

Ítróttarvædding, hvat er tað?

Hvussu spælir tú við í ítróttarvæddingini?

Eg fari her stutt at greiða frá, hvussu tú ber teg at, um tú ætlar tær at vera við í spælinum, ið kallast ítróttarvædding. Spælið gevur tær møguleikar at vinna pening.

Lat tað verða sagt bein- anvegin, at tað als ikki er neyðugt at hava skil fyrri fótbólts, um tú ætlar tær at vedda.

Í ítróttarvæddingini ræður um at gita — vedda — rætt úrslit í so mongum væddingardystum sum til ber.

Fyrri hvørt vikuskifti hevur ítróttarvæddingin valt út fótbóltsdystirnar, ið luttaka í væddingini. Dystirnir verða kunn- gjordir í bløðunum, út- varpi og sjónvarpi. Eisini á øllum posthúsum fáast upplýsingar um dystirnar, ið verða leiktir hvørt viku- skiftið. Hyggjið at 1. mynd. Vit nevna hetta eina leik- viku. Leikvikan havur eitt nummar, her er tað 34. leikvika. Leikvikan er sama vikan sum kalend- aravikan, og tað er í viku- skiftinum í leikvikuni, at dystirnir verða leiktir. Eisini stendur viðmerkt dato fyrri tað ávísar viku- skiftið. Dystirnir eru nevndir við nr. 1 — 12. Sum tað sæst, er fyrsti dysturin NSÍ — KÍ 1. deild. Í fótbóltsi spæla liðini í ymskum deildum, alt eftir hvussu sterk tey eru. Bestu liðini spæla í fyrstu deild, næstbestu í aðru deild o.s.fr. Tað fyrsta liðið, ið nevnt er í einum dysti, er heimalið- ið. Hitt liðið er útlitið. Heimalið leikar á heima- vølli. Útlitið er liðið, ið kemur til býin ella bygda- na at leika móti heima- liðinum. Hetta sigur tær hvar dystirnir verða leikt- ir. Torført kann kanska vera at minnast, hvar lið- ini koma frá, og tí verður

víst til 2. mynd, ið visir, hvar liðini koma frá.

Í ítróttarvæddingini ræður tað sum sagt um at gita — vedda — hvat úrslitið verður í dystinum, ið eru við í væddingini eitt ávíst vikuskifti. Væddast skal um, hvat liðið vinnur, ella um javnleikur verður.

Ætlar tú tær at vedda, skalt tú nýta ein vædding- arseðil. Hyggjið at 3. mynd. Hesir eru at fáa á øllum posthúsum. Vædd- ingarseðilin er í tveimum portum. Báðir partar skulu latast inn til post- húsið, tá seðilin er skriv- aður. Posthúsið letur teg fáa aftara partin aftur, sum kvittan fyrri tað, ið gildið er.

Seðilin verður skrivaður á hendan hátt: Hyggjið at 3. mynd. Fyrst skrivur tú teir 12 dystirnar, ið eru við í væddingini, á seðilin uttast til vinstri. Upplýs- ing um dystirnar fært tú frá bløðunum ella post- húsinum. Síðan skrivur tú nr. á leikvikurni, ið vedda- ður verður um, í teigin »Leikvika«. Eftir hetta skrivur tú navn og bústað í niðastu teigarnar á seðil- inum.

Nú er klárt at fara undir væddingina. Hyggjið at 3. mynd. Seðilin er deildur yvireftir í 10 røð. Við síðina av raðtalinum stendur endaligi prisurin fyrri røðini. T.d. kostar tað 10 kr. at vedda 8 røð. Í hvørjum røð eru trý sleg av teigum. Hyggjið at myndunum. Fyrsti tei- gurin hevur teknið 1, annar teigurin hevur teknið x og triði teigurin hevur teknið 2. Tað eru sostatt 12 av hvørjum tekni í hvørjum røði.

Væddar tú t.d. í fyrsta dysti, at javnleikur verður, setir tú merkið í x-teigin. Væddar tú í næsta dysti heimalið ið at

javnleik, setir tú merkið í 1-teigin. Væddar tú í triðja dysti útlitið at vinna, setir tú merkið í 2-teigin. Hyggjið at 3. mynd. So- leiðis heldur tú áfram, til

javnleik. Tað merkir, at tú ivast um heimaliðs vinn- ur, ella tað verður javn- leikur. Tú skrivur tá merkið í 1-teigin og í x-teigin, vit siga at dyst- urin er hálvbøttur (danir kalla tað at »halvgar- dere«. Tú hevur á henda hátt tryggjað teg við tveimum møguleikum í fyrsta dysti. Um tú í øð- rum dysti als ikki dugir at meta um, hvussu úrslitið verður, hevur tú mögu- leika fyrri at seta merki í 1-teigin, x-teigin og 2- teigin, vit siga at dysturin er fullbøttur, ella at tú

dystir fyrri at kunna vera við í væddingini, tí ein og hvør kann vedda sum honum lystir, og tað kem- ur mangan fyrri, at tað eru heilt ókon, ið vinna í væddingini.

