Federer (Set 1: 0-1; 0-2; 0-3; 1-3; 2-3; 2-4).
Set 1 Risultato dopo 6 games.
Esito vincente: Giocatore 2 vince 4-2.
- Djokovic - Federer (Set 2: 0-1; 1-1; 2-1; 3-1; 4-1; 5-1).
Set 2 Risultato dopo 6 games.
Esito vincente: Giocatore 1 vince 5-1.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T MATCH (escl. ritiro) - VINCENTE PIU' SET INCONTRO

Occorre pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più set nell'incontro.

Sono previsti 2 esiti:

- 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di set nell'incontro.
- 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di set nell'incontro.

La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione dell'incontro è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due si ritira prima che il numero minimo di set necessari all'assegnazione dell'incontro siano completati, la scommessa sarà rimborsata. In caso di squalifica di un giocatore, la scommessa resterà valida e sarà refertato vincente il giocatore che resta in campo. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputi, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T SET (escl. ritiro) - VINCENTE PIU' GIOCHI SET X

Occorre pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più game nel set X.

Sono previsti 2 esiti:

- 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X.
- 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X.

La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione del set indicato è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due si ritira prima che il numero minimo di game necessari all'assegnazione del set siano completati, la scommessa sarà rimborsata. In caso di squalifica di un giocatore nel set X, la scommessa resterà valida e sarà refertato vincente il giocatore che resta in campo. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputi, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T ACE NEL MATCH

Occorre pronosticare quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di Ace nell'incontro di riferimento

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti:

- "1": il giocatore indicato per primo realizza più Ace nel match rispetto al giocatore indicato per secondo.
- "2": il giocatore indicato per secondo realizza più Ace nel match rispetto al giocatore indicato per primo.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (i due giocatori realizzano lo stesso numero di Ace nel match) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Sinner - Alcaraz.
Ace realizzati nel match: 8-7 > Esito: 1.

- Djokovic - Nadal.
Ace realizzati nel match: 6-6 > Esito: restituzione in vincita.

T/T ACE NEL SET X

Occorre pronosticare quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di Ace nel solo Set X dell'incontro.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti:

- "1": il giocatore indicato per primo realizza più Ace nel Set X rispetto al giocatore indicato per secondo.
- "2": il giocatore indicato per secondo realizza più Ace nel Set X rispetto al giocatore indicato per primo.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (i due giocatori realizzano lo stesso numero di Ace nel Set X) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Ace realizzati nel 1° Set: 5-2 > Esito: 1.
Ace realizzati nel 2° Set: 2-2 > Esito: restituzione in vincita.
Ace realizzati nel 3° Set: 1-3 > Esito: 2.

T/T+ENTRAMBI VINCONO ALMENO UN SET

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro e se entrambi i giocatori vinceranno almeno un set.

Sono previsti 4 possibili esiti: Giocatore 1 + Sì; Giocatore 1 + No; Giocatore 2 + Sì; Giocatore 2 + No.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo, la scommessa andrà a rimborso.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Federer - Nadal 2-1 (6-4, 6-7, 6-2).
Esito vincente: Giocatore 1 + Sì.
- Nadal - Djokovic 0-3 (1-6, 2-6, 4-6).
Esito vincente: Giocatore 2 + No.
- Thiem - Nadal 0-1 (3-6, 2-2 e ritiro Thiem).
Esito non determinabile: a rimborso.
- Djokovic - Thiem 2-1 (6-2, 3-6, 7-6, 3-0 e ritiro Thiem).
Esito vincente: Giocatore 1 + Sì.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T+U/O

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà l'incontro e se il numero totale di giochi disputati nel match sarà inferiore o superiore al valore prestabilito, indicando il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul T/T incontro e sull'Under/Over giochi nel match.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- Con l'esito "1+Over" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal primo giocatore indicato e che il numero di game giocati nel match sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "1+Under" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal primo giocatore indicato e che il numero di game giocati nel match sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Over" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal secondo giocatore indicato e che il numero di game giocati nel match sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Under" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal secondo giocatore indicato e che il numero di game giocati nel match sarà inferiore ad un valore prestabilito.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio.

- Federer - Nadal.
T/T + U/O 20,5 Giochi Nel Match.
7-6; 2-1 e Nadal si ritira.
Esito non determinabile: a rimborso.
T/T + U/O 21,5 Giochi Nel Match.
6-4; 6-7; 2-1 e Nadal si ritira.
Esito scommessa: 1+Over.

Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione quest'ultimo verrà considerato come un singolo game.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T + U/O X GAME CON MATCH TIE-BREAK

Occorre pronosticare contemporaneamente il vincitore dell'incontro e se la somma totale dei game disputati nel match sarà superiore o inferiore ad un valore X prestabilito.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- Con l'esito "1+Under" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal giocatore/coppia indicato per primo e che la somma totale dei game disputati nel match sarà inferiore ad un valore X prestabilito.
- Con l'esito "1+Over" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal giocatore/coppia indicato per primo e che la somma totale dei game disputati nel match sarà superiore ad un valore X prestabilito.
- Con l'esito "2+Under" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal giocatore/coppia indicato per secondo e che la somma totale dei game disputati nel match sarà inferiore ad un valore X prestabilito.
- Con l'esito "2+Over" si pronostica che l'incontro sarà vinto dal giocatore/coppia indicato per secondo e che la somma totale dei game disputati nel match sarà superiore ad un valore X prestabilito.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game.

Anche il Match Tie-Break disputato in sostituzione del set decisivo dell'incontro verrà conteggiato come un singolo game.

La scommessa si applica agli incontri che prevedono la disputa del Match Tie-Break in luogo del terzo o del quinto set.

In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Granollers/Zeballos - Ram/Salisbury.
T/T + U/O 23.5 Game con Match Tie-Break.
Primo set: 6-4.
Secondo set: 6-7.
Match Tie-Break: 10-6.
N° game disputati nel match: $6+4+6+7+1 = 24$.
Esito vincente: 1+Over.

T/T HANDICAP BREAK

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà più “break” nell’incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di break) assegnato ad uno dei due tennisti.

