

Conteúdo

1. ASPECTOS GERAIS	4
2. INTRODUÇÃO.....	4
3. GLOSSÁRIO DE TERMOS	4
4. FORMALIZAÇÃO DE APOSTAS	5
5. BILHETES DE APOSTA	7
6. CASH OUT / ENCERRAMENTO ANTECIPADO.....	7
7. PAGAMENTO DE APOSTAS GANHADORAS	8
8. APOSTAS ANULADAS E REEMBOLSO.....	9
9. REGULAMENTO GERAL DE APOSTAS	14
9.1. VALIDADE DOS RESULTADOS DO EVENTO	15
10. TIPOS DE APOSTAS	19
11. MODALIDADES GENÉRICAS DE APOSTAS DE QUOTA FIXA	21
11.1.2. Futebol americano	27
11.1.3. Atletismo	42
11.1.4. Regras de futebol australiano	43
11.1.5. Badminton	55
11.1.6. Tiro com arco	58
11.1.7. Beisebol	59
11.1.8. Basquetebol	79
11.1.9. Futebol de praia	87
11.1.10. Vôlei de praia	89
11.1.11. Boliche	91
11.1.12. Boxe.....	92
11.1.13. Críquete	97

11.1.14. Ondulação	123
11.1.15. Ciclismo.....	124
11.1.16 Dardos	125
11.1.17. Hóquei em campo.....	130
11.1.18. Floorball.....	131
11.1.19. Futsal	132
11.1.20. Jogos gaélicos (futebol gaélico e hurling).....	137
11.1.21. Golfe.....	147
11.1.22. Handebol.....	151
11.1.23. Hóquei no gelo	158
11.1.24. MMA.....	166
11.1.25. Automobilismo	168
11.1.26. Jogos Olímpicos	172
11.1.27. Pesapallo (beisebol finlandês).....	173
11.1.28. Natação.....	174
11.1.29. Liga de Rugby	175
11.1.30. União de Rugby	182
11.1.31. Snooker.....	190
11.1.32. Futebol.....	195
11.1.33. Squash	250
11.1.34. Tênis de Mesa.....	252
11.1.35. Tênis	254
11.1.36. Voleibol.....	263
11.1.37. Waterpolo	267
11.1.38. Esportes de Inverno	268

11.1.39 Surfe	270
1.1. OUTROS EVENTOS NÃO ESPORTIVOS DE APOSTAS DE CONTRAPARTE	270
11.2.1. E-Sports ou Esportes Eletrônicos.....	271
11.2.2. Regras Gerais de Mercado para eSports (Egames)	275
11.2.3. Entreterimento.....	278
11.2.4. Especiais de Natal	280
11.2.5 Apostas sobre Política	280
1.4. APOSTAS HÍPICAS DE CONTRAPARTIDA.....	282
11.3.1. Corridas de Cavalos.....	282
11.3.2. Corridas de Galgos	288

1. ASPECTOS GERAIS

Este regulamento estabelece as normas que regem a oferta de apostas de quota fixa operadas pela VERSUSbet, por meio da plataforma online disponível em www.versus.bet.br.

A seguir, são definidas as condições gerais que regem as apostas formalizadas na VERSUSbet. Para obter informações mais completas e precisas, é necessário ler o regulamento geral de apostas, assim como as regras específicas aplicáveis a cada esporte.

As atividades de apostas estão sujeitas à legislação brasileira vigente, especialmente à Lei nº 14.790/2023 e suas regulamentações complementares, bem como às portarias expedidas pelo Ministério da Fazenda, Ministério do Esporte e demais órgãos competentes.

A utilização da plataforma implica a aceitação integral deste regulamento, que se aplica a todas as apostas formalizadas no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet.

2. INTRODUÇÃO

O objetivo deste regulamento é estabelecer as condições gerais que regem as apostas feitas em www.versus.bet.br.

A quantia máxima que pode ser ganha com qualquer bilhete é R\$1.000.000.

3. GLOSSÁRIO DE TERMOS

Aposta: Atividade de jogo em que se arrisca uma quantia em dinheiro com base em uma previsão sobre o resultado de um evento.

Evento: Ocorrência previamente determinada, de resultado incerto e fora do controle das partes envolvidas na aposta.

Evento Suspenso: Evento que, após iniciado, foi interrompido antes de sua conclusão programada. Eventos suspensos podem ter resultados válidos.

Evento anulado: Evento cujos resultados são desconsiderados. Nenhum dos resultados de eventos anulados será levado em conta para fins de aposta.

Evento adiado: Evento que não se inicia no horário previamente agendado.

Prazo de Conclusão: Período definido pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet para determinar a validade dos resultados de eventos não realizados conforme a programação.

Encerramento do evento: Ocorre quando os resultados válidos do evento são registrados no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet.

Órgãos Competentes dos eventos: São as entidades responsáveis por determinar os resultados dos eventos, na seguinte ordem de autoridade: Órgãos oficiais (federações),

Juízes ou árbitros do evento e Entidades Organizadoras.

Modo de Aposta: Opções de apostas oferecidas pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet em certos resultados de eventos que são especificados no próprio Método de Apostas.

Previsão: Palpite feito pelo apostador ao registrar sua aposta. O acerto ou erro da previsão determina o resultado da aposta.

Aposta de contrapartida: Aquela em que o usuário apostador aceita apostas oferecidas pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet, sendo o prêmio a ser obtido o resultante da multiplicação do valor da aposta pelo coeficiente de aposta ou odds previamente definidas pelo sistema.

Aposta simples: É aquela em que você aposta com uma única previsão.

Aposta múltipla: Aposta feita com duas ou mais previsões simultâneas.

4. FORMALIZAÇÃO DE APOSTAS

A formalização de uma aposta em VERSUSbet é o procedimento necessário para que a referida aposta seja considerada feita e aceita pelo SISTEMA VERSUSbet.

O OPERADOR DE APOSTAS compromete-se a pagar os prêmios de todas as apostas vencedoras que forem formalizadas no SISTEMA VERSUSbet, nas condições estipuladas neste regulamento.

Para que uma aposta seja considerada formalizada no SISTEMA VERSUSbet, devem ser realizadas as seguintes etapas:

- O apostador deve fazer uma ou mais previsões sobre as modalidades de apostas propostas pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet.
- O apostador deve pagar o valor que deseja arriscar na aposta.
- O SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet deve validar as duas operações anteriores.
- Após a validação, o SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet emite um bilhete digital confirmando a formalização da aposta

A aposta será entendida como não formalizada quando, por qualquer motivo, alguma das fases acima mencionadas não puder ser concluída.

Durante o processo de formalização, as odds podem mudar, o que pode impedir a confirmação da aposta. Caso a mudança represente um aumento da odd, o usuário pode continuar com a formalização.

A modificação das probabilidades é comum nas apostas ao vivo.

Importante:

O sistema não permitirá alteração de odds após a aposta ser formalizada — exceto nos casos de anulação da aposta, quando o valor será devolvido.

O cliente é o único responsável por revisar e garantir que o bilhete reflete exatamente a aposta desejada. Toda aposta é devidamente identificada e cabe ao apostador confirmar se está de acordo antes de finalizar.

As datas, horários de início dos eventos e demais informações (como resultados e cotações exibidas em telas, folhetos ou materiais promocionais) são meramente informativas, podem conter erros e estão sujeitas a alterações.

Em todos os esportes, apenas o tempo regulamentar é levado em consideração na avaliação das apostas, a menos que especificado de outra forma ou a menos que sejam apostas que contemplem diretamente a prorrogação.

No caso do futebol e outros esportes, as apostas são liquidadas de acordo com o primeiro resultado publicado em sua Fonte ou Órgão Oficial, ou alternativamente no site oficial do evento imediatamente após o seu término. Quaisquer correções ou modificações subsequentes não serão levadas em consideração para fins de avaliação de apostas.

O usuário pode verificar o valor a ser pago no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet antes de fazer as apostas. Em qualquer caso, o OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de não formalizar determinadas apostas e de limitar a quantia de dinheiro a ser apostada, sem qualquer justificativa.

O SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet não aceitará apostas após o início dos eventos, a menos que sejam designadas pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSBET como Apostas ao Vivo.

Todas as apostas que possam ter sido formalizadas após o início do evento e onde a opção de apostar ao vivo no referido evento não seja expressamente oferecida serão anuladas.

Ao fazer uma aposta de qualquer tipo, o apostador no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet reconhece e admite:

- Ter conhecimento sobre o funcionamento do SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet.
- Que aceita os dados e informações contidos no bilhete de aposta emitido pelo próprio sistema de apostas VERSUSbet.
- Conhecer e aceitar as REGRAS DE ORGANIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO.
- Que não tem conhecimento prévio do resultado do evento apostado;
- Que sua aposta está sujeita às condições estabelecidas nas REGRAS DE ORGANIZAÇÃO

E OPERAÇÃO.

5. BILHETES DE APOSTA

O bilhete de aposta emitido pelo VERSUSbet é o documento que credencia a formalização da aposta, sendo este bilhete o único comprovante da aposta formalizada e o único documento válido para solicitar, se for caso disso, o pagamento das apostas vencedoras e a devolução das apostas anuladas.

As datas e horários do início dos eventos, fornecidos pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet tanto no site quanto no boletim de apostas, são para fins informativos, são indicativos e não são garantidos como precisos. O OPERADOR DE APOSTAS pode corrigir esta informação a qualquer momento.

6. CASH OUT / ENCERRAMENTO ANTECIPADO

O Cash Out é uma funcionalidade que permite ao apostador encerrar uma aposta antes do fim do evento, garantindo parte dos ganhos ou minimizando perdas.

Essa funcionalidade pode estar disponível em determinados esportes e mercados — não necessariamente em todos — e pode ser utilizada em apostas simples, múltiplas e de sistema.

Embora o objetivo seja disponibilizar o Cash Out sempre que possível, não há garantia de que estará disponível o tempo todo. Por isso, não se deve contar com essa funcionalidade como uma forma segura de evitar prejuízos.

Todas as apostas continuarão válidas, mesmo que o Cash Out não esteja disponível ou não funcione.

Quando o Cash Out é realizado com sucesso:

A aposta original é encerrada definitivamente.

Nenhum acontecimento posterior afetará o valor recebido.

O resultado final do evento, mesmo que diferente, não altera o valor já creditado via Cash Out.

No caso de Cash Out parcial:

Apenas uma parte da aposta é encerrada.

O restante da aposta permanece ativa, com as condições originais.

Por exemplo:

Um usuário faz uma aposta simples de 10 reais com odds de 3. Durante o desenvolvimento do evento, as probabilidades caem para 2.

O usuário pode decidir fazer um 'Cash Out Parcial' de 5 reais com odds 2, cobrando 10

reais. Metade da sua aposta inicial com odds 3 permaneceria sem solução.

Erros no valor do Cash Out:

Caso um valor oferecido para usar a funcionalidade de Cash out esteja incorreto, o OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de tomar as medidas apropriadas para corrigir tal erro.

Por exemplo:

Se o prêmio máximo original do bilhete for de 30 reais e por engano for dada a possibilidade de 'Cash out' no valor de 30.000 reais, é um erro técnico e o OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de bloquear o bilhete de pagamento e cancelar o 'Cash out', deixando a aposta inicial pendente de Liquidação.

O OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de modificar, suspender ou remover a funcionalidade de Cash Out Antecipado a qualquer momento em qualquer esporte, evento ou mercado.

7. PAGAMENTO DE APOSTAS GANHADORAS

As apostas consideradas vencedoras no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet darão ao usuário o direito de receber o valor correspondente ao prêmio.

O direito de sacar uma aposta vencedora é garantido pela existência de um boletim de aposta válido, contendo uma aposta vencedora na conta do usuário. O OPERADOR DE APOSTAS providenciará o pagamento das apostas vencedoras, uma vez que os resultados válidos dos eventos tenham sido inseridos no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet (fechamento do evento), atualizando automaticamente o saldo na conta do usuário.

As apostas de quota fixa são aquelas em que o apostador aceita apostas oferecidas pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet, sendo o prêmio obtido a partir da multiplicação do valor apostado pelas odds ou coeficiente previamente definido pelo próprio sistema.

APOSTAS GANHADORAS

O OPERADOR DE APOSTAS considera vencedoras aquelas apostas que, tendo sido corretamente formalizadas no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet, atendem aos critérios previamente estabelecidos para a modalidade ou tipo de aposta. Estes critérios dependem de as previsões feitas coincidirem com os resultados validados dos eventos correspondentes.

Nos eventos em que se espera um único resultado vencedor para uma determinada aposta e é impossível especificar um único resultado vencedor da mesma, mais de um resultado vencedor poderá ser determinado. Essa decisão implicará ajustes na atribuição dos prêmios, os quais serão

feitos de acordo com os critérios estabelecidos para cada tipo de aposta.

REGRA DE EMPATE

As apostas estarão sujeitas à "Regra de Empate" quando houver mais de um vencedor em competição.

A regra do empate se aplica aos modos de aposta em que há mais vencedores do que o esperado. Em caso de empate pelo primeiro lugar entre dois participantes, a aposta é dividida pelo número de participantes vencedores, portanto por dois neste caso, e todos os ganhos serão pagos de acordo com a aposta resultante de tal divisão. No caso de um empate entre mais de dois participantes, a aposta será dividida proporcionalmente pelo número de participantes vencedores e todos os ganhos serão pagos de acordo com a aposta resultante de tal divisão.

No caso de apostas combinadas, se a **Regra de Empate** for aplicada a qualquer seleção, o valor total da aposta será recalculado da seguinte forma.

Exemplo:

Aposta: R\$ 20,00

Aposte em 2 seleções: uma com odds de 3.00 e outra com odds de

2.00 Odds totais: 6.00

Valor do prêmio: R\$ 120

Se a primeira aposta vencedora de 3,00 resultar em empate entre dois vencedores, as probabilidades serão divididas por dois (3,00/2). O cálculo para efeitos do prêmio seria:

R\$20,00 x 1,50 x2,00

O valor a pagar será de R\$ 60,00.

8. APOSTAS ANULADAS E REEMBOLSO

As apostas realizadas no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet e posteriormente anuladas resultarão no reembolso dos valores apostados, atualizando o saldo na conta do usuário.

O OPERADOR DE APOSTAS procederá ao cancelamento das apostas feitas no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSBET nos seguintes casos:

- Quando devido a falhas técnicas do SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet apostas incorretas forem formalizadas. Quando devido a erros humanos de seus funcionários, apostas incorretas forem formalizadas.

- Quando todas as apostas são consideradas nulas.

O OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de anular as apostas quando elas forem feitas por qualquer pessoa ou grupo de pessoas agindo em conexão com uma tentativa de fraudar a Empresa.

Caso uma aposta seja validada com uma probabilidade superior a 100% em comparação com a média de dois operadores autorizados pelo Estado para comercializar apostas online (que teriam oferecido a mesma aposta), a aposta poderá ser mantida enquanto aguarda-se a conclusão das investigações pertinentes. Se essa diferença superior a 100% for confirmada, o apostador terá a opção de cancelar a aposta ou de retirá-la, caso seja um vencedor, ao melhor preço oferecido pelos operadores utilizados para a comparação.

Anulação de Previsões em Apostas Combinadas ou de Sistema

As previsões para uma partida afetada por um dos seguintes eventos (adiado, cancelado, interrompido, etc.), quando incluídas em uma combinação ou aposta de sistema, serão anuladas dentro da mesma (com probabilidades iguais a 1,00), a menos que o evento seja retomado dentro de vinte e quatro (24) horas. Quanto ao restante da aposta múltipla, ela continuará válida.

Apostas ao vivo

Para partidas ao vivo, se um mercado ou seleção ainda estiver disponível para apostar quando qualquer um dos seguintes eventos já tiver ocorrido: gols, escanteios, cartões, penalidades, etc; O OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de cancelar todas as apostas feitas neste intervalo de tempo.

Por exemplo:

Um usuário faz uma aposta ao vivo na previsão de +2,5 gols às 20:32:45s, e o terceiro gol é marcado às 20:29:48s. Neste caso, o OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de cancelar as apostas feitas a partir do terceiro gol pois a aposta foi feita tarde já que a previsão foi liquidada no momento em que a aposta foi realizada.

- Para eventos ao vivo, se as probabilidades forem oferecidas em uma hora ou data incorreta, o OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de cancelar as apostas.
- Para eventos ao vivo, caso uma pontuação incorreta seja mostrada e as probabilidades sejam atualizadas incorretamente com base nesse resultado incorreto, (diferente do resultado real da partida naquele momento) todas as apostas serão anuladas.

