

2. GEHIGARRIA: KIROLEZ KIROLEKO APUSTU MOTAK

XEDEA

Araudi honen xedea "KIROLJOKOA APUSTU-SISTEMA" k bere baitan argitara ematen dituen apustu modalitateen erregela berezituak azaltzea da.

SARRERA

Irizpide orokor gisa, apustu-modalitate generikoen erregelen aurretik kirol bakoitzeko modalitate berezituak erregelak lehentasuna dute.

Apustu aukera bat kanporatua bada edo beste edozein arrazoi bat medio lehia amaitzen ez badu, "KIROLJOKOA APUSTU-SISTEMA" k galtzaitzat joko du, lehiako epaileek beste erabaki bat hartzen ez badute bederen.

1X2 apustu-modalitateetan etxean jokatzeko duen taldeari 1 zenbakia emango zaio eta kanpoko talde gisa jokatzeko duenari, 2 zenbakia. 1 zenbakidun taldeak irabazten badu, lehiaren emaitza 1 izango da; lehia berdinketarekin amaitzen bada, emaitza X izango da, eta 2 zenbakidun taldeak irabazten badu, emaitza 2 izango da.

APUSTU GENERIKOEN MODALITATEAK

Irabazlea

Apustu modalitate hau lehiaren parte hartzen dutenen artean irabazlea zein izango den asmatzen saiatzean datza.

Txapelduna

Torneo edo txapelketa motako lehia bateko irabazlea da.

Irabazlea (mugatua)

Apustu modalitate hau eskaintzen diren apustu aukeren artean sailkapen onena zeinek lortzen duen asmatzen saiatzean datza.

Sailkapena

Apustu modalitate hau, lehia baten amaieran apustu aukera bat edo gehiagok zein postutan amaituko duten edota zein apustu aukerak amaituko duen lehiako postu zehatz batean asmatzen saiatzean datza.

Sailkapena (mugatua)

Apustu modalitate hau, eskaintzen diren apustu aukeren artean, lehia baten amaieran apustu aukera bat edo gehiagok zein postutan amaituko duten edota zein apustu aukerak amaituko duen lehiako postu zehatz batean asmatzen saiatzean datza.

Aurrez aurre

Apustu modalitate hau eskaintzen diren apustu aukeren artean lehia hobeto sailkatuta zeinek amaituko duen asmatzen saiatzean datza.

Aurrez aurreko apustu aukera guztiak kanporatuak badira, apustu guztiak baliogabetuak izango dira. Apustu aukerek ez badute lehia amaitzen, azken emaitzaren araberrako sailkapena hartuko da kontutan eta, lehiaketaren erregelen arabera, biak berdindurik edota postu desberdinetan geratu daitezke.

Diferentzia

Apustu modalitate hau lehiaren amaieran bi apustu aukeraren artean egongo den aldea asmatzen saiatzean datza. Lehia ez bada osorik jokatzen, apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

Emaitza zehatza

Apustu modalitate hau lehiaren amaierako emaitza asmatzen saiatzean datza, kirol bakoitzean zehazten den modura. Lehia ez bada osorik jokatzen, apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

FUTBOLA / ARETO FUTBOLA

OROKORRA

Futboleko apustu modalitateetan, lehia baten programatutako amaieran edo arauzko denboraren amaieran ematen diren emaitzak hartuko dira ontzat, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak barne, apustu modalitateak kontrakoa esaten ez badu bederen.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

1X2

Apustu modalitate hau, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak kontuan hartu gabe, futbol partidu bateko azken emaitza asmatzen saiatzean datza.

1X2 (1.zatia)

Apustu modalitate hau aurreneko zatia amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza.

1X2 1.zatia/Amaieran

Apustu modalitate hau futbol partidu bateko aurreneko zatiaren amaierako eta, balizko luzapenik eta penalti jaurtiketak kontutan hartu gabe, azken emaitza asmatzen saiatzean datza.

Emaitza zehatza

Apustu modalitate hau, balizko luzapenik eta penalti jaurtiketak kontutan hartu gabe, partidu baten amaieran markagailuan talde bakoitzak dituen gol kopurua asmatzen saiatzean datza.

1X2 Aukera Bikoitza

Apustu modalitate hau, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak kontuan hartu gabe, futbol partidu bateko azken emaitza asmatzen saiatzean datza. Pronostiko bakoitzean bi aukera eskaintzen dira: "1 edo X" (etxeko taldearen lekuan jokatzeko duenaren garaipena edota berdinketa), "1 edo 2" (etxeko taldearen lekuan jokatzeko duenaren garaipena edota kanpoko taldearen lekuan jokatzeko duenaren garaipena) eta "X edo 2" (berdinketa edota kanpoko taldearen lekuan jokatzeko duenaren garaipena).

