

SCOMMESSE ANTEPOST

VINCENTE: pronosticare il tennista che vince il torneo.

PASSAGGIO DEL TURNO: pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo.

NUMERO VITTORIE TORNEI DEL GRANDE SLAM: pronosticare il numero esatto di Tornei del Grande Slam vinti nel corso dell'anno solare, da parte del tennista indicato.

1X2 PIAZZAMENTO TORNEO: pronosticare quale fra i due tennisti indicati avrà ottenuto il miglior piazzamento nel Torneo.

Se entrambi i tennisti vengono eliminati nello stesso turno, sarà considerato vincente il segno X.

Se uno o entrambi i tennisti non partecipano al torneo le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Per partecipazione al torneo si intende aver giocato anche un solo punto nel primo incontro.

AI QUARTI DI FINALE: pronosticare se il tennista indicato arriverà ai quarti di finale nel torneo di riferimento.

La scommessa può anche riguardare più di un giocatore.

Se un tennista non prende parte alla competizione, tutte le scommesse su di lui effettuate sono considerate perdenti.

SEMIFINALISTA: pronosticare se il tennista indicato arriverà in semifinale nel torneo di riferimento.

La scommessa può anche riguardare più di un giocatore.

Se un tennista non prende parte alla competizione, tutte le scommesse su di lui effettuate sono considerate perdenti.

FINALISTA: pronosticare, se il tennista oggetto di scommessa, arriverà in finale nel torneo di riferimento.

Se un tennista non prende parte alla competizione, tutte le scommesse su di lui effettuate sono considerate perdenti.

VINCENTE SI/NO A GRUPPI: Pronosticare se uno qualsiasi dei giocatori inclusi in un "gruppo" vincerà gli Australian Open.

SI = Uno dei giocatori indicati vince gli Australian Open

NO = Nessuno dei giocatori indicati vince gli Australian Open

TENNISTA X VINCE ALMENO UN TORNEO DELLO SLAM: pronosticare se il tennista indicato vincerà almeno un torneo del Grande Slam.

Le scommesse sono valide se il tennista indicato partecipa almeno ad un torneo del Grande Slam

Le scommesse saranno refertate solo dopo il termine dell'ultimo Slam (come risulta dalla data di chiusura)

VINCENTE RANKING ATP A FINE STAGIONE: pronosticare il tennista che si troverà al vertice della classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

VINCENTE RANKING WTA A FINE STAGIONE: pronosticare la tennista che si troverà al vertice della classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

MIGLIORE DEL GRUPPO RANKING ATP: pronosticare il tennista che, tra quelli indicati, otterrà il miglior piazzamento in classifica alla data di chiusura dell'avvenimento.

MIGLIORE DEL GRUPPO RANKING WTA: pronosticare la tennista che, tra quelle indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica alla data di chiusura dell'avvenimento.

TESTA A TESTA RANKING WTA: pronosticare quali tra le due tenniste indicate otterrà il miglior piazzamento nella classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

TESTA A TESTA RANKING ATP: pronosticare quali tra i due tennisti indicati otterrà il miglior piazzamento nella classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

Singole

Pronosticare il risultato di un solo avvenimento.

La potenziale vincita si ottiene moltiplicando la quota per l'importo della scommessa.

Multiple

Pronosticare i risultati di due o più avvenimenti. La potenziale vincita si ottiene dal prodotto delle quote degli eventi scelti per l'importo scommesso.

Affinchè la scommessa sia vincente devono risultare vincenti tutti gli esiti pronosticati.

SCOMMESSE SULLE PARTITE

VINCITORE PARTITA: pronosticare il tennista che vincerà l'incontro.

Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate rimangono valide e viene considerato vincente l'avversario; se invece si ritira prima dell'inizio del match le scommesse vanno a rimborso.

TESTA A TESTA CON HANDICAP GAMES NEL MATCH: pronosticare quale giocatore vincerà più game (giochi) nell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

TESTA A TESTA 1° SET: pronosticare il tennista che si aggiudicherà la vittoria del 1° set.

UNDER OVER GAMES: pronosticare se la somma dei game giocati sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Se il match non viene portato a termine, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

SET BETTING: pronosticare il risultato dell'incontro espresso in set.

Le scommesse vengono rimborsate se la partita non viene portata a termine.

RISULTATO ESATTO SI /NO: pronosticare se il risultato, proposto in termini di set, si verificherà o meno al termine dell'incontro.

Se il match non viene portato a termine, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

VINCENTE SET 1/ VINCENTE MATCH: pronosticare l'esatta combinazione tra chi vincerà il primo set e chi vincerà o perderà il match.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Esiti possibili:

Giocatore 1 Vince il 1° set / Vince il match

Giocatore 1 Vince il 1° set /Perde il match

Giocatore 2 Vince il 1° set /Vince il match

Giocatore 2 Vince il 1° set /Perde il match

TESTA A TESTA HANDICAP GIOCHI SET 1: pronosticare quale giocatore vincerà più game nel primo set tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori nel corso del primo set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

RISULTATO ESATTO SET 1: pronosticare quale sarà il risultato esatto del primo set in termini di giochi.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori nel corso del primo set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

PARI / DISPARI GAMES: pronosticare se il numero totale di game giocati nell'incontro sarà pari o dispari.

TESTA A TESTA HANDICAP SET (match 3 su 5): pronosticare quale giocatore vincerà più set nell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

NUMERO SET TOTALI: pronosticare il numero di set necessario affinché l'incontro possa considerarsi concluso.

Esiti possibili per incontri 2 su 3

ESITO 1: 2 Set (ossia 2-0; 0-2)

ESITO 2: 3 Set (ossia 2-1; 1-2)

Esiti possibili per incontri 3 su 5

ESITO 1: 3 Set (ossia 3-0; 0-3)

ESITO 2: 4 Set (ossia 3-1; 1-3)

ESITO 3: 5 Set (ossia 3-2; 2-3)

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, la scommessa sarà considerata a rimborso (q. 1,00 per le multiple) a meno che l'esito della scommessa non sia già determinato. In quel caso si procederà alla regolare refertazione.

Esempio per incontro 2 su 3

Ritiro di un tennista sul risultato 1-0: scommessa "non determinata" (quota 1,00).

Ritiro di un tennista sul risultato 1-1: "esito 2" perché, affinché l'incontro possa ritenersi concluso è necessario giocare un altro set (totale 3 set).

Esempio per incontro 3 su 5

Ritiro di un tennista sul risultato 2-0; 2-1; 1-2 : scommessa "non determinata" (quota 1,00).

Ritiro di un tennista sul risultato 2-2: "esito 3" perché, affinché l'incontro possa ritenersi concluso è necessario giocare un altro set (totale 5 set).

Singole

Pronosticare il risultato di un solo avvenimento.

La potenziale vincita si ottiene moltiplicando la quota per l'importo della scommessa.

Multiple

Pronosticare i risultati di due o più avvenimenti. La potenziale vincita si ottiene dal prodotto delle quote degli eventi scelti per l'importo scommesso.

Affinché la scommessa sia vincente devono risultare vincenti tutti gli esiti pronosticati.