Per “break” si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
N° Break realizzati nell'incontro: 3-2.
T/T Handicap (0.5) Break.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 2.5-2 > Esito: 1.
T/T Handicap (1.5) Break.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 1.5-2 > Esito: 2.
T/T Handicap (-0.5) Break.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3-1.5 > Esito: 1.

T/T HANDICAP BREAK POINT

Occorre pronosticare il giocatore che conquisterà più “palle break” (break point) nell’incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di palle break) assegnato ad uno dei due tennisti.

Si considera “palla break” (break point) ogni situazione nella quale il giocatore in risposta si trova ad un punto dal vincere il game in cui l'avversario è al servizio.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
N° Palle Break conquistate nell'incontro: 4-3.
T/T Handicap (0.5) Break Point.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3.5-3 > Esito: 1.
T/T Handicap (1.5) Break Point.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 2.5-3 > Esito: 2.

T/T Handicap (-0.5) Break Point.

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 4-2.5 > Esito: 1.

T/T HANDICAP GAME CON MATCH TIE-BREAK

Occorre pronosticare il giocatore/coppia che vincerà più game nell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di game) assegnato ad uno dei due tennisti.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/coppia indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/coppia indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore/coppia indicato per primo vince più game nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore/coppia indicato per secondo vince più game nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game per il giocatore/coppia che lo ha vinto.

Anche il Match Tie-Break disputato in sostituzione del set decisivo dell'incontro verrà conteggiato come un singolo game per il giocatore/coppia che lo ha vinto.

La scommessa si applica agli incontri che prevedono la disputa del Match Tie-Break in luogo del terzo o del quinto set.

In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Granollers/Zeballos - Ram/Salisbury 6-4; 6-7; 10-6 (match tie-break).
Game vinti da Granollers/Zeballos: $6+6+1 = 13$.
Game vinti da Ram/Salisbury: $4+7 = 11$.
- T/T Handicap (3.5) Game con Match Tie-Break.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 9.5-11 > Esito: 2.
- T/T Handicap (2.5) Game con Match Tie-Break.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 10.5-11 > Esito: 2.
- T/T Handicap (1.5) Game con Match Tie-Break.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 11.5-11 > Esito: 1.
- T/T Handicap (-1.5) Game con Match Tie-Break.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 13-9.5 > Esito: 1.

T/T HANDICAP GIOCHI

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà più giochi nell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di giochi) assegnato ad uno dei due tennisti.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo vince più giochi nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo vince più giochi nell'incontro, dopo aver applicato l'handicap.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Nadal - Djokovic 6-4; 3-6; 6-2.
Giochi vinti da Nadal: 15.
Giochi vinti da Djokovic: 12.
T/T Handicap (4.5) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 10.5-12 >
Esito: 2.
T/T Handicap (3.5) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 11.5-12 >
Esito: 2.
T/T Handicap (2.5) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 12.5-12 >
Esito: 1.
T/T Handicap (-1.5) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: 15-10.5 >
Esito: 1.

T/T HANDICAP GAME NEL SET

Occorre pronosticare quale tennista vincerà più giochi nel set indicato, tenendo conto che ad uno dei due giocatori sarà sottratto il valore dell'handicap, in termini di giochi.

Se l'handicap è positivo, la penalizzazione deve essere attribuita al tennista indicato sulla sinistra; se negativo, al tennista indicato sulla destra.

- Con il segno "1" si pronostica che il primo tennista indicato vincerà il set X, una volta applicato l'handicap, al risultato del set, in termini di games.
- Con il segno "2" si pronostica che il secondo tennista indicato vincerà il set X, una volta applicato l'handicap, al risultato del set, in termini di games.

Esempio:

- Federer - Djokovic.
T/T Handicap (2.5) Game nel Set 1: 6-4.

Al termine del Set 1, Federer avrà totalizzato 6 giochi ai quali va sottratto il valore dell'handicap 2.5.

Considerando l'handicap, il risultato del Set 1 sarà: 3.5-4.

Esito vincente: Djokovic.

T/T Handicap (- 1.5) Game nel Set 2: 4-6.

Al termine del Set 2, Djokovic avrà totalizzato 6 giochi ai quali va sottratto il valore dell'handicap 1.5.

Considerando l'handicap, il risultato del Set 2 sarà: 4-4.5.

Esito vincente: Djokovic.

Se un tennista si ritira prima del set indicato, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa; si rimanda alla normativa vigente.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP PUNTI NEL GIOCO X SET Y

Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà più punti nel game X del set Y dell'incontro, tenendo conto che ad uno dei due giocatori sarà sottratto il valore dell'handicap, in termini di punti.

Se l'handicap è positivo la penalizzazione deve essere attribuita al giocatore indicato sulla sinistra; se negativo, al giocatore indicato sulla destra.

In caso di ritiro di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Set 1 Game 1.
0-15; 0-30; 15-30; 15-40; 30-40; 30-G2 vince.
Punti realizzati nel game: 2 - 4.
Set 1 Game 1: T/T Handicap (-2,5) punti.
Risultato scommessa: 2 - 1,5.
Esito vincente: 1.
Set 1 Game 1: T/T Handicap (1,5) punti.
Risultato scommessa: 0,5 - 4.
Esito vincente: 2.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP PUNTI NEL TIE BREAK DEL SET X

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà più punti nel tie break del Set X, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad uno dei due tennisti.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo realizza più punti nel tie break del Set X, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo realizza più punti nel tie break del Set X, dopo aver applicato l'handicap.

In caso di ritiro di un giocatore durante il tie break del Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Risultato tie break 1° Set: 7-4.
Tie break set 1 - Punti realizzati da Nadal: 7.
Tie break set 1 - Punti realizzati da Djokovic: 4.
T/T Handicap (2.5) Punti nel tie break Set 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 4.5-4 > Esito: 1.
T/T Handicap (3.5) Punti nel tie break Set 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3.5-4 > Esito: 2.
T/T Handicap (-2.5) Punti nel tie break Set 1.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 7-1.5 > Esito: 1.
Risultato tie break 2° Set: 2-7.
Tie break set 2 - Punti realizzati da Nadal: 2.
Tie break set 2 - Punti realizzati da Djokovic: 7.
T/T Handicap (-2.5) Punti nel tie break Set 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 2-4.5 > Esito: 2.
T/T Handicap (-3.5) Punti nel tie break Set 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 2-3.5 > Esito: 2.
T/T Handicap (-5.5) Punti nel tie break Set 2.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 2-1.5 > Esito: 1.