Aurreneko gola, Bigarren gola, Hirugarren gola...

Apustu modalitate hau legezko aurreneko, bigarren, hirugarren... gola zein taldek sartuko duen asmatzen saiatzean datza. "GOLIK ez" apustu aukera ere badago eta norberaren atean sartutako golak aurkako taldearentzat izaten dira.

Nork sartuko du 1. gola? – Zuzenean (2.gola, 3.gola...)

Apustu modalitate hau legezko aurreneko, bigarren, hirugarren... gola zein jokalarik sartuko duen asmatzen saiatzean datza. Norberaren atean sartutako golak "Norberaren atean" apustu aukeran agertzen dira.

Aurreneko goleatzailea

Apustu modalitate hau legezko aurreneko gola zein jokalarik sartuko duen asmatzen saiatzean datza. "GOLIK ez" apustu aukera ere badago eta norberaren atean sartutako golak ez ditu kontutan hartzen.

Partiduan parte hartu ez duten jokalarien edota legezko aurrengo gola sartu ondoren zelairatutako jokalarien aldeko apustuak baliogabetu egiten dira.

Gehinezko goleatzailea

Apustu modalitate hau lehiako legezko gol kopuru handiena sartuko duen jokalaria zein izango den asmatzen saiatzean datza, luzapen denboran eta jaurtiketa txandan sartutako golak kontutan hartu gabe.

Hurrengo Gola: *Hurrengo Gola (0:0rekin), Hurrengo Gola (1:0rekin), Hurrengo Gola (1:1ekin)...*

Apustu modalitate hau partiduko legezko hurrengo gola nork sartuko duen asmatzen saiatzean datza, luzapen denboran eta jaurtiketa txandan sartutako golak kontutan hartu gabe.

"GOLIK EZ" apustu aukera bertan dago eta norbere atean sartutako golak aurkako taldearen aldekotzat hartuko dira. Modalitatearen deskripzioak lehiaren emaitza adierazten du.

Gol kopurua: *Gol kopurua (1,5), Gol kopurua (2,5), Gol kopurua (3,5)...*

Apustu modalitate hau partiduan zehar sartuko diren legezko gol kopurua, norberaren atean sartutakoak barne, asmatzen saiatzean datza, luzapen denboran eta jaurtiketa txandan sartutako golak kontutan hartu gabe. Aurrez proposatutako gol kopuru bati dagozkion bi aukera daude "...BAINO GUTXIAGO" eta "...BAINO GEHIAGO". Adibidez, "2,5 gol baino gutxiago" eta "2,5 gol baino gehiago" aukeretan, 2 gol sartu izanez gero, pronostiko irabazlea "2.5 gol baino gutxiago" izango litzateke eta, golak 3 izatekotan, pronostiko irabazlea "2.5 gol baino gehiago" izango litzateke.

SASKIBALOIA

OROKORRA

Saskibaloiko apustu modalitateetan, lehia baten programatutako amaieran edo arauzko denboraren amaieran ematen diren emaitzak hartuko dira ontzat, balizko luzapenak barne, apustu modalitateak kontrakoa esaten ez badu bederen.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

Puntu aldea

Apustu modalitate hau lehiaren amaieran azken emaitza etxe/kanpoko taldearen alde eta zenbateko aldearekin emango den asmatzen saiatzean datza. Lehia ez bada osorik jokatzen, apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

Horrela ere, 1.go Laurden, 1.go Zati eta 3. Laurdeneko amaierako puntuen aldea asmatzeko aukera barneratzen da. Apustuan zehaztutako aldia ez bada osorik jokatzen apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

Emaitza zehatza

Apustu modalitate hau saskibalo lehiaketa batean irabazitako neurketa kopuruen araberako emaitza asmatzen saiatzean datza.

Hiru partidura: 2-1, 2-0, 1-2 edota 0-2. Bertan behera utziz gero, irabazleari 2 partidu ematen zaizkio eta galtzaileari irabazi dituenak.

Bost partidura: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 edota 0-3. Bertan behera utziz gero, irabazleari 2 partidu ematen zaizkio eta galtzaileari irabazi dituenak.

Zein laurdenetan puntu kopuru gehiago?