Partidas suspensas/interrompidas

Salvo disposição em contrário nas condições específicas de cada esporte (caso em que prevalecerão as condições específicas aplicáveis a cada esporte) as seguintes regras se aplicam:

- Se um evento durante sua realização for suspenso e não for retomado dentro de vinte e quatro (24) horas após o início programado, os SISTEMAS DE APOSTAS considerarão válidas, exclusivamente, as previsões de apostas que forem resolvidas no momento da suspensão. Todas as dicas de apostas que não foram resolvidas no momento da suspensão, incluindo aquelas atribuídas pelos órgãos competentes, serão anuladas.
- Se o evento iniciado e suspenso antes de sua conclusão programada for retomado dentro de vinte e quatro (24) horas a partir do momento da suspensão e com o mesmo resultado, todas as apostas em tal evento serão válidas.
- Se o evento iniciado e suspenso, for retomado dentro de 24 horas, mas com outro horário ou resultado diferente do momento da suspensão, o SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet considerará válidas apenas as apostas resolvidas no momento da suspensão. As apostas não resolvidas, incluindo aquelas atribuídas pelos órgãos competentes, serão anuladas.

Partidas não disputadas nas circunstâncias inicialmente planejadas / Partidas realocadas

Se o local de uma partida for alterado, as apostas nesse evento serão válidas, a menos que as equipes sejam invertidas, caso em que as apostas serão consideradas nulas. Se uma partida for disputada em um campo neutro ou várias equipes compartilharem o campo, as apostas serão válidas. Regras esportivas específicas podem indicar o contrário.

Eventos nulos

O SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet considerará nulos e sem efeito os eventos considerados nulos e sem efeito pelos órgãos competentes, antes ou após o seu início. Os resultados que possam ser atribuídos pelos órgãos competentes a eventos nulos não serão levados em consideração e serão invalidados pelo SISTEMA VERSUSbet.

Eventos compostos

Eventos como campeonatos, ligas, divisões, eliminatórias, corridas de esportes motorizados e, em geral, outros eventos compostos por subeventos (partidas ou sessões que são disputadas em dias diferentes), não têm uma data de início ou término claramente definida. Eles começam com o primeiro subevento e terminam com o último. Por exemplo, as corridas de Fórmula 1 são consideradas eventos compostos, pois são constituídos por várias sessões de treinos, sendo as sextas-feiras as sessões de treinos livres, os sábados as rodadas de qualificação e os domingos a corrida. Por esse motivo, as

corridas devem ser consideradas eventos compostos e os bilhetes de apostas indicarão a data e hora de início do próximo subevento da competição geral. Por exemplo, se um cliente quiser apostar no "Vencedor da Corrida" do "Grande Prêmio do Catar 2019" e o fizer na quinta-feira, 7 de março, iniciando os treinos livres na sexta-feira, 8 de março às 13:40, o horário de início (fechamento temporário das apostas) será 08-03-2019 às 13:40, independentemente de a corrida (e, portanto, a aposta) começar no domingo, 10 de março às 18:00, e terminar quando o último piloto cruzar a linha de chegada.

Anulando apostas

O OPERADOR DE APOSTAS procederá ao cancelamento de uma seleção nos seguintes casos:

- Quando eles não tinham chance de sucesso no momento em que a aposta foi formalizada.
- Quando tiver sido feito com base em resultados considerados inválidos pelo SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet
- Quando tiver sido colocado em modalidades de apostas que não sejam classificadas como Apostas ao Vivo, após o início dos eventos.
- Quando o evento a cujos resultados se refere a previsão sofre alterações que, por sua importância, são consideradas como influenciando os resultados da previsão e distorcendo as apostas que possam ter sido formalizadas antes de tais alterações.
- Quando há um erro essencial na identificação dos participantes, para que não corresponda a um evento real (por exemplo, é indicado em uma partida de tênis Carlos Alcaraz x Jannik Sinner, quando a partida é entre Carlos Alcaraz e Daniil Medvedev).
- Quando as probabilidades estão incorretas ou quando o resultado correto já é conhecido.

Anulando apostas

O OPERADOR DE APOSTAS procederá ao cancelamento das apostas feitas no SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet nos seguintes casos:

- Quando devido a falhas técnicas do SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet apostas incorretas forem formalizadas. Quando devido a erros humanos de seus funcionários, apostas incorretas forem formalizadas
- Quando todas as apostas são consideradas nulas.

O OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de anular as apostas quando elas forem feitas por qualquer pessoa ou grupo de pessoas agindo em conexão com uma tentativa de fraudar a Empresa.

Caso uma aposta seja validada com uma probabilidade superior a 100% em comparação com a média de dois operadores autorizados pelo Estado para comercializar apostas online (que teriam oferecido a mesma aposta), a aposta poderá ser mantida enquanto aguarda-se a conclusão das investigações pertinentes. Se essa diferença superior a 100% for confirmada, o apostador terá a opção de cancelar a aposta ou de retirá-la, caso seja um vencedor, ao melhor preço oferecido pelos operadores utilizados para a comparação.

Anulação de Previsões em Apostas Combinadas ou de Sistema

As previsões para uma partida afetada por um dos seguintes eventos (adiado, cancelado, interrompido, etc.), quando incluídas em uma combinação ou aposta de sistema, serão anuladas dentro da mesma (com probabilidades iguais a 1,00), a menos que o evento seja retomado dentro de vinte e quatro (24) horas. Quanto ao restante da aposta múltipla, ela continuará válida.

Apostas ao vivo

Para partidas ao vivo, se um mercado ou seleção ainda estiver disponível para apostar quando qualquer um dos seguintes eventos já tiver ocorrido: gols, escanteios, cartões, penalidades, etc; O OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de cancelar todas as apostas feitas neste intervalo de tempo.

Por exemplo:

Um usuário faz uma aposta ao vivo na previsão de +2,5 gols às 20:32:45s, e o terceiro gol é marcado às 20:29:48s. Neste caso, o OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de cancelar as apostas feitas a partir do terceiro gol pois a aposta foi feita tardeamente já que a previsão foi liquidada no momento em que a aposta foi realizada.

- Para eventos ao vivo, se as probabilidades forem oferecidas em uma hora ou data incorreta, o OPERADOR DE APOSTAS reserva-se o direito de cancelar as apostas.
- Para eventos ao vivo, caso uma pontuação incorreta seja mostrada e as probabilidades sejam atualizadas incorretamente com base nesse resultado incorreto, (diferente do resultado real da partida naquele momento) todas as apostas serão anuladas.

Regras especiais em apostas ao vivo

O OPERADOR DE APOSTAS informa que os dados que aparecem no site na área de apostas ao vivo

fornecem informações apenas para orientação, e que devem sempre ser verificados em fontes oficiais. Assim, qualquer imprecisão nas pontuações das apostas ao vivo não será motivo para uma aposta ser anulada ou invalidada.

Informações adicionais e proteção contra fraudes

Os clientes devem estar cientes de que, às vezes, as transmissões esportivas transmitidas podem ter algum tipo de atraso em relação ao evento real. Esses fluxos não estão relacionados ao VERSUSbet. Por esse motivo, a VERSUSbet não será responsável por eles, nem pelas conclusões tiradas deles pelos clientes para fazer suas apostas, mas avaliará suas apostas como vencedoras ou perdedoras com base nos resultados válidos, independentemente de discrepâncias nos fluxos ao vivo.

Da mesma forma, em algumas ocasiões, qualquer informação adicional pode ser incluída nos bilhetes, programas, folhetos, cupons, telas de informações do estabelecimento de apostas ou outras fontes de informação que tem caráter puramente informativo e não influencia a validade das apostas.

Não servirá para fins de cálculo das apostas, mas serão consideradas vencedoras ou perdedoras dependendo da data e hora em que foram feitas, do estado real do evento naquele momento e do sucesso ou erro das apostas contidas no bilhete.

Caso haja indícios de que houve manipulação na organização e/ou realização de um evento, de acordo com indícios fundamentados, a empresa reserva-se o direito de reter o pagamento dos prêmios das apostas contendo o referido evento, enquanto se aguarda o resultado das investigações pertinentes realizadas pela entidade organizadora do evento. Caso tal manipulação seja finalmente determinada por tal entidade, tal evento será considerado nulo e todas as apostas serão anuladas.

9. REGULAMENTO GERAL DE APOSTAS

O objetivo das REGRAS DE APOSTAS é estabelecer as diretrizes que regem as apostas do SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet. Isso implica a aceitação dessas regras, bem como das condições específicas em cada modalidade base de nossas apostas. É responsabilidade de cada cliente ler, entender e aceitar essas regras antes de realizar qualquer aposta.

O objetivo das REGRAS DE APOSTAS é estabelecer as diretrizes que regem as apostas do SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet. Isso implica a aceitação dessas regras, bem como das condições específicas em cada modalidade base de nossas apostas. É responsabilidade de cada cliente ler, entender e aceitar essas regras antes de realizar qualquer aposta.

O SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet considerará como resultado válido aquele atribuído pelas autoridades competentes ao final programado do evento. O resultado válido será o que for

oficialmente publicado por qualquer órgão competente, prevalecendo o primeiro resultado divulgado.

Incluem-se neste regulamento aspectos como: formalização das apostas, validade dos resultados, eventos adiados ou suspensos, regras para apostas ao vivo, manipulação de eventos e cancelamentos por erro técnico ou humano.

9.1. VALIDADE DOS RESULTADOS DO EVENTO

O SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet considerará como resultado válido aquele atribuído pelas autoridades competentes, no final programado do evento. O resultado válido será o que for oficialmente publicado por qualquer órgão competente.

Se houver mais de uma publicação oficial, será considerada válida a que for divulgada primeiro.

Como regra geral (salvo disposições específicas para cada esporte):

- Se um evento for encerrado antes do tempo regulamentar, o resultado publicado oficialmente será considerado válido apenas para apostas do tipo “vencedor do evento”.
- Todas as demais apostas/previsões serão anuladas.
- Em qualquer caso, o SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet considerará válidas todas as previsões de apostas que possam ser clara e inequivocamente definidas como vencedoras ou perdedoras no momento da suspensão.

No entanto, prevalecerá o critério específico estabelecido para as modalidades de apostas por esporte (Anexo I - Modalidades de apostas).

A modificação ou cancelamento de um resultado já validado de um evento não afetará a validade do referido resultado para o pagamento de apostas vencedoras e/ou devolução de apostas anuladas. O resultado inicialmente validado será o único válido para determinar a exatidão das previsões feitas nas apostas.

Em eventos não oficiais, onde não existam regras predefinidas para determinar a validade dos resultados, o SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet estabelecerá previamente à formalização das apostas as condições sob as quais um resultado será considerado válido e, caso não o faça, será regido pelas regras do organizador do evento.

Dados informativos:

As datas e horários de início dos eventos, as informações sobre o resultado ao vivo dos eventos, bem como outros dados informativos da celebração do evento fornecidos pelo

VERSUSbet para fins informativos são apenas indicativos e não afetam a validade dos resultados.

Prazo de conclusão do evento

Salvo disposição em contrário nas condições particulares de cada esporte (caso em que prevalecerão as regras aplicáveis a cada esporte), como regra geral, para fins de validade dos resultados dos eventos, o SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet estabelece como o Período Final de um evento, tenha ele iniciado ou não, um período de vinte e quatro (24) horas a partir do horário de início programado do evento.

As apostas nas modalidades que não forem concluídas dentro do período de vinte e quatro (24) horas acima mencionado serão anuladas, exceto aquelas em que uma resolução tenha sido estabelecida. Por exemplo, em partidas em que um primeiro gol foi marcado antes do abandono, as apostas em mercados como Primeiro Gol ou Mais/Menos de 0,5 gols na partida serão válidas para fins de liquidação.

Eventos adiados

Salvo disposição em contrário nas condições particulares de cada esporte (caso em que prevalecerão as condições específicas aplicáveis a cada esporte), se um evento for adiado antes de começar e não ocorrer dentro do período final definido (24 horas após o horário de início programado), tal evento será considerado nulo e as apostas serão anuladas, independentemente de um resultado ser declarado pelos órgãos relevantes.

Se o evento for remarcado para ocorrer dentro do período de conclusão definido, as apostas nesse evento serão válidas.

Eventos suspensos ou interrompidos

Salvo disposição em contrário nas condições específicas de cada esporte (caso em que prevalecerão as condições específicas aplicáveis a cada esporte) as seguintes regras se aplicam:

- Se um evento durante sua realização for suspenso e não for retomado dentro de vinte e quatro (24) horas após o início programado, os SISTEMAS DE APOSTAS considerarão válidas, exclusivamente, as previsões de apostas que forem resolvidas no momento da suspensão. Todas as dicas de apostas que não foram resolvidas no momento da suspensão, incluindo aquelas atribuídas pelos órgãos competentes, serão anuladas.
- Se o evento iniciado e suspenso antes de sua conclusão programada for retomado dentro de vinte e quatro (24) horas a partir do momento da suspensão e com o mesmo resultado, todas as apostas em tal evento serão válidas.

- Se o evento iniciado e suspenso, for retomado dentro de 24 horas, mas com outro horário ou resultado diferente do momento da suspensão, o SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet considerará válidas apenas as apostas resolvidas no momento da suspensão. As apostas não resolvidas, incluindo aquelas atribuídas pelos órgãos competentes, serão anuladas.

Eventos Não Disputados nas Condições Iniciais / Reagendados

Se o local do evento for alterado, as apostas continuam válidas desde que os times mandante e visitante não tenham sido invertidos. Se houver inversão, as apostas serão anuladas. Se o evento ocorrer em campo neutro ou em local compartilhado por ambas as equipes, as apostas continuam válidas.

Obs.: Regras específicas de cada esporte podem tratar o tema de forma diferente

Eventos nulos

O SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet considerará nulos e sem efeito os eventos que forem oficialmente assim declarados pelas entidades competentes, seja antes ou depois de seu início. Considerados nulos e sem efeito pelos órgãos competentes, antes ou após o seu início.

Os resultados que possam ser atribuídos pelos órgãos competentes a eventos nulos não serão levados em consideração e serão invalidados pelo SISTEMA VERSUSbet.

Eventos compostos

Eventos como campeonatos, ligas, divisões, eliminatórias, corridas de esportes motorizados e, em geral, outros eventos compostos por subeventos (partidas ou sessões que são disputadas em dias diferentes), não têm uma data de início ou término claramente definida. Eles começam com o primeiro subevento e terminam com o último. Por exemplo, as corridas de Fórmula 1 são consideradas eventos compostos, pois são constituídos por várias sessões de treinos, sendo as sextas-feiras as sessões de treinos livres, os sábados as rodadas de qualificação e os domingos a corrida. Por esse motivo, as corridas devem ser consideradas eventos compostos e os bilhetes de apostas indicarão a data e hora de início do próximo subevento da competição geral.

Por exemplo, se um cliente quiser apostar no "Vencedor da Corrida" do "Grande Prêmio do Catar 2019" e o fizer na quinta-feira, 7 de março, iniciando os treinos livres na sexta-feira, 8 de março às 13:40, o horário de início (fechamento temporário das apostas) será 08-03-2019 às 13:40, independentemente de a corrida (e, portanto, a aposta) começar no domingo, 10 de março às 18:00, e terminar quando o último piloto cruzar a linha de chegada.

Regras especiais em apostas ao vivo

O OPERADOR DE APOSTAS informa que os dados que aparecem no site na área de apostas ao vivo fornecem informações apenas para orientação, e que devem sempre ser verificados em fontes oficiais. Assim, qualquer imprecisão nas pontuações das apostas ao vivo não será motivo para uma aposta ser anulada ou invalidada. Informações adicionais e proteção contra fraudes.

Os clientes devem estar cientes de que, às vezes, as transmissões esportivas transmitidas podem ter algum tipo de atraso em relação ao evento real. Esses fluxos não estão relacionados ao VERSUSbet. Por esse motivo, a VERSUSbet não será responsável por eles, nem pelas conclusões tiradas deles pelos clientes para fazer suas apostas, mas avaliará suas apostas como vencedoras ou perdedoras com base nos resultados válidos, independentemente de discrepâncias nos fluxos ao vivo. Da mesma forma, em algumas ocasiões, qualquer informação adicional pode ser incluída nos bilhetes, programas, folhetos, cupons, telas de informações do estabelecimento de apostas ou outras fontes de informação que tem caráter puramente informativo e não influencia a validade das apostas.