T/T HANDICAP SET

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà più set al termine dell'incontro, tenendo conto che ad uno dei due giocatori sarà sottratto il valore dell'handicap, in termini di set.

Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo.

Con il segno "1" si pronostica che il primo giocatore indicato vincerà più set, dopo aver applicato l'handicap.

Con il segno "2" si pronostica che il secondo giocatore indicato vincerà più set, dopo aver applicato l'handicap.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi:

- Berrettini - Nadal 1-3.
T/T Handicap (-1,5) Set.
Risultato Scommessa: 1-1,5.
Esito Vincente: 2.
T/T Handicap (-2,5) Set.
Risultato Scommessa: 1-0,5.
Esito Vincente: 1.
- Federer - Zverev 3-2.
T/T Handicap (0,5) Set.
Risultato Scommessa: 2,5-2.
Esito Vincente: 1.
T/T Handicap (1,5) Set.
Risultato Scommessa: 1,5-2.
Esito Vincente: 2.

T/T PRIMO SERVIZIO GIOCATORE X

Occorre pronosticare il tennista che vincerà il game in cui il giocatore X è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo, prima dell'inizio del game o durante il game, la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

- Djokovic - Nadal.
Set 1 - Game 1 - Servizio Nadal: risultato 0-1.
T/T Primo servizio giocatore 2.
Esito vincente: 2.
Set 1 - Game 2 - Servizio Djokovic: risultato 1-1.
T/T Primo servizio giocatore 1.
Esito vincente: 1.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T RANKING ALLA DATA X (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale tra i due tennisti indicati otterrà il miglior piazzamento nella classifica ufficiale ATP/WTA di riferimento, alla data proposta.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda alla normativa vigente.

In caso di ritiro di uno o di entrambi i tennisti indicati, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T SET X + U/O GAME NEL SET

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà il set indicato e se il numero totale di giochi disputati nel set sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- Con l'esito "1+Under" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal primo giocatore e che il numero di game giocati nel set sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "1+Over" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal primo giocatore e che il numero di game giocati nel set sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Under" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal secondo giocatore e che il numero di game giocati nel set sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Over" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal secondo giocatore e che il numero di game giocati nel set sarà superiore ad un valore prestabilito.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o prima del set indicato, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti nel corso del Set indicato, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa; si rimanda alla normativa vigente.

Esempio:

- R. Federer - R. Nadal.
T/T Set 1 + U/O 10,5 Giochi Nel Set.
Set 1: 6-4.
Esito vincente: 1 + Under.
T/T Set 2 + U/O 10,5 Giochi Nel Set.
Set 2: 5-4 e Nadal si ritira.
Esito non determinabile: a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T SET X + U/O GAME NEL MATCH

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà il set indicato e se il numero totale di giochi disputati nel match sarà inferiore o superiore al valore prestabilito, indicando il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul T/T Set e sull'Under/Over giochi nel match.

Sono previsti 4 possibili esiti.

- Con l'esito "1+Over" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal primo giocatore e che il numero di game giocati nel match sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Over" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal secondo giocatore e che il numero di game giocati nel match sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "1+Under" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal primo giocatore e che il numero di game giocati nel match sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Under" si pronostica che il set indicato sarà vinto dal secondo giocatore e che il numero di game giocati nel match sarà superiore ad un valore prestabilito.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game. Se un tennista si ritira prima del set indicato, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa; si rimanda alla normativa vigente.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Federer - Nadal.
T/T Set 2 + U/O 18,5 Giochi Nel Match.
7-6; 2-1 e Nadal si ritira.
Esito non determinabile: a rimborso (per l'U/O).
7-6; 5-4 e Nadal si ritira.
Esito scommessa: 1+Over.

T/T SET X GIOCO Y

Occorre pronosticare quale dei due tennisti vincerà il game Y nel set X dell'incontro di riferimento.

Se uno dei due giocatori si ritira prima dell'inizio o durante il game oggetto di scommessa, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
T/T Set 1 Gioco 1 > Sinner vince il primo game del primo set.
Esito vincente: 1.
T/T Set 1 Gioco 2 > Alcaraz vince il secondo game del primo set.

Esito vincente: 2.

T/T SET X GIOCO Y PUNTO Z

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il punto Z del game Y nel set X dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- Federer - Nadal.
1° game del 2° set: 15-0; 30-0; 30-15; 40-15; Vittoria game Federer-15.
T/T Set 2 Gioco 1 Punto 1.
Esito vincente: 1.
T/T Set 2 Gioco 1 Punto 2.
Esito vincente: 1.
T/T Set 2 Gioco 1 Punto 3.
Esito vincente: 2.
T/T Set 2 Gioco 1 Punto 4.
Esito vincente: 1.
T/T Set 2 Gioco 1 Punto 5.
Esito vincente: 1.

Se il punto in questione non viene giocato, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento

T/T (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, otterrà il miglior posizionamento o raggiungerà il turno eliminatorio più avanzato nella manifestazione di riferimento.

In caso di parità (ad esempio se i due tennisti vengono eliminati nello stesso turno), per definire l'esito vincente farà fede il Ranking ATP/WTA in singolo dei giocatori aggiornato all'inizio della manifestazione (non si considerano modifiche "live" nel corso del torneo).

Risulterà vincente il giocatore che occupa la posizione più alta nel Ranking.

La scommessa è valida se entrambi i giocatori partecipano alla manifestazione. Se uno o entrambi i giocatori non partecipano alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di ritiro o squalifica di uno o entrambi i giocatori durante la manifestazione, la scommessa rimane valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Australian Open 2025 - Singolare Maschile.
T/T Sinner - Djokovic.
Sinner vince la manifestazione.
Djokovic raggiunge le semifinali e viene eliminato.
Esito vincente: 1.