Apustu modalitate hau bi taldeen puntuak batuz partiduko zein laurdenetan ematen den puntu kopuru gehien asmatzen saiatzean datza. Modalitate honek soilik arauzko denborako lau laurdenak hartzen ditu kontuan, balizko luzapenak ez. Puntu kopuru gehiena laurden bat baino gehiagotan errepikatzea "BAT BAINO GEHIAGO" apustu aukeraren bidez aurreikusten da eta, kasu honetan beraz, apustu aukera hori izango da irabazle bakarra.

1X2 (1. laurdena), 1X2 (1. zatia) 1X2 (3. laurdena)

Apustu modalitate hau aurreneko Laurdena, 1.go Zati eta 3. Laurdeneko amaierako emaitza asmatzen saiatzean datza. Apustuan zehaztutako aldia ez bada osorik jokatzen apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

XX puntura iristen aurrena

Apustu modalitate hau parte hartzaileetatik XX puntura aurrena zein iritsiko den asmatzen saiatzean datza. Soilik partiduan zehar lortutako puntuak hartuko dira kontuan. Partidua bertan behera geratzen bada eta parte hartzaileetatik inor ez bada XX puntu kopuru horretara iristen, apustu guztiak baliogabetu egiten dira.

Etxeko taldeak XX puntu baino gehiagoz irabaziko al du?

Apustu modalitate hau etxeko talde gisa jokatzeko duen taldeak XX puntu baino gehiagoz irabaziko al duen asmatzen saiatzean datza.

Kanpoko taldeak XX baino puntu gehiagoz irabaziko al du?

Apustu modalitate hau kanpoko gisa jokatzeko duen taldeak XX puntu baino gehiagoz irabaziko al duen asmatzen saiatzean datza.

1.zatiko/Amaierako emaitza

Apustu modalitate hau aurreneko zatiaren amaieran eta lehiaren amaieran emaitza asmatzen saiatzean datza. Aurreneko zatia ez bada osorik jokatzeko, apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

Saskiratzaille nagusia

Apustu modalitate hau lehiaren saskiratzaille nagusia parte hartzaileetatik zein izango den asmatzen saiatzean datza. Modalitate honek pronostiko irabazle bat baino gehiago onartzen ditu. Soilik partiduan lortutako puntuak hartuko dira kontuan eta lehia bertan behera geratzen bada apustu guztiak baliogabetzen dira. Partiduan parte hartzen ez duten jokalarien aldeko pronostikoak baliogabetu egiten dira.

Erreboteatzaile nagusia

Apustu modalitate hau lehiaren erreboteatzaile nagusia parte hartzaileetatik zein izango den asmatzen saiatzean datza. Modalitate honek pronostiko irabazle bat baino gehiago onartzen ditu. Soilik partiduan lortutako erreboteak hartuko dira kontuan eta lehia bertan behera geratzen bada apustu guztiak baliogabetzen dira. Partiduan parte hartzen ez duten jokalarien aldeko pronostikoak baliogabetu egiten dira.

Baloratuena

Apustu modalitate hau, lehiaren antolatzaileek zehazten dituzten irizpideen arabera, jokalaria baloratuena parte hartzaileetatik zein izango den asmatzen saiatzean datza. Modalitate honek pronostiko irabazle bat baino gehiago onartzen ditu. Lehia bertan behera geratzen bada apustu guztiak baliogabetzen dira. Partiduan parte hartzen ez duten jokalarien aldeko pronostikoak baliogabetu egiten dira.

Puntuak Guztira: Kopuru Bikoitza / Bakoitia

Apustu mota hau, dagokion partiduan 2 taldeek lortutako puntuen batuketak kopuru bikoiti edo bakoitia ematen duen iragartzean datza. Horrela ere, 1.go laurden, 1.go zati eta 3.laurdenearen amaieran batutako puntuen kopurua Bikoiti/Bakoitia den asmatzeko aukera dago. Apustuan zehaztutako aldia ez bada osorik jokatzen apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

Puntuak Guztira: Kopuru (120,5), (130,5), (140,5)...

Apustu mota hau, dagokion partiduan 2 taldeek lortutako puntuen batuketaren kopurua iragartzean datza, bi aukera barneratzean ditu "...BAINO GITXUAGO" eta "...BAINO GEHIAGO". Kasu honetan, apustua baliogabetua izango da partidua bere osotasunean burutu ez bada.

ESKUBALOIA

OROKORRA

Eskubaloiko apustu modalitateetan, lehia baten programatutako amaieran edo arauzko denboraren amaieran ematen diren emaitzak hartuko dira ontzat, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak barne, apustu modalitateak kontrakoa esaten ez badu bederen.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

1X2

Apustu modalitate hau, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak kontuan hartu gabe, eskubaloia partidu bateko azken emaitza asmatzen saiatzean datza.