Não servirá para fins de cálculo das apostas, mas serão consideradas vencedoras ou perdedoras dependendo da data e hora em que foram feitas, do estado real do evento naquele momento e do sucesso ou erro das apostas contidas no bilhete.

Caso haja indícios de que houve manipulação na organização e/ou realização de um evento, de acordo com indícios fundamentados, a empresa reserva-se o direito de reter o pagamento dos prêmios das apostas contendo o referido evento, enquanto se aguarda o resultado das investigações pertinentes realizadas pela entidade organizadora do evento. Caso tal manipulação seja finalmente determinada por tal entidade, tal evento será considerado nulo e todas as apostas serão anuladas.

10. TIPOS DE APOSTAS

Dependendo de quando as apostas de contrapartidas são feitas, elas podem ser "pré-jogo" no início do evento ou apostas "ao vivo" assim que o evento começar.

Além disso, dependendo do número de seleções feitas, a aposta de contrapartida pode ser:

- Aposta simples: Quando contém apenas uma seleção. O prêmio será calculado pela multiplicação do valor apostado pelo coeficiente da previsão.
- Aposta Múltipla ou Múltipla: Quando há várias seleções feitas. O prêmio será calculado de acordo com o tipo de combinação realizado:
- Aposta múltipla, de duas ou mais seleções, em vários eventos diferentes. É necessário corrigir todas as previsões para que seja uma aposta vencedora. O prêmio a ser obtido é calculado multiplicando o valor apostado pelo produto dos coeficientes de cada seleção que compõe a aposta acumulada.
- Sistema: Este é um tipo de aposta combinada em que o usuário faz três ou mais seleções. Ao contrário das apostas acumuladas em que, mesmo que uma das seleções falhe, um prêmio pode ser obtido. O sistema gera uma série de combinações que criam todas as apostas possíveis.

Exemplo de uma aposta de sistema de 3/4: selecionamos 4 eventos que nos permitem fazer combinações de três eventos (ABC, ABD, ACD e BCD). Os ganhos serão calculados somando os prêmios das combinações vencedoras.

- Apostas do sistema da banca:

As apostas do sistema da banca são semelhantes às apostas do sistema tradicional. A principal diferença é que você pode escolher um ou mais "banqueiros", e esses eventos bancários aparecerão em todas as combinações possíveis.

Para ser elegível a um prêmio, o primeiro requisito é acertar o banco. Caso essa previsão falhe, toda a aposta será considerada perdida, mesmo que as outras previsões estejam corretas.

Exemplo de sistema de apostas de 5 eventos (A, B, C, D, E) e marcamos o evento E com banca. As combinações possíveis, sempre vinculadas à correspondência marcada, seriam:

1. A+B+C+E

2. A + C + D + E

3. A+B+D+E

4. B+C+D+E

- Multi-Way:

A aposta "multi-way" permite que você faça duas ou mais previsões em um mesmo evento, seja na mesma modalidade ou em modalidades diferentes dentro da partida. Cada previsão em uma partida é considerada um "caminho". Ou seja, você pode realizar múltiplas apostas sobre o mesmo evento em um único bilhete.

O valor da aposta será multiplicado pelo número de "caminhos" que você fez. Por exemplo, se você apostou em 3 previsões diferentes em uma partida, o valor da aposta será 3 vezes o valor mínimo.

Importante: Neste tipo de aposta, não é necessário acertar todas as previsões para ter um prêmio. O prêmio máximo será calculado somando os prêmios das previsões corretas, como se fossem apostas simples. Porém, o valor apostado é dividido entre todos os palpites feitos.

Combinações de tipos de apostas: As apostas "multi-way" podem ser combinadas com apostas acumuladoras e apostas de sistema, desde que as condições de ambas as modalidades sejam atendidas. Ou seja, você pode fazer previsões sobre o mesmo evento (multi-way) e em outros eventos (acumulador). Se pelo menos 3 eventos forem selecionados, a opção de apostas do sistema será ativada.

Limitação: A modalidade de acumulador e o sistema não podem ser aplicados simultaneamente, pois suas condições são mutuamente exclusivas.

Além disso, a plataforma oferece:

- Bet Builder (Criador de Apostas): O Bet Builder permite que os jogadores criem e façam suas próprias apostas personalizadas.

Esse recurso está disponível antes do início do evento em eventos e mercados principais selecionados, identificados com um ícone.

Todas as seleções devem ser de um único evento, e a aposta do Bet Builder não pode ser combinada com outras apostas do Bet Builder ou eventos em apostas múltiplas.

Todas as seleções dentro da aposta do Bet Builder devem vencer para gerar ganhos. Se uma seleção dentro de uma aposta do Bet Builder for anulada, toda a aposta do Bet Builder será considerada anulada.

Em caso de erro evidente, toda a aposta do Bet Builder será considerada anulada. O recurso de Cash Out não está disponível para apostas do Bet Builder. Todas as outras regras regulares de apostas se aplicam. O operador não se responsabiliza

caso o recurso Bet Builder não esteja disponível por motivos técnicos. O operador se reserva o direito de alterar, suspender ou remover o recurso Bet Builder para qualquer esporte, liga, evento, mercado ou cliente, a qualquer momento. O operador se reserva o direito de limitar os valores apostados a qualquer momento.

11. MODALIDADES GENÉRICAS DE APOSTAS DE QUOTA FIXA

Em todos os esportes, apenas o tempo regulamentar é levado em consideração na avaliação das apostas, a menos que especificado de outra forma ou a menos que sejam apostas que contemplem diretamente a prorrogação.

Vencedor da partida

No futebol ou em qualquer esporte que conte cole um empate, são oferecidas três opções: "1" (medida em comprimentos da casa), "X" (empate) e "2" (vitória visitante). Para esportes onde não há empate (como o tênis), apenas as opções "1" e "2" estão disponíveis. O resultado válido para essa aposta é sempre o do tempo regulamentar, a menos que especificado de outra forma. A previsão pode se referir a um período específico (1º trimestre, 2º trimestre, 3º trimestre, 4º trimestre, 1ª parte, 2ª parte, etc.)

Pontuação exata

Neste tipo de aposta, o objetivo é prever o resultado exato do evento. (0-0, 1-0, 1-2, 3-0.). Há também a opção de prever um resultado exato apenas por um período de tempo (1ª parte, 2ª parte).

Campeão

Consiste em prever o vencedor final de um torneio, uma corrida ou um campeonato de qualquer esporte. As apostas estarão sujeitas à regra "Dead Heat" quando houver mais de um vencedor na competição. Se um participante desistir da competição ou for desqualificado quando o torneio já tiver começado, as apostas nesse participante serão liquidadas como perdedoras.

Equipe que vai além.

Consiste em prever a equipe que vai mais longe em uma competição.

As apostas estarão sujeitas à regra "Dead Heat" quando duas ou mais equipes chegarem à mesma fase da competição (por exemplo, duas equipes chegarem às quartas de final e ambas forem eliminadas). Se um participante desistir da competição ou for desqualificado quando a competição já tiver começado, as apostas nesse participante serão consideradas

perdedoras.

Vencedor da Restante da Partida (ao vivo)

Uma modalidade de apostas em partidas ao vivo. Você aposta em quem vencerá o resto da partida sem levar em consideração os gols anteriores no momento da aposta. Esta aposta é liquidada com base no resultado da partida desde o momento em que a aposta é feita até o final do tempo regulamentar. A previsão correta é o resultado da partida se no momento de fazer a aposta o placar era 0-0. A pontuação atual no momento de fazer a aposta é mostrada no título da previsão (por exemplo, "resto da partida: Pontuação atual 1:2").

Vencedor (sem empate)

Esta aposta consiste em prever a equipe vencedora de um evento. Se o evento terminar empatado, a aposta será anulada. Esta modalidade também pode se referir a um período específico (1º tempo, 2º tempo, 3º tempo, etc.).

Apostas totais Apostas no total de gols, escanteios, cartões, entre outros, durante a partida, de acordo com o valor estipulado. Por exemplo, o número de gols, escanteios, cartões, pontos, sets, jogos ou corridas.

Intervalo / Fim

Este tipo de aposta consiste em prever qual dos participantes será o vencedor do evento no intervalo e qual será o vencedor no final do tempo regulamentar, não incluindo possíveis prorrogações, a menos que o método de aposta especifique outro critério.

Deficiência

Este tipo de aposta consiste em prever o vencedor do evento ou no final do período a que se refere a modalidade, atribuindo uma vantagem ou desvantagem à equipa que participa como Casa ou como Visitante.

O valor do **handicap** da equipe escolhida será somado ou subtraído do resultado final do evento. A equipe selecionada será considerada vencedora se, após aplicar o **handicap**, ela ainda for a vencedora do evento ou do período.

Handicap Asiático

O **Handicap Asiático** é uma aposta que elimina o empate como uma opção, atribuindo vantagens ou desvantagens a uma das equipes. O objetivo é determinar um vencedor sem considerar o empate.

Exemplo:

Chelsea -0,5 / Liverpool +0,5

Vamos supor que, neste caso, apostemos no: Chelsea -0,5

Nossa aposta será vencedora se o Chelsea vencer sua partida, enquanto se o Liverpool empatar ou vencer, nossa aposta será perdedora. Alguns resultados possíveis:

Chelsea 1-0 Liverpool -> Bet venceu. O placar final com o handicap aplicado seria 0,5 - 0

Chelsea 2-0 Liverpool -> Bet venceu. O placar final com o handicap aplicado seria 1,5 - 0

Chelsea 1-1 Liverpool -> Apostas perdidas. O resultado final com o handicap aplicado seria 0,5 - 1

Chelsea 1-2 Liverpool -> Bet perdeu. O resultado final com o handicap aplicado seria 0,5 - 2

Gols acima/abaixo

Aposta no total de gols/pontos de uma partida, prevendo se o número total será superior ou inferior a um valor específico.

Classificação, entre 2 primeiro, entre 3 primeiro, entre 4, 5, 6... Primeiro, 1º e 2º (em ordem), 1º e 2º (fora de serviço), Piloto Qualificado, etc.

É uma forma de aposta em que se prevê que um participante (equipe/jogador) terminará em uma determinada posição no evento. Caso a(s) opção(ões) de aposta não encerrem o evento, seja qual for o motivo, a classificação será aplicada de acordo com o resultado final, podendo estar em uma posição diferente dependendo do momento da desistência ou não, dependendo das regras da competição.

Motorista que se qualificará

Em apostas de automobilismo, um piloto será considerado qualificado se ele completar 90% ou mais do número de voltas realizadas pelo vencedor da corrida (arredondado para um número inteiro), de acordo com a classificação oficial na apresentação do pódio.

Cara a cara

Neste tipo de aposta, você prevê qual das opções terminará o evento em uma posição mais alta. Se todas as opções forem desqualificadas, a aposta será anulada. Se nenhuma das opções completar o evento, a classificação será aplicada conforme o resultado final.

Em caso de empate, as previsões feitas neste tipo de aposta serão anuladas, a menos que esta opção seja contemplada.

Duelos Virtuais – Quem marcar mais gols – cria sua partida

São eventos virtuais em que dois competidores se enfrentam e apostam em qual deles atingirá um objetivo específico. A equipe que marcar mais gols nessa partida será considerada a vencedora. Por exemplo, quem marcará mais gols em uma rodada da liga, Valencia (que joga na La Liga) ou Liverpool (que joga na Premier League)?

Para que um evento seja considerado válido, ambos os competidores devem ter iniciado a competição em questão. As apostas serão consideradas nulas se um jogador não for titular.

As apostas serão consideradas nulas se a partida de qualquer competidor for adiada ou abandonada.

Os eventos estarão disponíveis apenas para apostas pré-jogo, até o horário de início da partida real da equipe que jogar primeiro.

As apostas serão consideradas nulas se a partida de qualquer competidor for adiada ou abandonada.

Haverá prorrogação?

Consiste em prever se será jogada uma ou mais prorrogações ao final do evento inicialmente programado.

Total Ímpar/Par (Nº de Gols/ Cartões/ Escanteios/ Pontos/ Pontos/ Pontos/ Conjuntos/ Jatos/Corridas...)

Este tipo de aposta consiste em prever se a soma total de gols, pontos, pontos, etc. referidos na descrição da modalidade será Par ou Ímpar.

Nº Total de Parênteses/Intervalos (Nº de Gols/ Cartões/ Escanteios/ Pontos/ Gols/ Conjuntos/ Jatos/ Corridas...)

Este tipo de aposta consiste em prever se o número total de gols, pontos, escanteios, etc. referidos na descrição da modalidade, está em um determinado intervalo no final do período referido na descrição da modalidade (1º Tempo, 1º Set...) ou no final do tempo regulamentar se o período for omitido. A modalidade pode se referir a um participante específico (Equipe/Jogador).

Primeira equipe a atingir X gols/pontos...

Trata-se de apostar em qual das duas equipes alcançará X pontos/gols/jogos primeiro. Se nenhuma das equipes atingir X pontos, o mercado será anulado e as apostas serão consideradas nulas.

Ambos marcam

Neste tipo de aposta, você prevê se ambas as equipes irão marcar, se apenas uma delas marcará ou se nenhuma delas marcará durante a partida.

Vencedor da partida e total de gols

Uma previsão do resultado no final do tempo regulamentar e acima/abaixo da linha de gol declarada.

Vencedor da partida e ambas as equipes marcam

Aposta combinada onde você prevê o vencedor da partida e se ambas as equipes irão marcar.

Primeiro time a marcar e vencedor da partida

Uma previsão de qual das duas equipes marca primeiro e quem será o vencedor da partida no final do tempo regulamentar.

Ambas as equipes marcam e número de gols

Você pode apostar em ambas as equipes jogando uma partida para marcar, apenas uma delas para marcar (não importa qual) ou nenhuma equipe para marcar, e se o total de gols em uma partida será acima ou abaixo de um determinado valor.

Por exemplo, ambas as equipes marcam na partida e há mais de 2,5 gols na partida.

Margem de vitória

Esse tipo de aposta consiste em prever a diferença de pontos e a favor de qual time (Casa/Fora) ao final do evento. Da mesma forma, será possível prever a diferença de pontos acumulados no final do evento.

Combinado aprimorado

Apostas acumuladoras exclusivas criadas pela nossa equipe. Para apostas em "Acumuladores Aprimorados", se uma ou mais partidas forem abandonadas, canceladas, adiadas ou

anuladas de outra forma, e não forem realizadas dentro do período de conclusão definido (48 horas a partir do horário de início programado da partida em questão), as apostas serão consideradas nulas e a aposta será reembolsada. Especiais e atualizações em jogadores que não participarem do evento serão anulados.

Jogador com melhor classificação

Aposta baseada no desempenho do jogador, com a liquidação considerando os resultados após 120 minutos ou pênaltis, caso existam

Gêmeo

Este tipo de aposta consiste em prever o vencedor e o segundo lugar de um evento, no qual deve ser indicada a ordem específica. A opção de aposta inclui duas previsões, sendo a primeira a referente ao vencedor e a segunda apostando no segundo lugar. Se uma das seleções incluídas na opção de aposta não participar, ela será anulada.

Twin reversível

Aposta onde você prevê o vencedor e o segundo colocado, independentemente da ordem entre eles. Se uma das seleções incluídas na opção de aposta não participar, ela será anulada.

Trio

Consiste em prever o vencedor, segundo e terceiro lugar de um evento, no qual deve ser indicada a ordem específica. A opção de apostas inclui três previsões, sendo a primeira o vencedor, a segunda seleção para o segundo lugar e a terceira seleção para o terceiro lugar. Se uma das seleções incluídas na opção de aposta não participar, ela será anulada.

Apostas especiais ou TOP Odds

Apostas especiais, como as especiais do dia, da equipe ou do jogador, baseadas em estatísticas de sites específicos (ex: Whoscored.com, Uefa.com, NBA.com) na modalidade de aposta que aparece no bilhete. Se os dados não estiverem disponíveis, usaremos informações dos órgãos competentes.

Este tipo de odds aprimoradas geralmente são feitas em uma base pré-jogo e, se forem válidas em apostas ao vivo, serão especificadas.

Cotas personalizadas ou cotas Flash

Em certos eventos, o SISTEMA DE APOSTAS VERSUSbet reserva-se o direito de oferecer

probabilidades instantâneas de duração e valor limitados.

As regras para a liquidação deste mercado são regras gerais, a menos que uma regra específica não esteja expressa no texto.

No caso de mercados de desempenho do jogador: chutes, chutes a gol, assistências, gols, faltas etc. Se o jogador não participar desde o início, o mercado será considerado nulo.