- Wimbledon 2025 - Singolare Maschile.
T/T Djokovic - Fritz.
Djokovic raggiunge le semifinali e viene eliminato (6° nel Ranking ATP).
Fritz raggiunge le semifinali e viene eliminato (5° nel Ranking ATP).
Esito vincente: 2.

TENNISTA VINCE ALMENO UNO SLAM

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il tennista X vincerà almeno un Torneo Slam.

Per “Slam” si intendono i seguenti quattro tornei: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open.

La scommessa risulterà valida nel caso in cui il tennista X non parteciperà a nessuno slam entro la data proposta.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Fognini vince almeno uno Slam entro il 2021 > Esito Vincente: No.

TIE BREAK NEL MATCH

Occorre pronosticare, se nell'incontro di riferimento, sarà giocato il tie-break. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

TIE BREAK SET

Occorre pronosticare se il tie break sarà giocato (SI) o meno (NO) nel set indicato. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

TOTALE PUNTI GAME X SET Y

Occorre pronosticare il numero esatto di punti realizzati nel game X del set Y dell'incontro. Sono previsti quattro esiti: 4; 5; 6; >6.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Set 1 Game 1.
0-15; 0-30; 15-30; 15-40; 15-G2 vince.
Punti realizzati nel game: 1 + 4 = 5.
Esito vincente: 5.
Set 1 Game 2.
15-0; 15-15; 30-15; 40-15; 40-30; 40-40; A-40; G1 vince-40.
Punti realizzati nel game: 5 + 3 = 8.
Esito vincente: >6.

TOTALE SET INCONTRO (3/5) 3 O 4

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento, al meglio di 5 Set, saranno disputati 3 o 4 Set (Esito "3 o 4 Set") oppure 5 Set (Esito "Altro").

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 1-3 (6-1, 0-6, 2-6, 2-6).
Esito vincente: 3 o 4 Set.
- Djokovic - Federer 3-2 (7-6, 2-6, 3-6, 6-2, 6-4).
Esito vincente: Altro.
- Nadal - Thiem 2-0 (6-4, 6-4, 2-0 e ritiro Thiem).
Esito non determinabile: a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOTALE SET INCONTRO (3/5) 4 O 5

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento, al meglio di 5 Set, saranno disputati 4 o 5 Set (Esito "4 o 5 Set") oppure 3 Set (Esito "Altro").

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 2-3 (6-2, 2-6, 3-6, 6-1, 6-7).
Esito vincente: 4 o 5 Set.
- Djokovic - Federer 3-0 (6-2, 6-2, 6-4).
Esito vincente: Altro.
- Nadal - Thiem 2-0 (6-4, 6-4, 2-0 e ritiro Thiem).
Esito non determinabile: a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOTALE SET INCONTRO (3/5) 3 O 5

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento, al meglio di 5 Set, saranno disputati 4 o 5 Set (Esito "4 o 5 Set") oppure 3 Set (Esito "Altro").

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempi:

- Nadal - Djokovic 2-3 (6-2, 2-6, 3-6, 6-1, 6-7).
Esito vincente: 3 o 5 Set.
- Djokovic - Federer 3-1 (6-2, 6-2, 4-6, 7-6).
Esito vincente: Altro.
- Nadal - Thiem 2-0 (6-4, 6-4, 2-0 e ritiro Thiem).
Esito non determinabile: a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O ACE GIOCATORE X

Occorre pronosticare se il numero di "Ace" messi a segno dal giocatore X nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Djokovic - Sinner.
N° Ace nell'incontro: Djokovic: (7) | Sinner: (5).
Giocatore 1: U/O 6.5 Ace.
Esito vincente: Over.
Giocatore 2: U/O 5.5 Ace.
Esito vincente: Under.

U/O ACE MATCH

Occorre pronosticare se il numero totale di "ace" realizzati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O ACE SET X

Occorre pronosticare se il numero totale di “ace” realizzati nel solo Set X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Medvedev - Nadal.
Set 1 - Ace di Medvedev: 1.
Set 1 - Ace di Nadal: 3.
Totale Ace nel Set 1: 4
U/O 3.5 Ace nel Set 1 > Esito: Over.
U/O 4.5 Ace nel Set 1 > Esito: Under.
- Djokovic - Berrettini (Berrettini ritirato nel 3° set).
Set 3 - Ace di Djokovic: 0.
Set 3 - Ace di Berrettini: 1.
Totale Ace nel Set 3 fino al ritiro: 1.
U/O 0.5 Ace nel Set 3 > Esito: Over.
U/O 1.5 Ace nel Set 3 > Esito non determinabile > rimborso.

U/O X ACES SET Y GIOCATORE Z

Occorre pronosticare se il numero di “ace” realizzati dal giocatore Z nel set Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Alcaraz - Sinner.
N° di Ace realizzati da Alcaraz nel set 1: 3.
N° di Ace realizzati da Sinner nel set 1: 5.
U/O 3,5 Set 1 Giocatore 1 > Esito: Under.
U/O 3,5 Set 1 Giocatore 2 > Esito: Over.

U/O BREAK

Occorre pronosticare se il numero totale di "break" messi a segno durante l'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per "break" si intende un giocatore che vince un game nel quale non è lui al servizio.

In caso di ritiro di un giocatore, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.

Esempi:

- Medvedev - Nadal.
Break di Medvedev: 1.
Break di Nadal: 3.
Totale Break nel Match: $1+3 = 4$.
U/O 3,5 Break nel Match > Esito Vincente: Over.
U/O 4,5 Break nel Match > Esito Vincente: Under.
- Djokovic - Berrettini (Berrettini ritirato nel 3° set).
Break di Djokovic: 5.
Break di Berrettini: 2.
Totale Break nel Match fino al ritiro: $5+2 = 7$.
U/O 6,5 Break nel Match > Esito Vincente: Over.
U/O 7,5 Break nel Match > Esito non determinabile > rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O BREAK GIOCATORE X

Occorre pronosticare se il numero di "break" ottenuti dal giocatore X nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Un giocatore ottiene un "break" quando vince un game sul servizio dell'avversario.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Djokovic - Sinner.
N° Break nell'incontro: Djokovic: (1) | Sinner: (4).
Giocatore 1: U/O 2.5 Break.
Esito vincente: Under.
Giocatore 2: U/O 3.5 Break.
Esito vincente: Over.