1X2 (1.zatia)

Apustu modalitate hau aurreneko zatia amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza.

XX goletara iristen aurrena

Apustu modalitate hau parte hartzaileetatik XX goletara aurrena zein iritsiko den asmatzen saiatzean datza. Soilik partiduan zehar lortutako golak hartuko dira kontuan. Partidua bertan behera geratzen bada eta parte hartzaileetatik inor ez bada XX gol kopuru hortara iristen, apustu guztiak baliogabetu egiten dira.

Etxeko taldeak XX gol baino gehiagoz irabaziko al du?

Apustu modalitate hau etxeko talde gisa jokatzen duen taldeak XX gol baino gehiagoz irabaziko al duen asmatzen saiatzean datza.

Kanpoko taldeak XX baino gol gehiagoz irabaziko al du?

Apustu modalitate hau kanpoko gisa jokatzen duen taldeak XX gol baino gehiagoz irabaziko al duen asmatzen saiatzean datza.

Puntuak Guztira: Kopuru Bikoitza / Bakoitia

Apustu mota hau, dagokion partiduan 2 taldeek lortutako golen batuketak kopuru bikoiti edo bakoitia ematen duen iragartzean datza. Partidua bere osotasunean burutzen ez bada, apustua baliogabetua izango da.

Horrela ere, 1.go zatiaren amaieran batutako puntuen kopurua Bikoiti/Bakoitia den asmatzeko aukera dago. Apustu 1.go zatia ez bada osorik jokatzen apustua baliogabetu egingo da.

Golak Guztira: Kopuru (45,5), (50,5), (55,5)...

Apustu mota hau, dagokion partiduan 2 taldeek lortutako golen batuketaren kopurua iragartzean datza. Proposatutako gol kopurua "...BAINO GITXUAGO" eta "...BAINO GEHIAGO"-ko aukerak barneratzen ditu. Kasu honetan, apustua baliogabetua izango da partidua bere osotasunean burutzen ez bada.

Lehenengo gola, Bigarren gola, Hirugarren gola...

Apustu modalitate hau partiduko lehenengo, bigarren, hirugarren... legezko gola zein taldeek sartuko duen iragartzean datza, luzapen denbora eta penalti guneko jaurtiketa txanda balego ere kontutan hartu gabe. Norberaren aurkako golak aurkariaren alde zenbatzen dute.

ERRUGBIA **OROKORRA**

Errugbiko apustu modalitateetan, lehia baten programatutako amaieran edo arauzko denboraren amaieran ematen diren emaitzak hartuko dira ontzat, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak barne, apustu modalitateak kontrakoa esaten ez badu bederen.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

1X2

Apustu modalitate hau, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak kontuan hartu gabe, errugbi partidu bateko azken emaitza asmatzen saiatzean datza.

1X2 (1ª Parte)

Apustu modalitate hau aurreneko zatia amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza.

Etxeko taldeak XX puntu baino gehiagoz irabaziko al du?

Apustu modalitate hau etxeko talde gisa jokatzeko duen taldeak XX puntu baino gehiagoz irabaziko al duen asmatzen saiatzean datza.

Kanpoko taldeak XX puntu gehiagoz irabaziko al du?

Apustu modalitate hau kanpoko gisa jokatzeko duen taldeak XX puntu baino gehiagoz irabaziko al duen asmatzen saiatzean datza.

Puntu aldea

Apustu modalitate hau lehiaren amaieran azken emaitza etxeko/kanpoko taldearen alde eta zenbateko aldearekin emango den asmatzen saiatzean datza. Lehia ez bada osorik jokatzeko, apustu modalitate hau baliogabetu egingo da.

XX puntura iristen aurrena

Apustu modalitate hau parte hartzaileetatik XX puntura aurrena zein iritsiko den asmatzen saiatzean datza. Soilik partiduan zehar lortutako puntuak hartuko dira kontuan. Partidua bertan behera geratzen bada eta parte hartzaileetatik inor ez bada XX puntu kopuru hortara iristen, apustu guztiak baliogabetu egiten dira.

TENISA

OROKORRA

Tenis apustu modalitateetan, lehia baten programatutako amaieran ematen diren emaitzak hartuko dira ontzat, apustu modalitateak kontrakoa esaten ez badu bederen.

Apustu aukera batek behin neurketa hasi eta gero utzi egiten badu, parte hartzen duen apustu guztietan galtzailatzat joko da, beti ere, apustu modalitate berak kontrako irizpiderik zehazten ez badu.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

Azken emaitza

Apustu modalitate hau tenis partidu bateko irabazlea zein izango den asmatzen saiatzean datza.