Este tipo de odds aprimoradas geralmente são feitas em uma base pré-jogo e, se forem válidas em apostas ao vivo, serão especificadas.

11. REGRAS ESPECÍFICAS DO ESPORTE

O site detalha as condições específicas que regem as apostas em cada tipo de esporte e evento.

Qualquer incidente não contemplado neste capítulo de condições específicas de cada esporte será regulado pelas regras gerais das apostas esportivas, 8. REGULAMENTO GERAL DE APOSTAS.

11.1.2. Futebol americano

Regras gerais

Todos os esportes, incluindo aqueles praticados na América do Norte, são listados como Time da Casa vs. Time Visitante.

Liquidação

A menos que especificado de outra forma, todos os mercados são liquidados após a prorrogação.

Se o resultado for um empate, mas nenhuma probabilidade for oferecida para esse resultado, todas as apostas neste mercado serão anuladas. Por exemplo, se uma partida terminar empatada (após a prorrogação), todas as apostas no mercado MoneyLine serão anuladas.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas. Todos os mercados que foram decididos no momento da interrupção ou abandono serão liquidados de acordo com o resultado no momento da interrupção ou abandono. Por exemplo, todas as apostas no total de pontos em que o valor já foi atingido (por exemplo, 34,5) serão liquidadas. Todas as apostas em mercados com resultados indecisos serão anuladas.

No caso de o local de uma partida ser alterado, as apostas feitas antes deste ponto serão válidas se o time da casa ainda for designado como tal. No entanto, se as equipes da casa e visitante se inverterem, todas as apostas feitas na partida de abertura serão consideradas nulas. As apostas feitas em partidas inicialmente programadas para serem disputadas em um local neutro não serão

afetadas por quaisquer alterações subsequentes, independentemente da lista de times da casa e visitantes.

Linha de dinheiro (Moneyline)

Selecione o vencedor do jogo. Se o resultado for um empate no final da prorrogação, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Resultado final (excl. OT)

Selecione o resultado da partida no final do tempo regulamentar, excluindo a prorrogação.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Spread de pontos/handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado final oficial. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Opções disponíveis de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Time Visitante.

Pontos e Total de Pontos/Handicap e Total de Pontos Spreads

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada e o total de pontos ter sido marcado ao longo da partida. As apostas devem indicar ambos.

Opções disponíveis: Time da Casa e Mais de, Time da Casa e Menor de, Time Visitante e Mais de, Time Visitante e Menos de.

Chance Dupla (1X - 12 - x2)

Selecione uma das três opções, o time da casa que vencerá ou empatará (time da casa/empate), o time visitante que vencerá ou empatará (time visitante/empate) ou qualquer um dos times que vencerá (time da casa/time visitante).

Opções disponíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

Margem de vitória

Selecione a margem de qual equipe especificada vence a partida, incluindo a prorrogação.

Opções disponíveis: Time da casa para vencer por 1-6 pontos, Time da casa por 7-13 pontos, Time da casa por 14+ pontos, Empate, Time visitante para vencer por 1-6 pontos, Time visitante por 7-13 pontos, Time visitante por 14+ pontos.

Intervalo/Tempo integral

Preveja o resultado no intervalo e no tempo integral. Ambos os resultados devem estar corretos.

Prorrogação **não** contam

Opções disponíveis: Time da casa / Time da casa, Time da casa / Empate, Time da casa / Time visitante, Empate / Time da casa, Empate / Time visitante, Time visitante / Time da casa, Time visitante / Empate, Time visitante / Time visitante.

Primeiro time a marcar

Selecione se o time da casa ou visitante marcará o 1º gol na partida. Não há pontuação na partida disponível para apostar.

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante, sem pontuação.

Próximos pontos (time)

Selecione qual time marcará em seguida, a partir do momento em que a aposta é feita

Opções disponíveis: Time da casa, Nenhum e time visitante.

Próximos pontos (tipo)

Selecione como os próximos pontos de cada equipe serão marcados.

Opções disponíveis: touchdown, field goal, segurança, nenhum.

Corrida para X pontos

Selecione qual equipe marcará um número específico (X) de pontos primeiro.

Se nenhuma das equipes marcar esse número (X) de pontos, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Total de pontos (2 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados na partida será superior (acima) ou inferior (menor) ao valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

Total de pontos (3 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados na partida será maior (mais que), exatamente ou menor que (menor que) o valor de pontos especificado. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes.

Opções disponíveis: Menos de x pontos, Exatamente x pontos, Mais de x pontos.

Total de pontos – Time da casa (2 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pelo time da casa será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Total de pontos – Time da casa (3 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pelo time da casa será maior (mais que), exatamente ou menor que (menor que) o valor de pontos especificado.

Opções disponíveis: Menos de x pontos, Exatamente x pontos, Mais de x pontos.

Total de pontos – Time visitante (2 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pelo time visitante será superior (acima) ou inferior (menor) ao valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

Total de pontos – Time visitante (3 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pelo time visitante será maior (acima), exatamente ou menor que (menor que) o valor de pontos especificado.

Opções disponíveis: Menos de x pontos, Exatamente x pontos, Mais de x pontos.

Ímpar/Par/Ímpar (incl. TE)

Selecione se o número total de pontos marcados na partida por ambas as equipes será par ou ímpar, incluindo prorrogação.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Ímpar/Par (excl. OT)

Selecione se o número total de pontos marcados na partida por ambas as equipes após o tempo regulamentar será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Total Touchdowns

Seleciona se o número total de touchdowns marcados no jogo por ambas as equipes estará acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

Total de touchdowns do time da casa

Seleciona se o número total de touchdowns marcados pelo time da casa no jogo será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

Total de touchdowns fora de casa

Seleciona se o número total de touchdowns marcados pelo time visitante no jogo estará acima (mais) ou abaixo (menos) do valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

Touchdown #X

Seleciona quem marca o Xº Touchdown.

Opções disponíveis: Time da casa, sem x touchdown, time visitante.

Primeiro marcador de touchdown

Seleciona um jogador específico do time da casa ou visitante para marcar o primeiro touchdown durante um jogo. Não há touchdown de jogo disponível para apostar.

Opções disponíveis: Jogador da casa, Jogador visitante, Sem touchdown.

Marcador de touchdown a qualquer momento

Selecione um jogador específico do time da casa ou visitante para marcar um touchdown a qualquer momento durante um jogo.

Quaisquer outros marcadores de touchdown estão disponíveis para apostar para jogadores que não estão na lista.

Opções disponíveis: jogador da casa, jogador visitante, qualquer outro marcador de touchdown.

Total de gols de campo (field goals)

Selecione o número total de gols de campo (field goals) na partida.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols de campo, menos de x.5 gols de campo.

Gols de campo perdidos (Field goals perdidos)

Selecione se haverá um gol de campo perdido (field goal perdido) no jogo ou não.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Gol de campo #X

Selecione quem marca o *gol* de campo X.

Opções disponíveis: time da casa, sem gol de campo (field goal), time visitante.

Haverá prorrogação?

Selecione se haverá prorrogação na partida.

Opções disponíveis: Sim, Não

Parte 1 – Resultado

Selecione o resultado no intervalo.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

1º Tempo – Empate sem aposta

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo. Se o placar no intervalo for um empate, todas as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

1º Tempo - Spread de Pontos/1º Tempo - Handicap

Selecione o vencedor do primeiro tempo, após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado do primeiro tempo. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Opções disponíveis de 2 vias: x.x-spread/handicap para o time da casa, x.x-spread /handicap para o time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Time visitante.

Parte 1 - Próximos Pontos (Time)

Selecione qual time marcará o próximo gol no primeiro tempo.

Opções disponíveis: Time da casa, Nenhum, time visitante.

1º Tempo - Total de Pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo será acima (maior que) ou abaixo (menor que) do valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as times.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

1º Tempo – Total de Pontos (3 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo por ambas as equipes será maior (mais que), exatamente ou menor que (menor que) o valor de pontos especificado.

Opções disponíveis: Menos de x pontos, Exatamente x pontos, Mais de x pontos.

1º Tempo – Total de Pontos – Time da Casa

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo pelo time da casa será acima (mais de) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

1º Tempo – Total de Pontos – Time Visitante

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo pelo time visitante será maior (mais que) ou menor (menos que) do que o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

1º Tempo - Ímpar/Par/Ímpar

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo por ambos os times será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

1º Tempo - Total de Touchdowns

Seleciona se o número total de touchdowns marcados por ambas as equipes no 1º tempo será superior (maior) ou inferior (menor) ao valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

1º Tempo - Total de Touchdowns Time da Casa

Selecione se o número total de touchdowns marcados pelo time da casa no 1º tempo será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de touchdowns especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

1º Tempo - Total de Touchdowns Time Visitante

Selecione se o número total de touchdowns marcados pelo time visitante no 1º tempo será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

2º Tempo – Spread de Pontos/2º Tempo – Handicap

Selecione o vencedor do 2º tempo, após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado do 2º tempo. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Opções disponíveis de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Time visitante.

2º Tempo – Total de Pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo será acima (maior que) ou abaixo (menor que) do valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

2º Tempo – Total de Pontos (3 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo por ambas as equipes será maior (mais que), exatamente ou menor que (menor que) o valor de pontos especificado.

Opções disponíveis: Menos de x pontos, Exatamente x pontos, Mais de x pontos.

2º Tempo – Total de Pontos – Time da Casa

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo pelo time da casa será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

2º Tempo – Total de Pontos – Time Visitante

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo pelo time visitante será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

2º Tempo - Ímpar/Par/Par

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo por ambas as equipes será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

2º Tempo - Total de Touchdowns

Seleciona se o número total de touchdowns marcados por ambas as equipes no 2º tempo será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

2º Tempo - Total de Touchdowns pelo Time da Casa

Selecione se o número total de touchdowns marcados pelo time da casa no 2º tempo será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de touchdowns especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

2º Tempo - Total de Touchdowns pelo Time Visitante

Selecione se o número total de touchdowns marcados pelo time visitante no 2º tempo será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns

Tempo com maior pontuação

Selecione a metade que conterá o maior número de pontos marcados. Prorrogação **não** conta.

Opções disponíveis: 1º tempo, 2º tempo, igual.

X Quarto - Vencedor

Selecione o resultado para o quarto especificado. Um empate é possível. A prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Quarto X – Diferenciais de Pontos/ Quarto X – Handicap

Selecione o vencedor do quarto especificado (X), após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado do quarto. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

A prorrogação não conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Time visitante.

X Trimestre – Total de Pontos (2 vias)

Selecione se o número total combinado de pontos marcados no quarto especificado (X) por ambas as equipes será superior (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

X Trimestre – Total de Pontos (3 vias)

Selecione se o número total combinado de pontos marcados no quarto (X) especificado por ambos as equipes será maior (mais que), exatamente ou menor que (menos que) o valor de pontos

especificado. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as times.

Opções disponíveis: Menos de x pontos, Exatamente x pontos, Mais de x pontos.

X Quarto – Total de Pontos – Time da Casa (2way)

Selecione se o número total de pontos marcados no quarto (X) especificado pelo time da casa será maior (mais que) ou menor (menos que) do que o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

X Quarto – Total de Pontos – Time Visitante (2way)

Selecione se o número total de pontos marcados no quarto (X) especificado pelo time visitante será maior (maior que) ou menor que (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

Quarto X – Pontos Pares/Ímpar

Selecione se o número total de pontos marcados no quarto especificado (X) por ambas as equipes será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

X Quarto – Gol de Campo

Selecione se haverá uma meta de campo no quarto especificado (X) ou não.

A prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Sim, Não.

X Quarto - Touchdown

Selecione se haverá um touchdown no quarto especificado (X) ou não.

A prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Sim, Não.

X Trimestre - Total de Touchdowns

Selecione se o número total de touchdowns marcados por ambas as equipes no 1º quarto será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

X Quarto - Total de Touchdowns do Time da Casa

Selecione se o número total de touchdowns marcados pelo time da casa no 1º quarto será acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de touchdowns especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

X Quarto - Total de Touchdowns Time Visitante

Selecione se o número total de touchdowns marcados pelo time visitante no 1º quarto será superior (acima) ou abaixo (menor) do valor de touchdown especificado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Mais de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns.

Quarto com a maior pontuação

Selecione qual quarto conterá o maior número de pontos marcados. A prorrogação **não** conta para o 4º quarto.

Opções disponíveis: 1º quarto, 2º quarto, 3º quarto, 4º quarto, igual.

Os quartos são iguais, se pelo menos dois quartos compartilharem mais pontos.

Prorrogação 3way

Selecione o vencedor da prorrogação.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Jogador X – Menos Jardas de Passe

Selecione o número mínimo de jardas de passe que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ Jardas de passagem

Liquidiação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X: Menor número de passes concluídos

Selecione o número mínimo de passes concluídos que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ passes concluídos.

Liquidão

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de passes para touchdown

Selecione o número mínimo de passes para touchdown que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ touchdowns de passe.

Liquidão

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de carregamentos

Selecione o número mínimo de carregamentos que um jogador pontua.

Opções disponíveis: x+ Carrega.

Liquidão

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de touchdowns corridos

Selecione o número mínimo de touchdowns corridos que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ touchdowns corridos.

Liquidão

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menos jardas corridas

Selecione o número mínimo de jardas corridas que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ jardas corridas.

Liquidão

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menos Jardas Recebidas

Selecione o número mínimo de jardas recebidas que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ jardas recebidas.

Liquidiação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de touchdowns recebidos

Selecione o número mínimo de touchdowns recebidos que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ touchdowns recebidos.

Liquidiação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de recepções

Selecione o número mínimo de recepções que um jogador marca.

Opções disponíveis: x+ recepções.

Liquidiação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Liquidiação

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais (hora/data da aposta) pode não corresponder ao término programado em que a competição irá terminar.

11.1.3. Atletismo**Regras gerais****Evento abandonado/adiado**

Se um evento for adiado e remarcado para ocorrer dentro de 24 horas do horário de início original, todas as apostas serão válidas. Se for remarcado para mais de 24 horas depois, as apostas serão anuladas.

Liquidação

Para todos os eventos de atletismo, o resultado é declarado no momento da apresentação do pódio (ou o resultado oficial da IAAF no final do evento, onde não há cerimônia de medalha). Qualquer desqualificação ou alteração posterior, por qualquer motivo, não será levada em consideração.

As apostas vencedoras do Atletismo são todas válidas, competitivas ou não, salvo indicação em contrário. Reservamo-nos o direito de aplicar uma Regra 4 (Dedução) no caso de um participante desistir antes do início de um evento.

Apostas Frente a Frente / Partida/Grupo

Quando um campo reduzido de 2 a 4 competidores estiver disponível para apostas, todos os competidores listados devem iniciar a prova para que as apostas sejam válidas; Se qualquer competidor da lista não começar a prova, todas as apostas serão anuladas.

Em uma competição de várias rodadas, o atleta será vencedor se progredir mais longe na competição ou se registrar a melhor marca/tempo se for eliminado na mesma rodada por outro atleta.

As apostas no quadro de medalhas do campeonato serão liquidadas após o evento final e de acordo com a lista oficial publicada. Desqualificações ou alterações posteriores ao evento final não serão incluídas.

11.1.4. Regras de futebol australiano

Regras gerais

Partidas abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Liquidação

Todos os mercados de partidas serão liquidados, incluindo prorrogação, se jogado, salvo indicação em contrário. O tempo regular deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, salvo indicação em contrário.

Apostas em partidas

Selecione qual time vencerá a partida. Se alguma partida terminar empatada, incluindo prorrogação, se jogada, as apostas serão reembolsadas, a menos que um preço seja oferecido para o empate.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Meio vencedor

Selecione qual time vencerá a metade específica (primeiro tempo ou segundo tempo).

Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Quarto vencedor

Selecione qual time vencerá o quarto específico.

Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante

Pontuação total (2 vias)

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo por ambas as equipes será superior (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor dos pontos cotados e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Corrida para (X) pontos

Selecione qual time alcançará o número especificado de pontos primeiro.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante

Pontuação total do time da casa

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pelo time da casa será acima (mais de) ou abaixo (menor de) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Pontuação total do time visitante

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pelo time visitante será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Total de gols

Selecione se o número total de gols marcados na partida por ambas as equipes será acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor do gol especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Primeiro time a marcar um gol

Selecione qual time marcará um gol primeiro na partida.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Último time a marcar um gol

Selecione qual time marcará o último gol da partida.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Total de gols do Time da casa

Selecione se o número total de pontos marcados na partida pelo time da casa será acima de (mais de) ou abaixo (menos de) do valor de gols especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor do gol especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Total de gols marcados pelo Time Visitante

Selecione se o número total de pontos marcados na partida pelo time visitante será acima (mais de) ou abaixo (menor) do valor de gols especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de gol especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Total de pontos

Selecione se o número total de pontos marcados na partida por ambas as equipes será acima (mais de) ou abaixo (menor que) o valor especificado atrás. Se um número inteiro for oferecido como o valor a favor especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Total de Behinds Time da Casa

Selecione se o número total de gols marcados na partida pelo time da casa será acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor especificado de gols behind. Se um número inteiro for oferecido como o valor a favor especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Total de Behinds do Time visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante na partida para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor especificado de gols behind. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Handicap

Selecione o vencedor, após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado final oficial. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Opções disponíveis de 2 vias: Time da casa, Time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Time visitante.

Margem de vitória

Selecione a margem pela qual o time especificado vence a partida, incluindo prorrogação, se oferecida. Quatro intervalos diferentes são possíveis.

1. Opções disponíveis (15 pontos): time da casa mais de x.5 pontos, time visitante mais de x.5 pontos, ou menos de x.5 pontos

2. Opções disponíveis (25 pontos): Time da casa com 1-24 pontos, Time da casa com 25+ pontos, Time visitante com 1-24 pontos, Time visitante com 25+ pontos.

3. Opções disponíveis (40 pontos): Time da casa com 1-39 pontos, Time da casa com 40+ pontos, Time visitante com 1-39 pontos, Time visitante com 40+ pontos.

4. Opções disponíveis: Time da casa com 1-12 pontos, Time da casa com 13-24 pontos, Time da casa com 25-36 pontos, Time da casa com 37-48 pontos, Time da casa com 49-60 pontos, Time da casa com 61-72 pontos, Time da casa com 73+ pontos, Time visitante com 1-12 pontos, Time visitante com 13-24 pontos, Time visitante com 25-36 pontos, Time visitante com 37-48 pontos, Equipa visitante com 49-60 pontos, Equipa visitante com 61-72 pontos, Equipa visitante com 73+ pontos, Empate

Time que marca ponto específico X

Selecione qual time marcará um ponto específico (X). (por exemplo, qual time que marca o ponto 3)

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante

Time que marca o gol X

Selecione qual time marcará um gol específico (X). (por exemplo, time marcando gol 3)

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante

Time que marca behind de X

Selecione qual time marcará um (X) behind específico na partida. (por exemplo, time marcando o terceiro behind na partida)

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante

Placar total do 1º tempo

Selecione o número total de pontos marcados no primeiro tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor de pontos especificado no mercado da aposta. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes serão combinadas.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Pontuação total do 1º tempo pelo Time da Casa

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa no primeiro tempo para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado cobre todos os gols do time da casa, por exemplo, gol/defesa.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Pontuação Total do 1º tempo pelo Time Visitante

Selecione o número total de pontos marcados pelo time visitante no primeiro tempo para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado cobre todos os gols do time visitante, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Total de Gols do 1º Tempo

Selecione o número total de gols marcados no primeiro tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Os objetivos de ambas as times serão combinados.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Total de Gols do 1º Tempo Time da Casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no primeiro tempo para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Total de Gols do 1º Tempo Time Visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante no primeiro tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

1º Tempo Total Behind

Selecione o número total de gols marcados no primeiro tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor de gols behind. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind

e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O valor de gols behind de ambas as equipes serão combinadas.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

1º tempo total behind do time da casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no primeiro tempo para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor dos gols behind. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

1º tempo total behind do time visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante no primeiro tempo para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor dos gols behind. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Handicap do 1º tempo

Selecione o vencedor do 1º tempo após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado oficial do intervalo. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Opções disponíveis de 2 vias: time da casa, time visitante

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Time visitante

Margem de vitória no 1º tempo

Selecione a margem pela qual a equipe especificada vence o 1º tempo.

Opções disponíveis: Time da casa com 1-6 pontos, Time da casa com 7-12 pontos, Time da casa com 13-18 pontos, Time da casa com 19-24 pontos, Time da casa com 25-30 pontos, Time da casa com 31+ pontos, Time visitante com 1-6 pontos, Time visitante com 7-12 pontos, Time visitante com 13-18 pontos, Time visitante com 19-24 pontos, Time visitante com 25-30 pontos, Time visitante com 31+ pontos, Empate

Placar total do 2º tempo

Selecione o número total de pontos marcados no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes serão combinadas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

2º Tempo Pontuação total do Time da Casa

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa no segundo tempo para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

O mercado cobre todos os gols do time da casa, por exemplo, gol/defesa.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

2º Tempo Pontuação Total do Time Visitante

Selecione o número total de pontos marcados pela equipe visitante no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

O mercado cobre todos os gols do time visitante, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Total de Gols no 2º Tempo

Selecione o número total de gols marcados no segundo tempo para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes serão combinadas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Total de Gols do 2º Tempo Time da Casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Total de Gols no 2º Tempo Time visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante no segundo tempo para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

2º Tempo Total de Behind

Selecione o número total de gols marcados no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols behind dado. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes serão combinadas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Total do 2º Tempo Behind do Time da Casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no segundo tempo para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor dos gols behind. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Total do 2º Tempo Behind do Time Visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante no segundo tempo para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor dos gols behind. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Handicap do 2º tempo

Selecione o vencedor do 2º tempo após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado oficial do segundo tempo. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis de 2 vias: Time da casa, Time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Time visitante.

Margem de vitória no 2º tempo

Selecione a margem pelo qual o time especificado vence o 2º tempo.

Escolhas possíveis: Time da casa com 1-6 pontos, Time da casa com 7-12 pontos, Time da casa com 13-18 pontos, Time da casa com 19-24 pontos, Time da casa com 25-30 pontos, Time da casa com 31+ pontos, Time visitante com 1-6 pontos, Time visitante com 7-12 pontos, Time visitante com 13-18 pontos, Time visitante com 19-24 pontos, Time visitante com 25-30 pontos, Time visitante com 31+ pontos, Empate

Quarto X Pontuação Total

Selecione o número total de pontos marcados no quarto específico (X) para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes serão combinadas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Quarto X Pontuação Total Time da Casa

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa no quarto específico (X) para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Quarto X Pontuação Total Time Visitante

Selecione o número total de pontos marcados pelo time visitante no quarto específico (X) para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for

oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Quarto X Total de Gols

Selecione o número total de gols marcados no quarto específico (X) para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Quarto X Total de gols Time da casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no quarto específico (X) para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Quarto X Total de gols Time visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante no quarto específico (X) para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Mais de, menos de

Quarto X Total de Atrasos

Selecione o número total de atrasos registrados no quarto específico (X) para que fique acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de atraso fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Quarto x Total Atrás do Time da Casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no quarto específico (X) para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor dos gols atrás. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Quarto X Total Behind da Time Visitante

Selecione o número total de pontos marcados pelo time visitante no quarto específico (X) para que fique acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor dado de pontos atrás. Se um número inteiro for oferecido como o valor do behind e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis: Mais de, Menos de

Quarto X Handicap

Selecione o vencedor do quarto específico (X) após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado oficial do quarto (X). Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Opções disponíveis de 2 vias: Time da casa, Time visitante.

Margem de vitória do quarto X

Selecione a margem pela qual a equipe especificada vence o quarto específico (X).

Escolhas possíveis: Time da casa com 1-6 pontos, Time da casa com 7-12 pontos, Time da casa com 13-18 pontos, Time da casa com 19-24 pontos, Time da casa com 25-30 pontos, Time da casa com 31+ pontos, Time visitante com 1-6 pontos, Time visitante com 7-12 pontos, Time visitante com 13-18 pontos, Time visitante com 19-24 pontos, Time visitante com 25-30 pontos, Time visitante com 31+ pontos, empate

Vencedores gerais

Selecione qual time vencerá uma Liga / Premiership

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm chance de vencer a Liga / Premiership.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida da Liga/Premiership. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais (hora/data da aposta) pode não corresponder ao término programado em que a competição irá terminar.

11.1.5. Badminton

Regras gerais

Liquidação

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado final oficial da partida. A partida deve ser concluída para que as apostas sejam válidas. As apostas serão anuladas em caso de desqualificação, retirada ou outra forma de não conclusão. Se um mercado já tiver sido estabelecido antes de uma partida ser abandonada (por exemplo, vencedor do primeiro set), todas as apostas nesses mercados serão válidas.

Se o número total de sets a serem jogados for alterado, as apostas na partida serão válidas, mas as apostas na pontuação correta, total de sets e total de pontos serão anuladas.

Informações abandonadas/adiadas

Se uma partida for adiada ou remarcada, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição.

Partidas interrompidas ou adiadas, que não ocorram dentro de um torneio (por exemplo, partidas de exibição), serão declaradas inválidas se não forem retomadas e concluídas dentro de 24 horas.

Apostas em partidas

Selecione qual jogador vencerá o jogo.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Apostas no set

Selecione o resultado final da partida em conjuntos.

Opções disponíveis: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

Em raras ocasiões, certos torneios e ligas são capazes de jogar sets extras.

Opções disponíveis: 3:0, 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, 0:3.

Total de pontos

Selecione se o número total de pontos marcados na partida será acima (maior que) ou abaixo (menor que) do valor de pontos cotados.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Total de pontos Equipe da casa

Selecione se o número total de pontos para o Jogador 1/Time da Casa marcados na partida será maior (maior que) ou menor (menor que) do que o valor de pontos indicado. Se um número inteiro for oferecido como o valor dos pontos cotados e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Total de pontos Equipe visitante

Selecione se o número total de pontos para o Jogador 2/Time Visitante marcados na partida será maior (maior que) ou menor que (menor que) o valor de pontos declarado. Se um número inteiro for oferecido como o valor dos pontos cotados e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Pontos pares / ímpares

Selecione se o número total de pontos marcados na partida será par ou ímpar. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambos os jogadores/equipes.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Handicap de pontos

Selecione qual jogador terá ganho mais pontos na partida depois que o handicap for aplicado à pontuação oficial de match point de qualquer jogador.

Opções disponíveis: Handicap xx para Jogador ou Time A, Handicap xx para Jogador ou Time B

Conjuntos totais

Selecione quantos sets serão jogados na partida.

Selecões possíveis: 2, 3.

Vencedor do Conjunto X

Selecione qual jogador/equipe vencerá o set especificado (X).

Seleções possíveis: Jogador 1, Jogador 2, Time da Casa, Time Visitante.

Conjunto X – Pontuação Correta

Selecione o resultado do conjunto especificado.

Escolhas possíveis: Jogador 1 21-14, Jogador 1 21-5, Jogador 1 21-16, Jogador 1 21-17, Jogador 1 21-18, Jogador 1 21-19, Jogador 1 vence após pontos extras, Jogador 1 Qualquer outra pessoa vence, Jogador 2 21-14, Jogador 2 21-15, Jogador 2 21-16, Jogador 2 21-17, Jogador 2 21-18, Jogador 2 21-19, Jogador 2 vence após pontos extras, Jogador 2 Qualquer outra vitória

X Set - Corrida A e Pontos

Selecione qual jogador/equipe será o primeiro a marcar um número especificado (Y) de pontos no set especificado (X)

Se nenhum jogador/equipe marcar esse número (Y) de pontos, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Jogador 1, Jogador 2, Time da Casa, Time Visitante.

X set – Vantagem após Y-points

Selecione qual jogador/equipe liderará após o ponto especificado (Y) no set especificado (X).

Seleções possíveis: Jogador 1, Jogador 2. Time da casa, time visitante.

Conjunto X – Total de Pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no conjunto especificado (X) será superior (maior que) ou inferior (menor que) ao valor de pontos cotado. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambos os jogadores/equipes.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Conjunto X – Pontos ímpares/pares

Selecione se o número total de pontos marcados no set especificado (X) será par ou ímpar. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambos os jogadores/equipes.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Conjunto X – Handicap

Selecione o vencedor do set especificado (X) após o handicap ter sido aplicado à pontuação oficial do set especificado (X).

Seleções possíveis: Handicap xx para Jogador ou Time A, Handicap xx para Jogador ou Time B

Conjunto X – Margem de Vitória

Selecione a margem pela qual o jogador (ou equipe) especificado vence o set.

Seleções possíveis: Jogador 1 para 1-2, Jogador 1 para 3-5, Jogador 1 para 6-8, Jogador 1 para 9+, Jogador 2 para 1-2, Jogador 2 para 3-5, Jogador 2 para 6-8, Jogador 1 para 9+.

X set – Vencedor do ponto Y

Selecione qual jogador/equipe ganhará o ponto especificado (Y) no set (X).

Seleções possíveis: Jogador 1, Jogador 2, Time da casa, time visitante.

11.1.6. Tiro com arco**Regras gerais****Liquidação**

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Resultado em tempo integral

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Total de pontos

Selecione o total de pontos marcados na partida para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como linha e a pontuação total for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambos os atletas será

combinada.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

11.1.7. Beisebol

Regras gerais

Em todos os esportes, inclusive aqueles realizados na América do Norte, as partidas são listadas no formato Time da Casa vs. Time Visitante.

Todas as partidas devem começar na data programada (sempre hora local) para que as apostas sejam válidas. Se uma partida for suspensa ou remarcada antes do horário de início programado, todas as apostas serão anuladas.

Beisebol não MLB (incluindo beisebol da liga secundária): Todas as apostas — incluindo aquelas relacionadas a arremessadores específicos — serão válidas independentemente de quem iniciar como arremessador por cada equipe. A regra das 8½ entradas será aplicada (ou seja, o time da casa deve estar perdendo e completar sua vez de rebater na 9ª entrada para o jogo ser considerado completo). Se uma regra de misericórdia for aplicada (encerrando o jogo antecipadamente devido à grande diferença de pontuação), todas as apostas serão liquidadas com base no placar no momento da interrupção. Para jogos com duração de 7 entradas, será aplicada a regra das 6½ entradas.

Nos mercados de "2 vias", as regras de empate serão aplicadas, a menos que especificado de outra forma. O valor de aposta será reembolsado em apostas simples, enquanto em apostas múltiplas/acumuladas, a seleção será considerada "Nula".

Apostas na MLB

É responsabilidade do cliente estar ciente de quaisquer mudanças no pitching.

Money Line (Ação): Equipe contra equipe, independentemente de qual arremessador comece o jogo. Para fins de apostas, o arremessador que lança o primeiro arremesso é considerado o arremessador inicial. Ao fazer apostas, os arremessadores podem ser especificados.

Um arremessador designado: Uma aposta é feita em ou contra um arremessador específico para ser o arremessador inicial de uma das equipes, independentemente de quem seja o arremessador inicial da equipe adversária. O arremessador listado deve iniciar o jogo, caso contrário, a aposta será anulada.

Para eventos da MLB oferecidos com 'Arremessador desconhecido', todas as apostas são válidas, nos preços tomados, independentemente de quem arremesse para cada equipe.

Ambos os arremessadores listados devem começar: uma aposta que especifica que ambos os arremessadores começem. Se houver alguma alteração, a aposta será anulada.

No caso de uma mudança em um dos arremessadores iniciais antes do pontapé inicial, as apostas podem ser ajustadas para os totais e handicap.

Mudança de arremessador duplo: Quando um arremessador listado é alterado e recolocado para apostas de liquidação, o arremessador será considerado como uma mudança normal de arremessador.

Eventos da MLB com "Pitcher Unknown": Quando uma partida é listada com "arremessador desconhecido", todas as apostas são válidas, aos preços disponibilizados, independentemente de quem iniciar como arremessador para cada time.

Para fins de apostas, a 1^ª metade de um jogo de beisebol é contada desde o início do jogo até o final da 5^ª entrada (5 entradas completas).

Se ocorrer um acerto e um erro na mesma jogada, será considerado um acerto para fins de liquidação.

Uma bola de falta sempre será considerada um strike para fins de liquidação.

Como lidar com mudanças de arremessador

Quando as apostas são feitas na ação moneyline, moneyline de 5 entradas e há uma mudança de arremessador inicial, as apostas permanecerão ativas e as apostas no total de corridas (acima/abaixo), totais da equipe (acima/abaixo), linha de corrida (handicap) e linha de corrida alternativa (handicap alternativo) serão consideradas nulas.

Um arremessador é considerado oficial após o primeiro arremesso ser feito.