U/O BREAK POINT INCONTRO

Occorre pronosticare se il numero totale di “palle break” (break point) giocate nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Si considera “palla break” (break point) ogni situazione nella quale il giocatore in risposta si trova ad un punto dal vincere il game in cui l'avversario è al servizio.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
N° Palle Break nell'incontro: Sinner (4) + Djokovic (3) = 7.
U/O 6.5 Break Point > Esito: Over.
U/O 7.5 Break Point > Esito: Under.

U/O X BREAK POINT GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero di “palle break” (break point) conquistate dal giocatore Y nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Si considera “palla break” (break point) ogni situazione nella quale il giocatore Y in risposta si trova ad un punto dal vincere il game in cui l'avversario è al servizio.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
N° Palle break conquistate nell'incontro: Sinner (4) | Djokovic (3).
Giocatore 1: U/O 3.5 Break Point.
Esito vincente: Over.
Giocatore 2: U/O 3.5 Break Point.
Esito vincente: Under.

U/O BREAK SET X

Occorre pronosticare se il numero totale di “break” messi a segno nel solo Set X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per “break” si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio.

In caso di ritiro di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Medvedev - Nadal.
Set 1 - Break di Medvedev: 1.
Set 1 - Break di Nadal: 2.
Totale Break nel Set 1: 3
U/O 2.5 Break nel Set 1 > Esito Vincente: Over.
U/O 3.5 Break nel Set 1 > Esito Vincente: Under.
- Djokovic - Berrettini (Berrettini ritirato nel 3° set).
Set 3 - Break di Djokovic: 1.
Set 3 - Break di Berrettini: 0.
Totale Break nel Set 3 fino al ritiro: 1.
U/O 0.5 Break nel Set 3 > Esito vincente: Over.
U/O 1.5 Break nel Set 3 > Esito non determinabile > rimborso.

U/O BREAK SET X GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero di "break" ottenuti dal giocatore Y nel set X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Un giocatore ottiene un "break" quando vince un game sul servizio dell'avversario.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Sinner - Berrettini.
Set 2 - Break di Sinner: 1.
Set 2 - Break di Berrettini: 1.
Set 2: U/O 0.5 Break Giocatore 1 > Esito: Over.
Set 2: U/O 0.5 Break Giocatore 2 > Esito: Over.
Set 3 - Break di Sinner: 0.
Set 3 - Break di Berrettini: 2.
Set 3: U/O 1.5 Break Giocatore 1 > Esito: Under.
Set 3: U/O 1.5 Break Giocatore 2 > Esito: Over.

U/O DOPPI FALLI

Occorre pronosticare se il numero totale di "doppi falli" commessi nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se

il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempio:

- Djokovic - Nadal.
N° Doppi falli nell'incontro. Djokovic 5 + Nadal 3 = 8.
U/O 7,5 Doppi falli.
Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O DOPPI FALLI GIOCATORE X

Occorre pronosticare se il numero di "doppi falli" commessi dal giocatore X nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Djokovic - Sinner.
N° Doppi falli nell'incontro: Djokovic: (4) | Sinner: (2).
Giocatore 1: U/O 3.5 Doppi falli.
Esito vincente: Over.
Giocatore 2: U/O 2.5 Doppi falli.
Esito vincente: Under.

U/O DURATA INCONTRO

Occorre pronosticare se la durata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore di tempo prestabilito.

Ai fini della certificazione, farà fede il valore riportato sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento (ore e minuti).

Esempi:

- Wimbledon (2018).
U/O durata incontro.
Djere - Lorenzi.
U/O 180,5 min.
Durata match: 3h00m.
Esito scommessa: Under.
Anderson - Djokovic.
U/O 120,5 min.
Durata match: 2h19m.

- Esito scommessa: Over.
- Australian Open (2018).
U/O durata incontro:
Gasquet - Federer.
U/O 120,5 min.
Durata match: 01h59m00s.
Esito scommessa: Under.
Benneteau - Fognini.
U/O 180,5 min.
Durata match: 03h00m00s.
Esito scommessa: Under.
- Open di Francia (2018).
U/O durata incontro.
Gojowczyk - Norrie (Ritiro).
U/O 60,5 min.
Durata match: 0h41m.
Esito scommessa: rimborso.
- US open (2017).
U/O durata incontro.
Goffin - Monfils (Ritiro).
U/O 60,5 min.
Durata match: 1h15m.
Esito scommessa: Over.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X DURATA DEL SET Y

Occorre pronosticare se la durata in minuti del set Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore di tempo X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Durata del 1° Set: 1h05m (65 minuti).
U/O 60,5 Durata Set 1.

Esito vincente: Over.
U/O 65,5 Durata Set 1.
Esito vincente: Under.

U/O GIOCHI GIOCATORE X

Occorre pronosticare se il numero di game vinti dal giocatore X nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Federer - Nadal.
1° Set: 4-6.
2° Set: 6-3.
3° Set: 7-6
Giocatore 1: U/O 16,5 game vinti.
N° game vinti da Federer: $4+6+7=17$.
Esito vincente: Over.
Giocatore 2: U/O 15,5 game vinti.
N° game vinti da Nadal: $6+3+6=15$.
Esito vincente: Under.

U/O GIOCHI NEL MATCH

Occorre pronosticare se la somma totale dei game giocati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- U/O 30,5 Giochi nel match.
Primo set: 4-6.
Secondo set: 7-6.
Terzo set: 6-2.
N° game disputati nel match: $4+6+7+6+6+2 = 31$.

- Esito vincente: Over.
- U/O 48.5 Giochi nel match.
Primo set: 6-1.
Secondo set: 6-2.
Terzo set: 3-6.
Quarto set: 4-6.
Quinto set: 7-6.
N° game disputati nel match: $6+1+6+2+3+6+4+6+7+6 = 47$.
Esito vincente: Under.