Hiru setera: 2-1, 2-0, 1-2 edota 0-2. Bertan behera utziz gero, irabazleari 2 set ematen zaizkio eta galtzaileari irabazi dituenak.

Bost setera: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 edota 0-3. Bertan behera utziz gero, irabazleari 2 set ematen zaizkio eta galtzaileari irabazi dituenak.

1./2./3./4./5. Seteko 1./2./3./4./5./6./7./8./9./10./11./12. jokoko Irabazlea
Apustu modalitate hau dagokion jokoan irabaziko duen parte-hartzailea zein izango den iragartzean datza. Bertan behera utziz gero, jokatzen hasi edo amaitu gabeko jokoetako apustu guztiak baliogabetuko dira.

Irabazlea (1. seta), Irabazlea (2. seta), Irabazlea (3.seta), Irabazlea (4.seta)

Apustu modalitate hau dagokion SET aparte hartzaileetatik zeinek irabaziko duen asmatzen saiatzean datza. Apustu aukera batek behin seta hasi eta gero utzi egiten badu, SET horretako Irabazlea modalitatean galtzailatzat joko da.

Emaitza zehatza 1./2./3./4./5. SETA

Apustu modalitate hau tenis partidu batean set bateko emaitza zehatza zein izango den asmatzen saiatzean datza. Lehiaketa batzuetan, set batean zehatz-mehatz, "Beste emaitza bat" aukera eskaini daiteke eta bertan parte-hartzaile bakoitzarentzat sei joko baino gehiago dituzten emaitzak sartzen dira.

Parte-hartzailearen batek neurketa bertan behera utziz gero, jokoan zegoen Seteko apustuak baliogabetu egiten dira hau oraindik amaitu gabe egonez gero.

AUTOMOBILISMOA

OROKORRA

Antolatzaileek automobilismo lehia bat lekuz aldatzen badute, edo bere iraupena edota luzera aldatzen badute, apustuei dagokionez emaitzak baliodunak izaten jarraituko dute.

Automobilismo lehiaketetan, lehia hasi (irteera lerroa zeharkatu) duten parte-hartzaileen aldeko apustuak baliodunak izango dira eta lehia hasi ez duten parte-hartzaileen aldeko apustuak baliogabetu egingo dira.

Apustuei dagokionez, lehia amaitzean antolatzaileek erabakitako sailkapena izango da balio duena, parte hartzailearen batek lehia amaitzen ez badu ere.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

Pole Position

Apustu modalitate hau automobilismo lasterketa baten aurretik egiten den (Q3) sailkapen probako irabazlea asmatzen saiatzean datza.

MOTOZIKLISMOA

OROKORRA

Antolatzaileek motoziklismo lehia bat lekuz aldatzen badute, edo bere iraupena edota luzera aldatzen badute, apustuei dagokionez emaitzak baliodunak izaten jarraituko dute.

Motoziklismo lehiaketetan, lehia hasi (irteera lerroa zeharkatu) duten parte-hartzaileen aldeko apustuak baliodunak izango dira eta lehia hasi ez duten parte-hartzaileen aldeko apustuak baliogabetu egingo dira.

Apustuei dagokionez, lehia amaitzean antolatzaileek erabakitako sailkapena izango da balio duena, parte hartzailearen batek lehia amaitzen ez badu ere.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

Pole Position

Apustu modalitate hau motoziklismo lasterketa baten aurretik egiten den sailkapen probako irabazlea asmatzen saiatzean datza.

TXIRRINDULARITZA

OROKORRA

Antolatzaileek motoziklismo lehia bat lekuz aldatzen badute, edo bere iraupena edota luzera aldatzen badute, apustuei dagokionez emaitzak baliodunak izaten jarraituko dute.

Txirrindularitza lehiaketetan, lehia hasi (irteera lerroa zeharkatu) duten parte-hartzaileen aldeko apustuak baliodunak izango dira eta lehia hasi ez duten parte-hartzaileen aldeko apustuak baliogabetu egingo dira.

Apustuei dagokionez, lehia amaitzean antolatzaileek erabakitako sailkapena izango da balio duena, parte hartzailearen batek lehia amaitzen ez badu ere.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

Irabazlea (mendia), Irabazlea (erregulartasuna)

Lasterketa edota lehiaketa baten amaieran mendiko, erregulartasuneko eta abarreko sailkapenetako pronostiko irabazlea.

XX-ek irabazitako etapa kopurua

Apustu modalitate hau lasterketa batean apustu-aukera jakin batek zenbat etapa irabaziko dituen asmatzean datza.