Para qualquer evento de play-off da MLB suspenso, que seja concluído dentro de 72 horas, todas as apostas serão válidas e liquidadas após a conclusão do jogo. Se a partida não for concluída dentro de 72 horas após o abandono, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Se o local da partida mudar, as apostas permanecerão válidas, pois o time da casa é o anfitrião. Se o time da casa ou visitante mudar, as apostas baseadas no evento original serão anuladas.

Regra de quatro entradas e meia (regra de 4 ½)

Money Line: Deve haver pelo menos 5 entradas completas de jogo, a menos que a equipe que rebate em segundo lugar lidere após 4 ½ entradas, para que as apostas sejam válidas. Se o jogo for cancelado ou suspenso após este ponto do jogo ser alcançado, o vencedor será determinado pela pontuação após a última entrada completa (a menos que a equipe que rebate em segundo marque para empatar ou assuma a liderança na metade inferior da entrada, caso em que o vencedor é determinado pela pontuação no momento em que o jogo é suspenso). Observe que os jogos suspensos não são transferidos (com exceção dos jogos dos playoffs da MLB; consulte a regra específica). No entanto, no caso de uma Regra de Misericórdia ser chamada, todas as apostas serão válidas no placar naquele momento.

Regra de seis entradas e meia (regra de 6 ½ entradas)

Apostas no total e na linha de corrida (para jogos de 7 entradas): O jogo deve durar pelo menos 7 entradas completas (ou 6 ½ entradas se a equipe que rebater em segundo estiver vencendo) para que as apostas sejam válidas. No entanto, no caso de uma Regra de Misericórdia ser chamada, todas as apostas serão válidas no placar naquele momento. Observe que os jogos suspensos não são transferidos.

Regra de oito entradas e meia (regra de 8 ½ entradas)

Apostas totais e Run Line: O jogo deve durar pelo menos 9 entradas completas (ou 8 ½ entradas se a equipe que rebater em segundo estiver ganhando) para que as apostas sejam válidas. No entanto, no caso de uma Regra de Misericórdia ser chamada, todas as apostas serão válidas no placar naquele momento. Observe que os jogos suspensos não são transferidos (com exceção dos jogos dos playoffs da MLB; consulte a regra específica).

Apostas antes do pontapé inicial

Todas as apostas na partida incluem entradas extras, a menos que especificado de outra forma. Se a "regra de misericórdia" se aplicar, todas as apostas serão liquidadas com base na pontuação atual.

Aposta Money Line: Isso dependerá da regra de 4 ½ entradas.

'Handicap', 'Handicap - 3 Escolhas' e 'Handicap - Alternativo': Dependerá da regra de 8 ½ entradas. Total do jogo, totais da equipe, totais de 3 vias e totais de jogos alternativos: sujeito à regra de 8 ½ entradas, exceto quando o total já tiver sido excedido (se o total já tiver excedido o total cotado, as apostas no over serão liquidadas como vencedoras e as apostas pelo menos liquidadas como perdedoras) ou onde a conclusão natural do jogo significaria que o resultado do total cotado seria determinado.

Por exemplo, se o jogo da MLB for cancelado ou suspenso em 5-5, as apostas em totais de jogos acima de 10 ou 10,5 serão liquidadas como vencedoras, e as apostas em menos de 10 ou 10,5 serão liquidadas como perdedoras, pois qualquer conclusão natural do jogo teria pelo menos 11 corridas. Especificamente para os jogos de treinamento de primavera da MLB, a liquidação será baseada em apenas 9 entradas, nos casos em que a regra de conclusão natural pode ser aplicada. Mais rebatidas (time da casa, time visitante, Tymite), total de rebatidas (mais de/menos de), total de rebatidas da equipe (mais de/menos de): A regra de 8 ½ entradas (regra de 8 ½ entradas) será aplicada. No entanto, se o total já tiver sido Acima, será liquidado como uma aposta vencedora, enquanto a aposta Abaixo será considerada uma aposta perdedora.

Vencedor de 5 entradas completas: Selecione qual equipe estará na liderança após as primeiras cinco entradas. Nos mercados de 2 vias, as apostas serão anuladas em caso de empate. Opções disponíveis 3 opções: time da casa, empate, time visitante. Opções disponíveis 2 opções: time da casa, time visitante.

Handicap Line/Full 5 Innings Race: Selecione o vencedor após o handicap ter sido aplicado ao resultado dos primeiros 5 innings. Nos mercados de 2 vias, as apostas serão anuladas em caso de

empate após a aplicação do handicap. Opções disponíveis para 2 opções: XX -margem para o time da casa, XX -margem para o time visitante. Possíveis seleções de 3 vias: Time da casa, Empate, Time visitante.

Total de corridas de 5 entradas completas: Selecione o número total de corridas marcadas nas primeiras 5 entradas acima ou abaixo do valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. As pontuações de ambas as equipes serão combinadas. Opções disponíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

Totais de 3/5/7 entradas: As apostas serão liquidadas com base na pontuação após 3/5/7 entradas completas, a menos que o total cotado já tenha excedido o número especificado. Nesses casos, todas as apostas serão liquidadas da seguinte forma, as apostas mais altas no total cotado serão liquidadas como "vencedoras" e as apostas menores do que no total cotado serão liquidadas como "perdedoras".

Linha de 3/5/7 entradas: As apostas serão liquidadas com base no resultado após a conclusão das primeiras 3/5/7 entradas de um jogo, a menos que a equipe que rebater em segundo lugar já esteja à frente (com qualquer linha de corrida aplicada) na metade da entrada relevante, ou marque para assumir a liderança (com qualquer linha de corrida aplicada) nessa entrada, nesse caso, a equipe que rebater em segundo lugar será considerada a vencedora.

Props de Jogador Avançados, incluindo apostas nas estatísticas do jogador

Quando a regra de misericórdia se aplica, todas as apostas serão válidas no placar naquele momento.

Os arremessadores listados devem ser titulares para que a aposta seja válida. Ingressos extras contam, a menos que especificado de outra forma.

Todas as proposições do 1º turno: O 1º turno deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido determinada.

Resultado duplo: resultado após 4 ½ entradas, mais o resultado de todo o jogo.

Total de corridas na partida ímpar/par: Se o resultado combinado do jogo final for zero (pontuação 0), as apostas serão anuladas.

Período com a maior pontuação: a regra de 8 ½ entradas.

Total de corridas ímpares/pares da equipe: Se o resultado combinado do jogo final for zero (pontuação 0), as apostas serão anuladas. Ingressos extras (tempo extra) incluídos.

Margem de vitória: Sujeito à regra de 8 ½ entradas. A determinação inclui entradas extras na MLB. No caso de jogos que não sejam da MLB, se o jogo terminar empatado, essa opção estará disponível. Se um jogo da MLB terminar empatado quando for cancelado ou suspenso, as apostas serão anuladas.

Líder após X entradas (time da casa, equipe visitante, empate): A equipe que liderar após a entrada especificada será considerada a vencedora.

Primeiro a marcar/correr para x corridas: A primeira equipe a atingir o número necessário de corridas será decidida como vencedora. As apostas em Nenhum dos dois exigem que a regra de 8 1/2 entradas seja aplicada para serem declarados vencedores.

A equipe que marcar primeiro vence o jogo: aplica-se a regra de 8 1/2 entradas.

Último a marcar: Aplica-se a regra de 8 1/2 entradas.

Equipe com a maior pontuação - Equipe com a maior pontuação: O resultado será determinado com base na maior pontuação da metade da entrada do jogo. Se ambas as equipes tiverem a mesma pontuação alta, a opção "Empate" será considerada a vencedora (mesmo que uma equipe tenha alcançado esse resultado com mais frequência do que a outra). A regra de 8 1/2 entradas se aplica.

Entradas Extras - Sim/Não: serão determinadas como "Sim" em caso de empate após 9 entradas (ou o número de entradas cotadas caso não tenham havido 9), mesmo que as entradas subsequentes não sejam feitas por qualquer motivo.

Quando mais corridas serão marcadas? A regra de 8 1/2 entradas será aplicada.

Hora do primeiro home run: será determinada com base no primeiro home run do jogo. Todos os mercados relacionados à opção "No Home Run" serão liquidados de acordo com a regra dos vencedores de 8 1/2 entradas.

Jogador - Desempenho: (Total de Bases / Total de Rebatidas / Total de Strikeouts / Pontuação de Home Run / Pontuação de Uma Caminhada / Pontuação de RBI / Pontuação de Uma Corrida). O jogador deve estar listado na lista oficial da equipe no início da partida, e o arremessador selecionado pelo oponente (no momento de fazer a aposta) deve iniciar a partida para que as apostas sejam válidas. A regra de 8 1/2 innings será aplicada, a menos que as apostas já tenham sido determinadas, seja no jogador que atingiu a linha especificada em questão ou que foi substituído no jogo sem obter a pontuação citada.

O total de bases é calculado somando todas as rebatidas que um jogador faz de acordo com Simples = 1 Base, Duplo = 2, Triplo = 3, Home Run = 4. Apenas estes contam.

Arremessador inicial - entradas concluídas: O arremessador deve começar para que as apostas sejam válidas. As apostas serão liquidadas com base no número de entradas concluídas. As apostas serão anuladas se o jogo for abandonado com o arremessador inicial ainda presente no jogo e não atingindo o número necessário de entradas.

Adereços diários do jogador Apostando nas estatísticas do jogador

Esses mercados referem-se a um grupo de jogos disputados em uma determinada data. Se não houver arremessadores na lista, as apostas serão válidas independentemente das mudanças de arremessador.

Grand Salami é o total de todas as corridas marcadas nos jogos relevantes. Todos os jogos devem ser disputados e durar pelo menos 8 entradas e meia para serem válidos, mesmo que o total exceda com alguns jogos adiados ou cancelados.

Casa x Fora: Todos os jogos devem ser disputados e durar pelo menos 8 ½ entradas para serem válidos.

Equipe com maior pontuação: Todos os jogos devem ser disputados e durar pelo menos 8 entradas e meia para serem válidos.

Apostas ao vivo

Se a "regra de misericórdia" se aplicar, todas as apostas serão liquidadas com base na pontuação atual.

Todas as apostas serão válidas independentemente das mudanças de arremessador. Ingressos extras contarão.

Aposta Money Line: Isso dependerá da regra de 4 ½ entradas.

Linha de corrida/handicap alternativo - Sujeito à regra de 8 ½ entradas.

Totais do jogo/totais alternativos: sujeito à regra de 8 ½ entradas, exceto quando o total do jogo já tiver sido excedido (se o total do jogo já tiver excedido o total cotado, as apostas no over serão liquidadas como vencedoras e as apostas pelo menos liquidadas como perdedoras) ou onde a conclusão natural do jogo significaria que o resultado do total cotado seria determinado. Por exemplo, se um jogo da MLB for suspenso em 5-5, as apostas em Mais de 10 ou 10,5 serão liquidadas como vencedoras, e as apostas em Menos de 10 ou 10,5 serão liquidadas como perdedoras, pois qualquer conclusão natural do jogo teria pelo menos 11 corridas. Especificamente para os jogos de treinamento de primavera da MLB, a liquidação será baseada em apenas 9 entradas, nos casos em que a regra de conclusão natural pode ser aplicada.

Totais da equipe: sujeito à regra de 8 ½ entradas, exceto quando o total da equipe já tiver sido excedido (se o total da equipe já tiver excedido o total cotado, as apostas no over serão liquidadas como vencedoras e as apostas serão pelo menos liquidadas como perdedoras).

Handicap de 3 vias: inclui o preço do handicap draw. Ingressos extras contam. Sujeito à regra de 8 ½ entradas.

Para ir para entradas extras: O final da 9ª entrada deve estar completo para que as apostas sejam válidas. Se o placar estiver empatado após 9 entradas, este mercado será liquidado como Sim, mesmo que as entradas extras não sejam jogadas devido ao cancelamento ou suspensão do jogo.

Para vencer o turno (atual/próximo): A parte superior e inferior do turno especificado devem ser concluídas, a menos que a equipe que rebate em segundo lugar no turno especificado esteja vencendo quando o jogo for suspenso/suspenso.

Linha de corrida de entradas (incluindo alternativas): As entradas superior e inferior devem ser concluídas para que as apostas sejam válidas, a menos que a equipe que rebater em segundo lugar na entrada especificada já tenha coberto a linha de corrida e não possa ser ultrapassada.

Total de entradas (incluindo alternativas): As entradas superior e inferior especificadas devem ser concluídas para que as apostas sejam válidas, a menos que o total cotado já tenha sido excedido no momento em que o jogo for cancelado ou suspenso.

Uma pontuação no turno (atual/próximo): A parte superior e inferior do turno especificado devem ser concluídas, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido determinada.

Uma pontuação de meia entrada/rebatida de meia entrada (atual/próxima): A metade da entrada especificada (superior ou inferior) deve ser concluída, a menos que uma corrida já tenha sido marcada/uma rebatida tenha ocorrido quando o jogo for suspenso/suspenso.

Líder após 'X' entradas: A parte superior e inferior da entrada especificada devem ser concluídas para que as apostas sejam válidas, a menos que a equipe que rebate em segundo lugar lidere e não possa ser ultrapassada no momento em que o jogo for suspenso. No caso de uma regra de misericórdia se aplicar, qualquer mercado de líder de turnos incompletos será considerado ganho pelo vencedor da partida.

Mercados de Corrida para Mercados/Totais da Equipe/Total de Acertos - A regra de 8 ½ entradas se aplica, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido determinada, ou se a conclusão natural do jogo significasse que o resultado das apostas seria determinado. Especificamente para os jogos de treinamento de primavera da MLB, a liquidação será baseada em apenas 9 entradas, nos casos em que a regra de conclusão natural pode ser aplicada.

Se um jogo empatado for cancelado ou suspenso e a conclusão natural de um jogo exigir um vencedor, as apostas nas probabilidades relevantes da Corrida A serão anuladas. Por exemplo, se o jogo da MLB for suspenso em 3-3 após 10 entradas, todas as apostas no Race To 4 serão anuladas. As apostas de corrida em 5/6/7 serão liquidadas como Nenhuma.

Próxima Equipe a Marcar: Se o jogo for suspenso, todos os mercados de corridas já marcadas serão mantidos. As apostas na próxima corrida no momento em que o jogo for suspenso não serão válidas.

Margem de vitória: Sujeito à regra de 8 ½ entradas. O acordo inclui entradas extras para a MLB; para jogadores que não são da MLB, onde um jogo pode terminar empatado, essa opção está disponível. Se um jogo da MLB terminar empatado quando um jogo for cancelado/suspenso, as apostas serão anuladas.

Primeira equipe a marcar X corridas: Se a equipe selecionada não marcar o número especificado de corridas, a aposta será considerada perdedora, independentemente de a outra equipe também não ter conseguido marcar o número especificado de corridas.

Apostas Futuras - Regras Gerais

Vitórias na temporada regular: A equipe deve completar pelo menos 160 jogos da temporada

regular para que as apostas sejam válidas, a menos que quaisquer jogos restantes durante o curso da temporada não afetem o resultado.

Especiais da temporada regular: Todos os mercados referem-se às estatísticas acumuladas da temporada da MLB e são transferíveis entre a Liga Americana e a Liga Nacional. As estatísticas acumuladas em qualquer outra liga não contam.

Jogador que acerta mais home runs: refere-se ao número de home runs registrados pelos artilheiros oficiais da MLB.

Apostando na série

As apostas serão anuladas se o número estatutário de partidas (conforme determinado pelas respectivas organizações reguladoras) não for concluído ou alterado.

As estatísticas fornecidas pelo provedor de resultados oficiais ou pelo site oficial da competição ou partida relevante serão usadas para liquidar as apostas. Quando as estatísticas de um provedor de resultados oficial ou site oficial não estiverem disponíveis, ou quando houver evidências significativas de que o provedor de resultados oficiais ou site oficial está incorreto, usaremos evidências independentes para apoiar a liquidação das apostas.

Na ausência de evidências consistentes e independentes ou na presença de evidências conflitantes significativas, as apostas serão liquidadas com base em nossas próprias estatísticas.