U/O GIOCHI NEL SET

Occorre pronosticare se i game giocati nel set indicato saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O GIOCHI VINTI DAL GIOCATORE X NEL SET Y

Occorre pronosticare se il numero di giochi vinti dal giocatore X nel set Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore durante il set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O NUMERO DI MEDICAL TIMEOUT

Occorre pronosticare se il numero totale di "medical timeout" chiamati dai due giocatori nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Rune.
Medical timeout nell'incontro: 1 (chiamato da Sinner).
U/O 0.5 Medical timeout nel match > Esito: OVER.
U/O 1.5 Medical timeout nel match > Esito: UNDER.

U/O PUNTI NEL PRIMO GAME DI SERVIZIO DEL GIOCATORE X

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel game in cui il giocatore X è al servizio per la prima volta nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore durante il primo game di servizio del giocatore X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Andamento primo game di servizio di Djokovic:
0-15; 0-30; 15-30; 15-40; vittoria game Djokovic.
Totale punti realizzati: 5.
U/O 4.5 punti nel primo game di servizio del giocatore 2 > Esito: Over.
U/O 5.5 punti nel primo game di servizio del giocatore 2 > Esito: Under.
Andamento primo game di servizio di Nadal:
15-0; 15-15; 15-30; 30-30; 40-30; 40-40; Adv-40; 40-40; Adv-40; vittoria game Nadal.
Totale punti realizzati: 10.
U/O 9.5 punti nel primo game di servizio del giocatore 1 > Esito: Over.
U/O 10.5 punti nel primo game di servizio del giocatore 1 > Esito: Under.

U/O PUNTI TIE BREAK SET X

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel tie-break del set X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore durante il tie-break del set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Risultato tie-break set 1: 7-3.
Tie Break Set 1: U/O 12.5 punti.
Esito vincente: Under.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RANKING

Occorre pronosticare se, alla data proposta, la posizione occupata dal tennista indicato nella classifica ufficiale ATP/WTA di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- ATP Rankings - Singles - al 13/11/2017:

U/O 30,5 Ranking Fabio Fognini.

Con l'esito "Under" si pronostica che, al 13/11/2017, Fognini raggiungerà una posizione in classifica ranking compresa tra 1 e 30, incluso.

Con l'esito "Over" si pronostica che, al 13/11/2017, Fognini raggiungerà una posizione in classifica ranking pari o superiore a 31.

Posizione di Fognini nel ranking ATP al 13/11/2017: 27.

Esito vincente: Under.

In caso di ritiro del tennista indicato, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RANKING GIOCATORE ALLA DATA X (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, alla data proposta, la posizione occupata dal tennista indicato nella classifica ufficiale ATP/WTA di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- ATP Rankings - Singles - al 13/11/2017:

U/O 30,5 Ranking Fabio Fognini.

Con l'esito "Under" si pronostica che, al 13/11/2017, Fognini raggiungerà una posizione in classifica ranking compresa tra 1 e 30, incluso.

Con l'esito "Over" si pronostica che, al 13/11/2017, Fognini raggiungerà una posizione in classifica ranking pari o superiore a 31.

Posizione di Fognini nel ranking ATP al 13/11/2017: 27.

Esito vincente: Under.

In caso di ritiro del tennista indicato, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SET NELL'INCONTRO

Occorre pronosticare se i set giocati nell'incontro saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.

Esempio:

- Fognini - Monfils 2-1 (3 Set giocati).
U/O 2,5 Set nel Match > Esito Vincente: Over.
- Sinner - Nadal 1-3 (4 Set giocati).

U/O 4,5 Set nel Match > Esito Vincente: Under.

- Djokovic - Berrettini (1° set: 6-4; 2° set: 2-0 e ritiro Berrettini).
U/O 2,5 Set nel Match > Esito non determinabile > rimborso.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O TIE BREAK INCONTRO

Occorre pronosticare se il numero totale di Tie-Break disputati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Berrettini - Djokovic.
7-6 | 4-6 | 5-7 | 7-6 | 2-6.
N° Tie Break disputati nel match: 2.
U/O 1,5 Tie Break nel match.
Esito vincente: Over.
U/O 2,5 Tie Break nel match.
Esito vincente: Under.

U/O TORNEI SLAM VINTI DAL GIOCATORE X NELL'ANNO Y

Occorre pronosticare se il numero di tornei Slam in singolo vinti dal giocatore X nell'anno solare indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Per "Slam" si intendono i seguenti 4 tornei: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open.

La scommessa è valida se il giocatore X partecipa ad almeno uno Slam. In caso di mancata partecipazione a tutti e quattro gli Slam, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- U/O 1,5 Slam vinti da Djokovic nel 2019.
N° tornei Slam vinti da Djokovic nel 2019: 2 (Australian Open e Wimbledon).
Esito vincente: Over.

U/O TORNEI VINTI

Occorre pronosticare se, entro la data proposta nella descrizione dell'avvenimento, il tennista indicato vincerà un numero di tornei del circuito specificato inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore del circuito.

Esempio:

- Speciali Tennis.

U/O 109.5 Tornei ATP World Tour (singolo) vinti da Federer entro 2020.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore circuito di riferimento.

U/O TOT. PUNTI SET X GAME Y

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel game Y del set X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore durante il game Y del set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.

Set 1 Game 1.

0-15; 0-30; 15-30; 15-40; 15-G2 vince.

Punti realizzati nel game: $1 + 4 = 5$.

Set 1 Game 1: U/O 5.5 punti.

Esito vincente: Under.

Set 1 Game 2.

15-0; 15-15; 30-15; 40-15; 40-30; 40-40; A-40; G1 vince-40.

Punti realizzati nel game: $5 + 3 = 8$.

Set 1 Game 2: U/O 4.5 punti.

Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE GIOCATORE X NEL TORNEO

Occorre pronosticare se, nel torneo di riferimento, il numero di incontri vinti dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X COLPI VINCENTI GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero di colpi vincenti realizzati dal giocatore Y nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
N° Colpi vincenti nell'incontro: Sinner (53) | Alcaraz (70).
U/O 55.5 Colpi vincenti Sinner.
Esito: Under.
U/O 65.5 Colpi vincenti Alcaraz.
Esito: Over.