Spælireglurnar fyrri fót- bóltarvæddingina eru at fáa á øllum posthúsum. Við- merkast skal til spæliregl- urnar (faldaran), at ein prentvilla er komin fyrri í tí fyrsta dómnum, sum vist verður: Í staðin fyrri eitt 2-tal í 8. dysti skal standa x, og í 9. dysti skal í staðin fyrri eitt 1-tal standa eitt 2-tal.

Klipp hesa grein úr blaðnum og goym hana, kanska tú fært hug at taka hana fram aftur seinni.

Hetta er eitt spæl fyrri alla familjuna. Vit vóna at tú fært at royna teg í væddingini. Avlopið fer til

tvey góð endamál, nevni- liga ítróttina og ungdóms- arbeiðið.

Roymer Lamhauge

Mynd 4: Dømi um væddingarseðil væddar við 18 røðum :

Mynd 2: Fótbóltslið og teirra styttingar

AB	Argia Bóltfelag	SK-1a	Skála Ítróttarfelag
B-36	Bóltfelagið 1936	SB	Stranda Bóltfelag
Roy	Bóltfelagið Roy	Sumba	Sumba Ítróttarfelag
EB	Eiðis Bóltfelag	B-68	Tórta Ítróttarfelag
CI	Canu Ítróttarfelag	VB	Vaga Bóltfelag
HB	Havnar Bóltfelag	TB	Tórøyrar Bóltfelag
Fram	Ítróttarfelagið Fram	SÍ	Servýgs Ítróttarfelag
IF	Ítróttarfelagið Fuglajørður		
Streymur	Ítróttarfelagið Streymur		
KÍ	Klaksvíkar Ítróttarfelag		
LÍF	Leirvíkar Ítróttarfelag		
NSÍ	Nes Söknar Ítróttarfelag		
SÍF	Sunda-ágg Ítróttarfelag		
B-71	Sandoy-Ítróttarfelag		

Mynd 3: Dømi um væddingarseðil væddar við 6 røðum

Mynd 4: Dømi um væddingarseðil væddar við 18 røðum

Mynd 3: Dømi um væddingarseðil væddar við 6 røðum

Mynd 4: Dømi um væddingarseðil væddar við 18 røðum

hefur tryggjað tær henda dystin rætta í vædding- ini. Um tú eisini fullbøtir næsta dystin og annars setir eitt merki við hinar 9 dystirnar, ið eftir eru, er seðilin liðugt væddar. Hvussu nógv røð hevur tú nú væddar á hesum seðli. Tað kemur tú fram til við at falda teir hálvbøttu og fullbøttu dystirnar hvor við øðrum, t.v.s. í okkara dømi verður úrslitið 2x3x3=18 røð. Tað merk- ir, at tú við kervisvædding í fyrsta røði hevur væddar 18 røð. Hyggjið at 4. mynd. Merkjast skal nú í kervisteigin, hvussu nógv røð seðilin fevnir um. Í okkara føri er tað 18, so tú setir merki í teigin har 18 stendur prentað.

Hvat kostar hesin seð- ilin? Ja, tað stendur á baksíðuni á seðlinum. Prisurin fyrri 18 røð í kervisvædding er 18x1,25 kr. = 22,50 kr. Upp- hæddin verður skrivað í krónuteigin. Skrivað dag- festing í teigin »innláts- dagur«. Nú er seðilin lið- ugur og kann latast inn til postverkidi.

Ein annar háttur og kanska ein lættari háttur at vedda uppá, er við kervisvædding, tað ið dan- ir kalla fyrri »systemtip- ning«. Tú brúkar sama seðilin, men í staðin fyrri at skriva fleiri røð, skrivur tú alla væddingina í fyrsta røði á seðlinum. Tú kanst t.d. vedda á hendan hátt. Fyrsta dystin væddar tú at vera sigur til heimalið ið og

ÍTRÓTTAVÆDDING Í FÓTBÓLTI 35. LEIKVIKA

(Vikuskiftið 1. - 2. sept. 1984)

Dystur nr.	Liðini	Deild
1	GÍ - B68	1. deild
2	LÍF - KÍ	-
3	TB - HB	-
4	B36 - NSÍ	-
5	ÍF - Sumba	2. deild
6	Fram - SÍF	-
7	MB - SÍ	-
8	HB - Roy	-
9	B71 - B68	3. deild
10	HB - TB	-
11	VB - KÍ	-
12	EB - B36	-