PILOTA

OROKORRA

Lehiaketa eta torneoetan parte hartzaileei buruzko pronostikoak baliodunak izango dira hauek aldatzen badira dira ere. Salbuespen gisa hartuko dira parte hartzaileen %50-a aldatu denean edota bikoteka jokaturako lehien kasuan, apustuan hasiera baten bikote ziren parte hartzaileak hartuta, aldaketak medio, aurkako bihurtu direnean.

Festibaletan, aldiz, edozein parte-hartzaile aldaketa izanez gero lehiari buruzko apustuak baliogabetu egingo dira.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

XX puntura iristen aurrena

Apustu modalitate hau parte hartzaileetatik XX tantora aurrena zein iritsiko den asmatzen saiatzean datza. Soilik partiduan zehar lortutako puntuak hartuko dira kontuan. Partidua bertan behera geratzen bada eta parte hartzaileetatik inor ez bada XX tanto kopuru hortara iristen, apustu guztiak baliogabetu egiten dira.

Eraitza zehatza

Apustu modalitate hau partidu baten amaieran markagailuan talde bakoitzak dituen tanto kopurua asmatzen saiatzean datza.

Neurketa bertan behera geratzen bada eta parte-hartzaileetako inork ez baditu lortu beharreko tantoak bereganatzen, apustu guztiak baliogabetzen dira.

XX tantora aurrenekoa iristen eta Eraitza Zehatza

Apustu modalitate hau parte-hartzaileetako bat XX tantora iristen aurrenekoa denean parte-hartzaile bakoitzari eman zaizkion tanto kopuruak erakusten duen markagailua asmatzean datza.

Partidua bertan behera geratzen bada eta ondorioz, parte-hartzaileetatik inor ez baditu XX tantoak egiten, apustu guztiak baliogabetuko dira.

Aurreneko tantoa, bigarren tantoa, hirugarrena... 10.tantoa, 11.tantoa...40. tantoa...

Nork lortuko du aurreneko tantoa?

Apustu modalitate hau parte-hartzaileetatik tanto jakin baten egilea zein izango den iragartzean datza. Norgehiagoka bertan behera geratu ezker eta ondorioz tanto jakin batera heltzea lortzen ez bada, tanto horretara eginiko apustu guztiak baliogabetuko dira.

Aurreneko sarea Nork egingo du aurreneko sarea?

Apustu modalitate hau neurketako aurreneko sarea parte-hartzaileetako nork egingo duen asmatzen saiatzean datza.

Tanto kopurua (GORRI) – Tanto kopurua (URDIN)

Apustu modalitate hau parte-hartzaileetako batek (GORRI edo URDIN) neurketa amaieran jakineko tanto kopuru batetik gora lortuko dituen asmatzen saiatzean datza. Bi aukera daude, "XX tanto baino gutxiago" eta "XX tanto baino gehiago", non XX proposatzen den tanto kopurua den.

Neurketa bertan behera geratzen bada eta modalitateak ez badu pronostiko irabazlerik, hots, parte-hartzailearen baten alde apustu egin eta honek ez badu proposatutako tanto kopuru hori gainditu, apustuak baliogabetuko dira.

Tanto kopuru BAKOITI / BIKOITI

Apustu modalitate hau norgehiagokaren amaierako tantoen batuketak kopuru BAKOITI edo BIKOITIA izango den iragartzean datza. Partidua bertan behera geratu ezker, apustu guztiak baliogabetuko dira.

ARRAUNA

OROKORRA

Antolatzaileek arraun lehia bat lekuz aldatzen badute, edo bere iraupena edota luzera aldatzen badute, apustuei dagokionez emaitzak baliodunak izaten jarraituko dute.

Estropadetan, behin antolatzaileek txanda balioduna izendatzen dutenean (20 segundo), parte-hartzaileen gain egindako apustuak baliodunak izango dira.

Apustuei dagokionez, lehia amaitzean antolatzaileek erabakitako sailkapena izango da balio duena, parte hartzailearen batek lehia amaitzen ez badu ere.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

Irabazlea (1.Txanda / 2.Txanda / 3.Txanda)

Txanda bakoitza amaieran txandako irabazlea iragartzean datza.

Txanda bertan behera geratzen bada, apustu guztiak baliogabetuko dira.

1./2./3. zibogara aurrea iristen (1.Txanda / 2.Txanda / 3.Txanda)

Apustu modalitate hau txanda jakin bateko parte-hartzaileetatik dagokion zibogan zeinek egingo duen denbora onena asmatzean datza.