Linha de dinheiro

Selecione qual time vencerá a partida. Se qualquer partida terminar empatada, incluindo prorrogação, se jogada, as apostas no mercado moneyline serão anuladas.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Money Line (o arremessador listado deve ser titular)

Selecione qual time vencerá a partida. Se um dos rodízios listados não começar, a aposta será anulada.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Money Line (o arremessador da casa listado deve ser o titular)

Selecione qual time vencerá a partida. Se o arremessador da casa indicado não começar, a aposta será anulada.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Money Line (o arremessador visitante listado deve ser o titular)

Selecione qual time vencerá a partida. Se o lançador visitante indicado não começar, a aposta será anulada.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Margem de Corrida/Handicap/Linha de Corrida

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado final oficial. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Possíveis escolhas de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Possíveis seleções de 3 vias: Time da casa, Empate, Equipe visitante.

Total de corridas

Selecione o número total de corridas marcadas no jogo para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

Total de execuções (3 vias)

Selecione o número total de corridas marcadas no jogo. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de X, Exatamente X, Abaixo de X.

Total de execuções (bandas)

Selecione o número total de corridas marcadas no jogo. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: 0-5, 6-7, 8-9, 10-11, 12 ou mais corridas.

Total de corridas – equipe da casa

Selecione o número total de corridas marcadas no jogo pelo time da casa para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

Total de corridas – Equipe visitante

Selecione o número total de corridas marcadas no jogo pela equipe visitante para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

Corridas ímpares/pares

Selecione se o número total de execuções, incluindo entradas extras, será par ou ímpar. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Corridas ímpares/pares: Equipe da casa

Selecione se o número total de corridas do time da casa será par ou ímpar, incluindo entradas extras.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Corridas ímpares/pares: Time da casa (excluindo entradas extras)

Selecione se o número total de corridas do time da casa será par ou ímpar, excluindo entradas extras.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Equipe de corrida ímpar/par

Selecione se o número total de corridas da equipe visitante será par ou ímpar, incluindo entradas extras.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Corridas ímpares/pares: Equipe visitante (excluindo entradas extras)

Selecione se o número total de corridas da equipe visitante será par ou ímpar, excluindo entradas extras.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Margem de vitória

Selecione a margem pela qual a equipe especificada vence a partida. Diferentes intervalos podem estar disponíveis.

Seleções possíveis (1): Equipe da casa > 4, equipe da casa 3-4, equipe da casa 1-2, equipe visitante 1-2, equipe visitante 3-4, equipe visitante > 4.

Seleções possíveis (2): Time da casa 1, Time da casa 2, Time da casa 3 ou mais, Time visitante 1, Time visitante 2, Time visitante 3 ou mais, Empate.

Resultado final (excluindo entradas extras)

Escolha o vencedor da partida após as entradas regulares.

Ingressos extras **não** contam.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Para ganhar o resto da partida

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final da partida. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas corridas marcadas após a aposta ser feita contarão. Corridas marcadas antes do momento de fazer a aposta não contam para esta aposta.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Corrida para X Corridas

Selecione qual equipe marcará um número específico (X) de corridas primeiro.

Seleções possíveis: Time da casa, Time visitante, Nenhum.

X Resultado de Entrada

Selecione o resultado da entrada X.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Entrada X – Handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado final oficial. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Possíveis escolhas de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Possíveis seleções de 3 vias: Time da casa, Empate, Equipe visitante.

1ª Entrada - Handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada à pontuação da primeira entrada. As apostas serão anuladas em caso de empate após a aplicação da margem de handicap.

Possíveis escolhas de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Entradas X - Total de Corridas

Selecione o número total de corridas marcadas na entrada especificada (X) para estar acima (mais que) ou abaixo (menor que) do valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada para esta entrada.

Seleções possíveis: mais de x.5 execuções, menos de x.5 execuções.

Entradas X - Total de corridas da equipe da casa

Selecione o número total de corridas marcadas pelo time da casa para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor

das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: mais de x.5 execuções, menos de x.5 execuções.

Entradas X - Total de corridas da equipe visitante

Selecione o número total de corridas marcadas pela equipe visitante para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: mais de x.5 execuções, menos de x.5 execuções.

Corridas na entrada X

Selecione o número exato de corridas marcadas na entrada especificada (X).

Seleções possíveis: 0, 1, 2, 3+.

Corridas na Entrada X

Selecione se haverá uma corrida na entrada indicada ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Entradas com maior pontuação

Selecione o bilhete com a maior pontuação na partida.

Seleções possíveis: 1^a entrada, 2^a entrada, 3^a entrada, 4^a entrada, 5^a entrada, 6^a entrada, 7^a entrada, 8^a entrada, 9^a entrada, igual.

Maior número total de corridas em entradas

Selecione o total de execuções da entrada com pontuação mais alta. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: 1, 2, 3, 4 e 5+.

Equipe líder após X entradas

Selecione a equipe que você liderará após as entradas listadas.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Corrida x Marcador

Selecione qual equipe pontuará na corrida indicada.

Seleções possíveis: Time da casa, Time visitante, Nenhum.

Primeira equipe a marcar

Selecione qual equipe marcará a primeira corrida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Último time a marcar

Selecione qual equipe marcará a última corrida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

1º Vencedor de 3 bilhetes

Selecione qual equipe estará na liderança após as três primeiras entradas. Em caso de empate, as apostas serão anuladas.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

1º a 3º turno – Handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado das três primeiras entradas. As apostas serão anuladas em caso de empate após a aplicação da margem de handicap.

Seleções possíveis: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

1º 3 Innings – Total de Corridas

Selecione o número total de corridas marcadas nas três primeiras entradas para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

1º Vencedor de 5 bilhetes

Selecione qual equipe estará na liderança após as primeiras cinco entradas. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate.

Possíveis seleções de 3 vias: time da casa, empate, time visitante.

Possíveis seleções de 2 vias: time da casa, time visitante.

1º 5 Bilhetes para Handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado das 5 primeiras entradas. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Possíveis escolhas de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Possíveis seleções de 3 vias: Time da casa, Empate, Equipe visitante.

1ª 5 Entradas - Total de Corridas

Selecione o número total de corridas marcadas nas primeiras cinco entradas para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

1º 5 Innings – Total de Corridas (3 vias)

Selecione o número total de corridas marcadas nas primeiras cinco entradas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de X, Exatamente X, Abaixo de X.

1ª 5 entradas – Total de corridas do time da casa

Selecione o número total de corridas marcadas pelo time da casa nas primeiras cinco entradas para que seja acima (maior que) ou abaixo (menor) do valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

1ª 5 entradas – Total de corridas da equipe visitante

Selecione o número total de corridas marcadas pela equipe visitante nas primeiras cinco entradas para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

1ª 5 entradas – Margem de vitória

Selecione a margem pela qual a equipe especificada liderará após as primeiras cinco entradas.

Seleções possíveis: Time da casa por 1, Time da casa por 2, Time da casa por 3 ou mais, Time visitante por 1, Time visitante por 2, Time visitante por 3 ou mais, Empate.

1º Vencedor de 7 bilhetes

Selecione qual equipe estará na liderança após as primeiras sete entradas. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate.

Possíveis seleções de 3 vias: time da casa, empate, time visitante.

Possíveis seleções de 2 vias: time da casa, time visitante.

1º 7 Bilhetes para Handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado das primeiras 7 entradas. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do

handicap spread.

Possíveis escolhas de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Possíveis seleções de 3 vias: Time da casa, Empate, Equipe visitante.

1ª 7 entradas - Total de corridas

Selecione o número total de corridas marcadas nas primeiras sete entradas para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

Money Line e Total de Corridas

Selecione o resultado em tempo integral e o total de corridas marcadas. As apostas devem indicar o vencedor em tempo integral e o total de gols.

Seleções possíveis: Menos de x.5 corridas e time da casa, Menos de x.5 corridas e time visitante, Mais de x.5 corridas e time da casa, Mais de x.5 corridas e time visitante.

Bilhete Extra Sim/Não

Selecione se haverá pelo menos um ingresso extra ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Haverá um fim para a 9ª entrada?

Você seleciona se o time da casa jogará na parte inferior da nona entrada?

Seleções possíveis: Sim, Não.

Para acertar um home run – time da casa

Selecione qual jogador fará um home run.

Seleções possíveis: Jogadores do time da casa.

Para acertar um home run – equipe visitante

Selecione qual jogador fará um home run.

Seleções possíveis: Jogadores do time visitante.

Para gravar um tacada – Jogador X

Selecione se o jogador indicado registrará uma tacada ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Total de rebatidas, corridas e RBIs – Jogador X

Selecione se o número estará acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor dado para o jogador indicado.

Seleções possíveis: acima de x.5, abaixo de x.5.

Total de strikeouts – Jogador X

Selecione se o número de strikeouts será acima (maior que) ou abaixo (menor que) do valor dado para o jogador indicado.

Seleções possíveis: acima de x.5, abaixo de x.5.

Menos rebatidas do batedor

Selecione o número de tacadas que o jogador indicado fará durante a partida.

Seleções possíveis: 1 ou mais, 2 ou mais, 3 ou mais, etc.....

Menos home runs por rebatedores

Selecione o número de home runs que o jogador indicado fará durante o jogo.

Seleções possíveis: 1 ou mais, 2 ou mais, 3 ou mais, etc.....

Menos strikeouts de arremessadores

Selecione o número de strikeouts que o arremessador indicado fará durante o jogo.

Seleções possíveis: 4 ou mais, 5 ou mais, 6 ou mais, etc.....

Menos rebatedores de base totais

Selecione o número de Bases Totais que o jogador indicado fará durante o jogo.

Seleções possíveis: 1 ou mais, 2 ou mais, 3 ou mais, etc.....

Menos rebatedores, corridas marcadas e RBIs

Selecione o número de corridas e RBIs que o jogador indicado fará durante o jogo.

Seleções possíveis: 1 ou mais, 2 ou mais, 3 ou mais, etc.....

Menos arremessadores de corrida ganhos

Selecione o número de corridas que o jogador indicado fará durante a partida.

Seleções possíveis: 1 ou mais, 2 ou mais, 3 ou mais, etc.....

Total Home Runs

Selecione o número total de home runs marcados no jogo para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor dos

home runs dados e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Mais de x.5 home runs, Menos de x.5 home runs.

Total de home runs – Equipe da casa

Selecione o número total de home runs marcados no jogo pelo time da casa para que fique acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor dos home runs dados e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 home runs, Menos de x.5 home runs.

Total de Home Runs – Equipe Visitante

Selecione o número total de home runs marcados no jogo pela equipe visitante para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor dos home runs dados e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 home runs, Menos de x.5 home runs.

Total de visitas

Selecione o número total de acertos marcados na correspondência para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor dos acertos iniciais e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

Total de Acertos – Equipe da Casa

Selecione o número total de rebatidas marcadas no jogo pelo time da casa para estar acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

Total de acertos – Equipe visitante

Selecione o número total de rebatidas marcadas no jogo pelo time visitante para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

Total de rebatidas - Entradas 1 a 5

Selecione o número total de rebatidas marcadas nas primeiras cinco entradas para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

Primeiros 4 ½ Innings Total – Time da Casa

Selecione o número total de corridas marcadas nas primeiras 4 ½ entradas do jogo pelo time da casa para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

Primeiros 4 ½ innings Total de corridas – Equipe visitante

Selecione o número total de corridas marcadas nas primeiras 4 ½ entradas do jogo pela equipe visitante para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de corrida fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor das corridas dadas e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 execuções, Abaixo de x.5 execuções.

X Carreira

Selecione qual equipe marcará X corridas consecutivas primeiro.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante, empate.

Intervalo de execução

Selecione o Career Rank do resultado do jogo.

Seleções possíveis: O intervalo de execução está entre 0 e 4, o intervalo de execução está entre 5 e 6, o intervalo de execução está entre 7 e 8, o intervalo de execução está entre 9 e 10, o intervalo de execução está entre 11 e 13, o intervalo de execução é maior que 14.

Handicap de entrada

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado da entrada. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Possíveis escolhas de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Corrida no X Inning – Equipe da Casa

Selecione se haverá uma corrida marcada pelo time da casa no turno indicado ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Corrida no X Inning – Equipe Visitante

Selecione se haverá uma corrida marcada pela equipe visitante no turno indicado ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

X Inning: Ambas as equipes marcarão

Selecione se ambas as equipes marcarão no turno atual. Se apenas uma equipe marcar, isso é liquidado como 'Não'.

Seleções possíveis: Sim, Não

5 entradas completas – Total de rebatidas do time da casa

Selecione o número total de rebatidas marcadas nas primeiras cinco entradas pelo time da casa para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

5 entradas completas – Total de rebatidas da equipe visitante

Selecione o número total de rebatidas marcadas nas primeiras cinco entradas pela equipe visitante para estar acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

Máximo de corridas consecutivas por qualquer equipe

Selecione o número máximo de corridas consecutivas marcadas por qualquer equipe.

Seleções possíveis: 0, 1, 2, 3, 4, 5+

Equipe com a entrada com maior pontuação

Selecione a equipe com mais pontos na partida.

Escolhas possíveis: Equipe visitante, time da casa, empate

Total de entradas em branco

Selecione o número de entradas não anotadas que devem estar acima (maior que) ou abaixo (menor que) do valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e o total de entradas não pontuadas for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5, abaixo de x.5.

Quando a partida será decidida?

Selecione quando a partida será decidida. O mercado será liquidado como "Quaisquer entradas extras" se no final do tempo regulamentar (após 9 entradas completas) o jogo terminar empatado, independentemente de a prorrogação (entradas extras) ser jogada.

Seleções possíveis: Topo da 9^a entrada, parte inferior da 9^a entrada, quaisquer entradas extras.

X Total de Rebatidas Entrada

Selecione o número total de ocorrências pontuadas na entrada atual para estar acima (maior que) ou abaixo (menor que) do valor de ocorrências fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

X Total de Rebatidas – Equipe da Casa

Selecione o número total de rebatidas marcadas pelo time da casa no turno atual para estar acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

Total de rebatidas no X Inning – Equipe visitante

Selecione o número total de rebatidas marcadas pela equipe visitante no turno atual para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de acerto fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de acerto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 acertos, Menos de x.5 acertos.

Vencedores gerais

Selecione qual time vencerá um Campeonato/Liga/Divisão

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm chance de vencer o Campeonato/Liga/Divisão.

Todas as apostas são válidas independentemente da realocação da equipe, mudança de nome da equipe, duração da temporada ou formato dos playoffs.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Divisão. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.8. Basquetebol

Regras gerais

Todas as partidas, incluindo as disputadas na América do Norte, estão listadas como Time da Casa x Equipe Visitante.

Liquidiação

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial, incluindo prorrogação, se jogada, salvo indicação em contrário na descrição do mercado. A duração de cada quarto não está indicada no terminal.

No caso de a partida ser abandonada após o início do jogo, as apostas serão anuladas. Todas as apostas em mercados vencedores ou perdedores estabelecidos antes desse período serão válidas. Certos minutos de tempo de jogo devem decorrer para que as apostas sejam válidas, da seguinte forma:

- Torneios com 12 minutos de tempo de jogo por quarto: 43 minutos de tempo de jogo no total. (por exemplo, NBA)
- Torneios com 10 minutos de tempo de jogo por quarto: 35 minutos de tempo de jogo no total. (por exemplo, WNBA, NCAAB, basquete europeu).

Todas as apostas no segundo tempo incluem prorrogação, a menos que especificado de outra forma.

Se o resultado de um mercado de 2 vias for um empate ou empate, as apostas serão anuladas, a menos que as probabilidades sejam declaradas para o empate ou empate.

No caso de uma partida terminar empatada, mas nenhuma prorrogação tiver sido jogada, os mercados serão liquidados de acordo com o resultado no final do tempo regulamentar.

Caso a regra "Elam Final" seja usada, o relógio do jogo é desligado em um horário de jogo predeterminado. Uma meta de pontuação é definida adicionando um número designado de pontos à pontuação atual da equipe líder. A primeira equipe a atingir a meta de pontuação vence o jogo.

O tempo de término do relógio do jogo e a pontuação alvo podem variar entre as competições.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Pagamento Antecipado Basquete

Você pode encontrar o recurso de Pagamento Antecipado disponível em jogos designados da NBA e outras competições selecionadas.

Não garantimos sua disponibilidade, mesmo que tenha sido oferecida anteriormente.

O Pagamento Antecipado está disponível apenas em pré-jogo no mercado Linha de Dinheiro

(Money Line) em jogos designados da NBA e no mercado Vencedor (2 vias e 3 vias) em outras competições.

Liquidão

NBA – se o time que você escolheu para vencer abrir 20 pontos de vantagem em qualquer momento do jogo, pagaremos sua aposta no valor total independentemente do placar final.
Outras competições – se o time que você escolheu para vencer abrir 18 pontos de vantagem em qualquer momento do jogo, pagaremos sua aposta no valor total independentemente do placar final.