U/O X ERRORI NON FORZATI GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero di errori non forzati effettuati dal giocatore Y nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
N° Errori non forzati nell'incontro: Sinner (64) | Alcaraz (73).
U/O 65.5 Errori non forzati Sinner.
Esito: Under.
U/O 70.5 Errori non forzati Alcaraz.
Esito: Over.

U/O X GAME CON MATCH TIE-BREAK

Occorre pronosticare se la somma totale dei game giocati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game.

Anche il Match Tie-Break disputato in sostituzione del set decisivo dell'incontro verrà conteggiato come un singolo game.

La scommessa si applica agli incontri che prevedono la disputa del Match Tie-Break in luogo del terzo o del quinto set.

In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- U/O 23.5 Game con Match Tie-Break.
Primo set: 6-4.
Secondo set: 6-7.
Match Tie-Break: 10-8.
N° game disputati nel match: $6+4+6+7+1 = 24$.
Esito vincente: Over.

U/O X GAME NEL MATCH (3 ESITI)

Occorre pronosticare se il numero totale di giochi disputati nel match sarà inferiore (Under), superiore (Over) o uguale (Esattamente) al valore intero X prestabilito.

Under: nell'incontro vengono disputati meno di X giochi.

Over: nell'incontro vengono disputati più di X giochi.

Esattamente: nell'incontro vengono disputati esattamente X giochi.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz 6-3; 6-7; 6-2.
Totale game disputati: $6+3+6+7+6+2=30$.
U/O 29 Game nel match (3 esiti) > Esito: Over.
U/O 30 Game nel match (3 esiti) > Esito: Esattamente.
U/O 31 Game nel match (3 esiti) > Esito: Under.

U/O X GAME VINTI DAL GIOCATORE Y CON MATCH TIE-BREAK

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di game vinti dal giocatore/coppia Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match verrà conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

Anche il Match Tie-Break disputato in sostituzione del set decisivo dell'incontro verrà conteggiato come un singolo game per il giocatore che lo ha vinto.

La scommessa si applica agli incontri che prevedono la disputa del Match Tie-Break in luogo del terzo o del quinto set.

In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Primo set: 3-6.
Secondo set: 7-6.
Match Tie-Break: 10-8.
Giocatore 1: U/O 11.5 Game con Match Tie-Break.
N° game vinti dal Giocatore 1: $3+7+1=11$.
Esito vincente: Under.
Giocatore 2: U/O 10.5 Game con Match Tie-Break.
N° game vinti dal Giocatore 2: $6+6=12$.
Esito vincente: Over.

U/O X PERCENTUALE PRIMA DI SERVIZIO GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, la percentuale (%) della prima di servizio del giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito. In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Alcaraz - Cilic.
Percentuale prima di servizio Alcaraz: 72%.
Percentuale prima di servizio Cilic: 67%.
Giocatore 1: U/O 70.5 Percentuale prima di servizio.
Esito vincente: Over.
Giocatore 2: U/O 68.5 Percentuale prima di servizio.
Esito vincente: Under.

U/O X PERCENTUALE PUNTI VINTI PRIMA DI SERVIZIO GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se la percentuale (%) ottenuta dal giocatore Y in base ai punti vinti sulla propria prima di servizio nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il match, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
Sinner > Percentuale punti vinti sulla prima di servizio: 78%.
Djokovic > Percentuale punti vinti sulla prima di servizio: 50%.
Giocatore 1: U/O 75.5% Punti vinti prima di servizio.

Esito vincente: Over.

Giocatore 2: U/O 60.5% Punti vinti prima di servizio.

Esito vincente: Under.

U/O X PUNTI NEL MATCH

Occorre pronosticare se la somma dei punti vinti nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Totale punti vinti nell'incontro: Sinner (193) + Alcaraz (192) = 385.
U/O 390,5 punti vinti nel match.
Esito: Under.
U/O 380,5 punti vinti nel match.
Esito: Over.

U/O X PUNTI VINTI GIOCATORE Y NEL MATCH

Occorre pronosticare se il numero di punti vinti dal giocatore Y nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.
Punti vinti nell'incontro: Sinner (193) | Alcaraz (192).
U/O 190.5 punti vinti Giocatore 1.
Esito: Over.
U/O 195.5 punti vinti Giocatore 2.
Esito: Under.

U/O X TORNEI MASTERS 1000 VINTI DAL GIOCATORE Y IN STAGIONE

Occorre pronosticare se il numero di tornei della categoria "Masters 1000" in singolo vinti dal giocatore Y nella stagione sportiva indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

Se il giocatore Y non partecipa a nessun torneo "Masters 1000" nella stagione indicata, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Tornei "Masters 1000" in singolo vinti da Sinner nel 2025: 1 (Masters 1000 Parigi).
U/O 0.5 Tornei Masters 1000 vinti da Sinner in stagione > Esito: Over.
U/O 1.5 Tornei Masters 1000 vinti da Sinner in stagione > Esito: Under.

VINCE 1^SET / INCONTRO

Occorre pronosticare, in un'unica scommessa, chi vincerà il primo set e chi vincerà il match. Sono possibili 4 esiti.

- Giocatore 1 vince il primo set e il match;
- Giocatore 1 vince il primo set ma non vince il match;
- Giocatore 2 vince il primo set e il match;
- Giocatore 2 vince il primo set ma non vince il match.

La scommessa andrà a rimborso qualora il primo set non dovesse concludersi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

VINCE IL PRIMO PUNTO DEL GAME X SET Y E VINCE IL GAME X

Occorre pronosticare il giocatore che contemporaneamente vincerà il primo punto del game X nel set Y e poi vincerà il game X stesso.

Sono previsti tre esiti.