Txanda bertan behera geratzen bada eta parte-hartzaileetatik inor ez bada ziboga jakin horretara iritis, apustu guztiak baliogabetuko dira.

HERRI KIROLAK

OROKORRA

Antolatzaileek herri kirol lehia bat lekuz aldatzen badute, edo bere iraupena edota luzera aldatzen badute, apustuei dagokionez emaitzak baliodunak izaten jarraituko dute.

Lehiaketa eta torneoetan parte hartzaileei buruzko pronostikoak baliodunak izango dira hauek aldatzen badira. Bestelako lehietan, aldiz, edozein parte-hartzaile aldaketa izanez gero lehiari buruzko apustuak baliogabetu egingo dira.

Herri kiroletako lehietan parte-hartzaileei buruzko apustuak baliodunak izango dira antolatzaileek lehia hasita ematen dutenean.

Apustuei dagokionez, lehia amaitzean antolatzaileek erabakitako sailkapena izango da balio duena, parte hartzailearen batek lehia amaitzen ez badu ere.

Erronka Irabazlea

Modalitate hau antolatzaileek edota parte-hartzaileek aurrez erabakitako baldintzetan erronka nork irabaziko duen asmatzen saiatzean datza. Apustuei dagokionez, lehia amaitzean antolatzaileek erabakitako sailkapena izango da balio duena, parte hartzailearen batek lehia amaitzen ez badu ere.

BOXEOA

OROKORRA

Boxeo apustu modalitateetan lehientzat programatutako amaieran ematen diren emaitzak izango dira baliodunak, apustu modalitateak beste zerbaitez ez badu zehazten bederen, eta antolatzaileen edo epaileen puntuaketa txartelen zenbaketa hartzen du kontutan.

Edozein parte-hartzaile aldaketa izanez gero lehiari buruzko apustuak baliogabetu egingo dira.

Lehia ofizialki aurreneko rounda adierazten duen kanpai-soinuarekin hasiko da.

Apustu aukera batek behin neurketa hasi eta gero utzi egiten badu, antolatzaileek edota epaileek erabakitzen duten emaitza hartuko da baliodun gisa.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

1X2

Modalitate hau lehiaren amaieran irabazlea asmatzen saiatzean datza. "X edo nulo" apustu-aukera ere aurreikusten da eta, hala amaitu izanez gero, bi boxeolarietatik edozeinen alde egindako apustuak galtzailatzat emango dira.

Round kopurua

Apustu modalitate hau nork irabaziko duen eta zenbat roundetan edota puntuetara izango ote den asmatzen saiatzean datza. "X edo nulo" apustu-aukera ere eskaintzen da. Aurrez erabakitako round kopurua baino lehenago lehia amaitutzat ematen bada, lehia gelditu den round zenbakia izango da garailea. Parte-hartzaile batek round arteko atsedenaldireren baten borroka bertan behera uzten badu, lehia aurreko roundean amaitu dela erabakiko da.

Borrokarako erabakitako round kopurua aldatzen bada apustu guztiak bertan behera geratuko dira.

GOLFA

Ez dauka apustu berezitueta modalitaterik.

AMERIKAR FUTBOLA

Ez dauka apustu berezitueta modalitaterik.

SURFA

Ez dauka apustu berezitueta modalitaterik.

ATLETISMOA

Ez dauka apustu berezitueta modalitaterik.

HOCKEYA

1X2

Apustu modalitate hau, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak kontuan hartu gabe, hockey partidu bateko azken emaitza asmatzen saiatzean datza.

1X2 (1.laurdena)

Apustu modalitate hau aurreneko laurdena amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza. Aurreneko laurdena osorik ez bada jokatzeko apustu-modalitate hau baliogabetu egingo da.

1X2 (1.zatia)

Apustu modalitate hau aurreneko zatia amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza. Aurreneko zatia osorik ez bada jokatzeko apustu-modalitate hau baliogabetu egingo da.

1X2 (3. laurdena)

Apustu modalitate hau hirugarren laurdena amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza. Hirugarren laurdena osorik ez bada jokatzeko apustu-modalitate hau baliogabetu egingo da.

Aurreneko gola, Bigarren gola, Hirugarren gola...

Apustu modalitate hau legezko aurreneko, bigarren, hirugarren... gola zein taldek sartuko duen asmatzen saiatzean datza. "GOLIK ez" apustu aukera ere badago eta norberaren atean sartutako golak aurkako taldearentzat izaten dira.

