

PALLAMANO

Per le scommesse sulla pallamano il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari
Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'**A.A.M.S.**

- **Esito finale1X2**

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari:

- 1** indica la vittoria della prima squadra di casa;
- X** il pareggio;
- 2** la vittoria della seconda squadra ospitata.

- **Esito finale1X2 con handicap**

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato:

- 1 (con H)** indica la vittoria della prima squadra proposta;
- X (con H)** il pareggio,
- 2 (con H)** la vittoria della seconda squadra proposta.

Esempio A: Pressano – Ancona 27 – 22 (Handicap di 4 gol al Pressano)
Esito vincente **1** (27-4=23 ris. finale 23 - 22 quindi **1**)

Esempio A: Pressano – Ancona 27 – 23 (Handicap di 4 gol al Pressano)
Esito vincente **X** (27-4=23 ris. finale 23 - 23 quindi **X**)

Esempio A: Pressano – Ancona 27 – 25 (Handicap di 4 gol al Pressano)
Esito vincente **X** (27-4=23 ris. finale 23 - 25 quindi **2**)

- **Under/Over 55.5**

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato avvenimento la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine dei tempi regolamentari è:

- UNDER** (inferiore o uguale a 55 goal);
- OVER** (uguale o superiore a 56 goal).