- 1: il giocatore indicato per primo vince sia il primo punto del game X nel set Y sia il game X del set Y.
- 2: il giocatore indicato per secondo vince sia il primo punto del game X nel set Y sia il game X del set Y.
- Nessuno: il giocatore che vince il primo punto del game X nel set Y è diverso dal giocatore che vince il game X del set Y.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante il game X del set Y, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Djokovic.
Vince il primo punto del game 1 set 1 e vince il game 1.
Game 1 Set 1: 15-0; 30-0; 30-15; 40-15; Vittoria game Sinner-15.
Sinner vince il primo punto del game e Sinner vince il game.
Esito vincente: 1.
Vince il primo punto del game 2 set 1 e vince il game 2.
Game 2 Set 1: 15-0; 30-0; 30-15; 30-30; 30-40; Vittoria game Djokovic-30.

Sinner vince il primo punto del game e Djokovic vince il game.

Esito vincente: Nessuno.

VINCE TORNEO SENZA PERDERE SET (VINCE TORNEO A 0 SET)

Occorre pronosticare se il tennista indicato vincerà la manifestazione di riferimento senza perdere nemmeno un set.

Con l'esito "Si" si pronostica che il tennista indicato vincerà la manifestazione senza perdere nemmeno un set.

Con l'esito "No" si pronostica che il tennista indicato:

- non vincerà la manifestazione;
- vincerà la manifestazione perdendo almeno un set.

Esempio:

- Roland Garros (2018).

Vince torneo senza perdere neanche un set – Rafael Nadal (S/N).

1°T > Rafael Nadal vince contro Fernando Verdasco (6-3; 6-4; 6-3).

2°T > Rafael Nadal vince contro Dudi Sela (6-1; 7-5; 7-6).

3°T > Rafael Nadal vince contro Andrey Kuznetsov (6-3; 6-4; 7-5).

4°T > Rafael Nadal vince contro Gael Monfils (6-2; 6-1; 7-6).

Quarti di finale > Rafael Nadal vince contro Milos Raonic (7-6; 6-1; 6-4).

Semifinale > Rafael Nadal vince contro Andy Murray (7-6; 7-5; 6-3).

Finale > Rafael Nadal vince contro Novak Djokovic (6-0; 6-0; 6-0).

Esito scommessa: Si.

Se il giocatore indicato non dovesse prendere parte alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso.

In caso di ritiro del giocatore indicato durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta perdente.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCE TORNEO PERDENDO ALMENO UN SET

Occorre pronosticare se il tennista indicato vincerà la manifestazione di riferimento perdendo almeno un set.

Con l'esito "Si" si pronostica che il tennista indicato vincerà la manifestazione perdendo almeno un set.

Con l'esito "No" si pronostica che il tennista indicato:

- non vincerà la manifestazione;
- vincerà la manifestazione senza perdere neanche un set.

Se il giocatore indicato non dovesse prendere parte alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso.

In caso di ritiro del giocatore indicato durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta perdente.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

VINCENTE

Occorre pronosticare il giocatore (o team) che vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore (o team) pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE CLASSIFICA ACE

Occorre pronosticare quale giocatore avrà messo a segno il maggior numero di ace nella manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Per la determinazione dell'esito vincente, non sono da considerare eventuali ace messi a segno nel torneo di qualificazione.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE GIOCHI X E Y NEL SET Z

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà entrambi i games X e Y del Set Z dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 vincerà entrambi i games X e Y del set Z.

- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che nessuno dei due giocatori vincerà entrambi i games X e Y del set Z.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 vincerà entrambi i games X e Y del set Z.

In caso di ritiro o squalifica di un giocatore durante i games X-Y del set Z, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Nadal - Djokovic.
Andamento Set 1: 1-0; 2-0; 2-1; 3-1; 3-2; 3-3; 4-3; 5-3; 5-4; 6-4.
Set 1: Vincente giochi 1 e 2.
Esito vincente: 1.
Set 1: Vincente giochi 3 e 4.
Esito vincente: Nessuno.
Set 1: Vincente giochi 5 e 6.
Esito vincente: 2.
Set 1: Vincente giochi 7 e 8.
Esito vincente: 1.
Set 1: Vincente giochi 9 e 10.
Esito vincente: Nessuno.

VINCENTE GRUPPO (LEGABILE)

Occorre pronosticare il giocatore (o team) che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se il giocatore (o team) pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE META' TABELLONE (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà la propria metà di appartenenza del tabellone di un torneo, accedendo alla finale.

Nel tennis, un torneo prevede un tabellone divisibile in due metà e sono quindi previsti due possibili mercati: vincente 1^a metà (parte alta), vincente 2^a metà (parte bassa).

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PUNTO X NEL TIE BREAK SET Y

Occorre pronosticare quale dei due giocatori vincerà il punto X nel tie break del set Y dell'incontro di riferimento.

Se il punto oggetto di scommessa non viene disputato, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Sinner - Alcaraz.

Andamento tie break set 1:

1-0 > 2-0 > 2-1 > 3-1 > 4-1 > 4-2 > 5-2 > 6-2 > 7-2.

Il cliente scommette su VINCENTE PUNTO 3 NEL TIE BREAK DEL SET 1.

Esito vincente: Giocatore 2.

VINCENTE TIE BREAK SET X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare il vincitore del tie break in un determinato Set.

Sono previsti 2 esiti possibili: '1' o '2'.

Nel caso in cui il tie break non venga completato a causa di una squalifica o un ritiro, le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Federer - Nadal; per X=2; il cliente scommette su VINCENTE TIE BREAK SET 2 con esito '1'.

Se Roger Federer vince il tie break del 2° set, la scommessa è vincente.

VINCERANNO TUTTE

Occorre pronosticare se tutti i tennisti proposti vinceranno la propria partita di riferimento.

Gli esiti previsti sono:

SI: tutti i tennisti proposti vincono la propria partita di riferimento.

NO: almeno un tennista proposto non vince la propria partita di riferimento.

Si specifica che se uno dei tennisti proposti si ritira o viene squalificato durante l'incontro, la scommessa andrà a rimborso.

Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

VINCITORE QUARTO DEL TABELLONE (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà il proprio quarto di appartenenza del tabellone di un torneo, accedendo alle semifinali. Nel tennis, un torneo prevede un tabellone divisibile in quattro quarti.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.

Se il giocatore pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.