WATER-POLOA

1X2

Apustu modalitate hau, balizko luzapenak eta penalti jaurtiketak kontuan hartu gabe, water-polo partidu bateko azken emaitza asmatzen saiatzean datza.

1X2 (1.laurdena)

Apustu modalitate hau aurreneko laurdena amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza. Aurreneko laurdena osorik ez bada jokatzeko apustu-modalitate hau baliogabetu egingo da.

1X2 (1.zatia)

Apustu modalitate hau aurreneko zatia amaitzean emaitza asmatzen saiatzean datza. Aurreneko zatia osorik ez bada jokatzeko apustu-modalitate hau baliogabetu egingo da.

1X2 (3. laurdena)

Apustu modalitate hau hirugarren laurdena amaitzean emaitza pilatua asmatzen saiatzean datza. Hirugarren laurdena osorik ez bada jokatzeko apustu-modalitate hau baliogabetu egingo da.

Aurreneko gola, Bigarren gola, Hirugarren gola...- Zuzenean

Apustu modalitate hau legezko aurreneko, bigarren, hirugarren... gola zein taldek sartuko duen asmatzen saiatzean datza. "GOLIK ez" apustu aukera ere badago eta norberaren atean sartutako golak aurkako taldearentzat izaten dira.

BOLEIBOLA

Ez dauka zehaztutako apustu modalitaterik.

MAHAI-TENISA

OROKORRA

Tenis-mahaiko apustu modalitateetan baliozkoak hartuko dira dagokion norgeiagokan zehaztutako amarierako emaitzak, apustu modalitatean bestelako irizpiderik zehazten ez bada.

Behin norgeiagoka hasi eta gero, apustu aukera batek utzi egiten badu, parte hartzen duen apustu guztiak apustu galtzailatzat joko dira, apustu modalitatean bestelako irizpiderik zehazten ez bada.

APUSTU BEREZITUETAKO MODALITATEAK

Irabazlea (1. seta), Irabazlea (2. seta), Irabazlea (3.seta), Irabazlea (4.seta), Irabazlea (5.seta), irabazlea (6.seta)...

Apustu modalitate hau dagokion SET aparte hartzaileetatik zeinek irabaziko duen asmatzen datza. Apustu aukera batek behin seta hasi eta gero utzi egiten badu, SET horretako Irabazlea modalitatean galtzailatzat joko da.

BESTELAKOAK

Gehigarri honen edukinean sartu ez diren kirol edota kirol emanaldiak ez dute zehaztutako apustu modalitaterik.

ZOZKETAK / LOTERIAK

Sari Nagusia – Azken Zenbakia

Apustu modalitate hau dagokion zozketa edota loteriako Sari Nagusiaren azkenengo zenbakia iragartzean datza. Sari Nagusia zozketa edota loteriako kopuru handieneko saria izanik.

Sari Nagusia – Azken Zenbakia BAKOITI/BIKOITIA

Apustu modalitate hau dagokion zozketa edota loteriako Sari Nagusiari dagokion zenbakiaren azken zifra BAKOITI edo BIKOITIA izango den iragartzean datza. Sari Nagusia zozketa edota loteriako kopuru handieneko saria izanik.

Sari Nagusia – Azkenengo 2 Zenbakiak

Apustu modalitate hau dagokion zozketa edota loteriako Sari Nagusiaren azkenengo bi zenbakiak iragartzean datza. Azkenengo bi zenbakiak Sari Nagusiko zenbakiaren azken bi zifrekin bat etorri eta modu berean kokatuak egon behar dute. Sari Nagusia zozketa edota loteriako kopuru handieneko saria izanik.

Zenbaki Gehigarria

Apustu modalitate hau zozketa edota loteriako zenbaki "gehigarria" iragartzean datza.

Zenbaki Gehigarria BAKOITI /BIKOITIA

Apustu modalitate hau zozketa edota loteriako zenbaki "gehigarria" BAKOITI edo BIKOITIA izango den iragartzean datza.

Zenbaki Gehigarria 24,5 baino TXIKIAGOA/HANDIAGOA

Apustu modalitate hau zozketa edota loteriako zenbaki "gehigarria" 24,5 baino txikiagoa (24 edo txikiago) edo 24,5 baino handiagoa (25 edo handiago) iragartzean datza.

Zenbaki Gehigarria BAKOITI/BIKOITIA eta 24,5 baino TXIKIAGOA/HANDIAGOA

Apustu modalitate hau zenbaki zozketa edota loteriako zenbaki "gehigarria" BAKOITI/BAKOITI eta 24,5 baino txikiagoa (24 edo txikiago) edo 24,5 baino handiagoa (25 edo handiago) iragartzean datza.