Big 3

Todas as partidas da liga Big3 serão liquidadas com base nas regras oficiais da competição. Não há prorrogação, salvo indicação em contrário.

Se uma partida começar e não for concluída, as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado.

Apostas em Partidas/Moneyline

Selecione a equipe que vencerá a partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resultado final (excl. OT)

Selecione o resultado final da partida.

Horas extras **não** contam.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Spread de pontos/handicap

Selecione o vencedor após o handicap ter sido aplicado ao resultado final oficial.

Horas extras contam.

Seleções possíveis: Equipe da casa (+/- x.x), Equipe visitante (+/- x.x).

Total de pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo por ambas as equipes será superior (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Total de pontos (classificação)

Selecione qual será a intervalo exata de pontos marcados por ambas as equipes na partida.

Seleções possíveis: 0 - 99, 100 - 109, 110 - 119, 120 - 129, 130 - 139, 140 - 149, 150 - 159, 160 - 169, 170 - 179, 180+.

Totais da equipe da casa

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pelo time da casa será acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Totais da equipe visitante

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo pela equipe visitante será superior (maior que) ou inferior (menor) ao valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Pontos pares / ímpares

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo será par ou ímpar. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Total de pontos e Money Line

Selecione o resultado final e o total de pontos marcados. As apostas devem indicar o vencedor em tempo integral e o total de pontos.

Seleções possíveis: Abaixo de xx pontos e time da casa, abaixo de xx pontos e empate, abaixo de xx pontos e time visitante, acima de xx pontos e time da casa, acima de xx pontos e empate, acima de xx pontos e time visitante.

Margem de vitória

Selecione a margem pela qual a equipe especificada vence a partida, incluindo a prorrogação.

Escolhas possíveis (3 vias): Time da casa por 6+, Time visitante por 6+, Qualquer outro resultado (que é o time da casa por 1-5 pontos e o time visitante por 1-5 pontos).

Seleções possíveis (6 vias): Time da casa 1-5, Time da casa 6-10, Time da casa 11 ou mais, Time visitante 1-5, Equipe visitante 6-10, Equipe visitante 11 ou mais.

Seleções possíveis (7 maneiras, sem divisão de equipe): 1 - 5, 6 - 10, 11 - 15, 16 - 20, 21 - 25, 26 - 30, 31+.

Seleções possíveis (10 maneiras): Time da casa 1-5, Time da casa 6-10, Time da casa 11-15, Time da casa 16-20, Time da casa 21+, Time visitante 1-5, Time visitante 6-10, Time visitante 11-15, Time visitante 16-20, Time visitante 21+.

Seleções possíveis (12 maneiras): Time da casa 1-5, Time da casa 6-10, Time da casa 11-15, Time da casa 16-20, Time da casa 21-25, Time da casa 26+, Time visitante 1-5, Time visitante 6-10, Time visitante 11-15, Time visitante 16-20, Time visitante 21-25, Time visitante 26+.

Intervalo/Tempo integral

Preveja o resultado no intervalo e no tempo integral. Ambos os resultados devem estar corretos. Horas extras **não** contam.

Seleções possíveis: Time da casa / Time da casa, Time da casa / Empate, Time da casa / Time visitante, Empate / Time da casa, Empate / Time visitante, Time visitante / Time da casa, Time visitante / Empate, Time visitante / Time visitante.

Haverá horas extras?

Selecione se haverá prorrogação na partida ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Quarto com a maior pontuação

Selecione a sala que conterá o maior número de pontos marcados. Horas extras **não** contam.

Seleções possíveis: 1º quarto, 2º quarto, 3º quarto, 4º quarto, igual.

Os quartos são "iguais" se pelo menos dois quartos compartilharem mais pontos.

Primeira equipe a marcar

Selecione qual equipe marcará primeiro na partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Primeira jogada de pontuação

Selecione qual equipe registrará a primeira pontuação do jogo e qual será o método de pontuação.

Seleções possíveis: arremesso de 2 pontos, arremesso de 3 pontos, lance livre.

Corrida para X pontos

Selecione qual equipe marcará um número específico (X) de pontos primeiro.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

1º Tempo - Apostas/1º Tempo - Money Line

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo. Nos mercados de 2 vias, as apostas serão anuladas se o placar do intervalo estiver empatado no final do primeiro tempo.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Parte 1 – Resultado

Selecione o resultado do primeiro tempo, incluindo um empate.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

1º Tempo - Spread de Pontos/1º Tempo - Handicap

Selecione o vencedor do primeiro tempo, após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado do 1º tempo.

Seleções possíveis: Equipe da casa (+/- x.x), Equipe visitante (+/- x.x).

1º Tempo – Total de Pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo por ambas as equipes será acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

1º Tempo – Total de Pontos do Time da Casa

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo pelo time da casa será acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

1º Tempo – Total de pontos Equipe visitante

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo pelo time visitante será maior (mais que) ou menor (menos que) do que o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

1º Tempo – Ímpar/Par

Selecione se o número total de pontos marcados no 1º tempo por ambas as equipes será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

2º Tempo - Empate Sem Apostas

Selecione qual equipe vencerá o segundo tempo. Nos mercados de 2 vias, as apostas serão anuladas se o placar do 2º tempo estiver empatado.

Escolhas possíveis: Time da casa, time visitante

Parte 2 – Resultado

Selecione o resultado do segundo tempo, incluindo um empate.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

2º Tempo – Total de Pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo por ambas as equipes será acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

2º Tempo – Total de Pontos Equipe da Casa

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo pelo time da casa será acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

2º Tempo – Total de pontos Equipe visitante

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo pelo time visitante será acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

2º Tempo - Pontos Pares/ímpares

Selecione se o número total de pontos marcados no 2º tempo por ambas as equipes será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

X Quarto – Vencedor/X Quarto – Moneyline (2Way)

Selecione qual equipe vencerá o quarto especificado. Nos mercados de 2 vias, as apostas serão anuladas se a pontuação do quarto estiver empatada no final do quarto.

A prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

X Quarto - Resultado (3V)

Selecione qual equipe vencerá o quarto especificado (X), incluindo um empate.

A prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

X Quarto - Margem de Pontos/ X Quarto - Handicap

Selecione o vencedor do quarto especificado (X), após o handicap ter sido aplicado ao resultado oficial do quarto.

A prorrogação **não** conta para apostas no 4º quarto.

Seleções possíveis: Equipe da casa (+/- x.x), Equipe visitante (+/- x.x).

X Quarto - Total de Pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no quarto especificado (X) por ambas as equipes será superior (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos especificado. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto especificado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

A prorrogação não conta para apostas no 4º quarto.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos. Mais de x.0 pontos, menos de x.0 pontos.

Quarto X - Par/ímpar

Selecione se o número total de pontos marcados no quarto especificado (X) por ambas as equipes será par ou ímpar.

A prorrogação não conta para apostas no 4º quarto.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

X Quarto – Margem de Vitória

Selecione a margem pela qual o time da casa ou visitante vencerá o quarto especificado.

Seleções possíveis: time da casa, time visitante para vencer por (X) pontos ou por qualquer outro resultado.

Desempenho do jogador

Selecione como um jogador específico se sairá em uma determinada categoria durante a partida.
Seleções possíveis: pontos, rebotes, lances livres, assistências, bloqueios.

Liquidação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de pontos

Selecione o número mínimo de pontos que um jogador marca.
Seleções possíveis: x+ pontos.

Liquidação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de bloqueios

Selecione o número mínimo de bloqueios que um jogador observa.
Seleções possíveis: x+ blocos.

Liquidação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menos Saltos

Selecione o número mínimo de rebotes que um jogador marca.
Seleções possíveis: x+ rebotes.

Liquidação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menos roubos de bola

Selecione o número mínimo de roubos de bola que um jogador recebe.
Seleções possíveis: x+ roubos de bola.

Liquidação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Jogador X – Menor número de três pontos

Selecione o número mínimo de três pontos que um jogador marca.

Seleções possíveis: x+ 3 ponteiros.

Liquidação

Para que as apostas sejam válidas, os jogadores devem participar da partida, apenas a ação real do jogo conta.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

No caso de uma equipe não participar do torneio, todas as apostas no vencedor absoluto dessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais não deve coincidir com o término programado da competição.

Aposta de Posição 1-3

Selecione qual equipe terminará no Top 3 do torneio.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm a oportunidade de estar no Top 3 do Torneio/Campeonato/Liga/Copa.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.9. Futebol de praia

Regras gerais

Liquidação

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas. Se um mercado vencedor

já tiver sido estabelecido antes da suspensão, por exemplo, mais de 0,5 gols, todas as apostas neste mercado serão válidas.

Resultado em tempo integral

Selecione qual time vencerá a partida.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Total de golos

Selecione o total de gols marcados na partida para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O resultado é determinado com base no número total de gols marcados por ambas as equipes.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Deficiência

Selecione o vencedor após o handicap europeu (triple way) ter sido aplicado ao resultado oficial em tempo integral.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Liquidão

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

Aposta de Posição 1-3

Selecione qual equipe terminará no Top 3 do torneio.

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm a oportunidade de estar no Top 3 do Torneio/Campeonato/Liga/Copa.

Liquidão

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.10 Vôlei de praia

Regras gerais

Liquidação

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado final oficial da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado. Em caso de abandono, se um mercado já tiver sido determinado antes de uma partida ser abandonada (por exemplo, Vencedor do 1º Set), todas as apostas nesses mercados serão válidas.

Se o número total de sets a serem jogados for alterado, as apostas na partida serão válidas, mas as apostas na pontuação correta, total de sets e total de pontos serão anuladas.

Informações abandonadas/adiadas

Se uma partida for adiada ou remarcada, todas as apostas serão válidas, desde que a partida seja concluída antes do final da competição.

Partidas interrompidas ou adiadas, que não ocorram dentro de um torneio (por exemplo, partidas de exibição), serão declaradas inválidas se não forem retomadas e concluídas dentro de 24 horas.

Apostas em partidas

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Definir handicap

Selecione qual equipe vencerá a partida após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado oficial da partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Total de pontos

Selecione o número total de pontos jogados na partida para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, abaixo de x.5 pontos.

Total de pontos Equipe da casa

Selecione o número total de pontos para o time da casa jogar na partida de modo que seja acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, abaixo de x.5 pontos.

Total de pontos Equipe visitante

Selecione o número total de pontos para a equipe visitante jogar na partida de modo que seja mais (maior que) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, abaixo de x.5 pontos.

Pontos pares / ímpares

Selecione se o número total de pontos marcados no jogo será par ou ímpar. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Handicap de pontos

Selecione qual equipe terá conquistado mais pontos na partida após o handicap ter sido aplicado à pontuação oficial da partida de qualquer equipe.

Seleções possíveis: Equipe da casa (+/- x.x), Equipe visitante (+/- x.x).

Apostas no set

Selecione o resultado final da partida em conjuntos.

Seleções possíveis: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

Conjuntos totais

Selecione quantos sets serão jogados na partida.

Seleções possíveis: 2, 3.

X Set - Vencedor

Selecione qual equipe vencerá o set especificado (X).

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

X set – Total de pontos

Selecione o número total de pontos marcados no conjunto especificado (X) para que fique acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes no set X.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Conjunto X – Handicap

Selecione o vencedor do set especificado (X) após o handicap ter sido aplicado à pontuação final do set.

Seleções possíveis: Equipe da casa (+/- x.x), Equipe visitante (+/- x.x).

X set – Vencedor do ponto Y

Selecione qual equipe ganhará o ponto especificado (Y) no set X.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

X Set - Corrida A e Pontos

Selecione qual equipe será a primeira a marcar um número especificado (Y) de pontos no conjunto especificado (X).

Se nenhuma das equipes marcar esse número (Y) de pontos, as apostas serão anuladas.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Conjunto X – Pontos ímpares/pares

Selecione se o número total de pontos marcados no set especificado (X) será par ou ímpar. O resultado é determinado com base no número total de pontos marcados por ambas as equipes no set X.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

11.1.11. Boliche

Regras gerais

Liquidação

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas. Se um mercado vencedor já tiver sido estabelecido antes da suspensão, todas as apostas neste mercado serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Apostas em partidas

Selecione qual jogador vencerá o jogo.

Seleções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Pontuação correta

Selecione a pontuação correta do conjunto. Se o número total de sets/finais não for concluído, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: 2:0, 2:1, 1.5:0.5, 0.5:1.5, 1:2, 0:2.

Número total de conjuntos

Selecione o número total de sets na partida.

Seleções possíveis: 2, 3.

Definir totais

Selecione o total de pontos marcados pelo Jogador 1 e pelo Jogador 2 no conjunto para ser superior (maior que) ou inferior (menor) ao valor que você escolher.

Seleções possíveis: Acima de x.5, abaixo de x.5.

X Set Handicap

Selecione o vencedor do set especificado (X) após o handicap ter sido aplicado à pontuação final do set.

Seleções possíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2.

11.1.12. Boxe**Regras gerais****Liquidiação**

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da luta da noite. Qualquer alteração subsequente do resultado oficial não afetará o acordo.

No caso de não contestação, todas as apostas serão anuladas, exceto em mercados onde a liquidação já foi determinada.

Se a luta for considerada um "empate técnico" nos primeiros quatro rounds, todas as apostas serão anuladas, com exceção dos mercados em que a liquidação já foi determinada.

Na World Boxing Super Series, as apostas serão liquidadas com base nas pontuações dos três melhores juízes. O quarto juiz e os métodos de contagem regressiva subsequentes não serão usados.

Caso o número total de rounds programados para a luta seja diferente do mercado de apostas em rounds oferecido, as apostas serão válidas, com exceção dos mercados de apostas over/under totais e grupos de rounds ou onde uma seleção individual não pode ter nenhuma ação (por exemplo, apostas na rodada 11 ou 12 em uma luta de 10 rodadas) onde as apostas serão anuladas.

Apostas abandonadas/adiadas

As apostas serão válidas por 30 dias se uma luta for adiada.

Se um dos contendores for substituído por um substituto, as apostas na luta original serão anuladas.

Apostas de Combate

Selecione qual lutador vencerá a luta.

Seleções possíveis: Lutador 1, Empate, Lutador 2.

Empate anula aposta

Selecione qual lutador vencerá a luta. Em caso de empate, todas as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Lutador 1, Lutador 2.

Método da Vitória

Selecione como o lutador vencerá a partida.

Seleções possíveis: Lutador 1 por decisão/decisão técnica, lutador 1 KO/TKO/DQ, Lutador 2 por decisão/decisão técnica, lutador 2 KO/TKO/DQ, Draw.

Liquidão

KO – Uma luta será considerada um nocaute (KO) se o boxeador não conseguir fazer a contagem de 10.

Nocaute técnico (TKO) – Uma luta será considerada um TKO se o árbitro ou corner interromper a luta, a menos que a luta seja decidida pelos scorecards dos juízes ou decidida como "no contest". Todas as retiradas de canto, incluindo 'jogar a toalha' ou 'aposentar o boxeador', serão consideradas um nocaute técnico.

Desqualificação (DQ) - Uma luta será considerada DQ se o árbitro interromper a luta antes de um nocaute/nocaute técnico ou decisão dos juízes devido a violações persistentes das regras. O boxeador desqualificado perde a luta.

Decisão/Decisão Técnica – Uma luta será considerada uma Decisão ou Decisão Técnica no caso de os scorecards dos juízes determinarem o vencedor da luta em qualquer ponto da luta, desde que a luta não tenha pontuação em empate, empate majoritário ou empate unânime.

Empate: se a luta marcar um empate.

Empate Técnico - Se o árbitro interromper a luta por qualquer motivo que não seja nocaute/nocaute técnico ou desqualificação. Se a luta for considerada um "empate técnico" nos primeiros quatro rounds, as apostas serão anuladas.

No caso de um "No Contest", todas as apostas serão anuladas.

Método exato de vitória

Selecione como o lutador vencerá a partida.

Escolhas possíveis: Lutador 1 por decisão unânime, Lutador 1 por decisão técnica, Lutador 1 por decisão majoritária, Lutador 1 por decisão dividida, Lutador 1 por nocaute, Lutador 1 por nocaute

técnico, Lutador 1 por desqualificação, Lutador 2 por decisão unânime, Lutador 2 por decisão técnica, Lutador 2 por decisão majoritária, Lutador 2 por decisão dividida, Lutador 2 por nocaute, Lutador 2 por nocaute técnico, lutador 2 por desqualificação, empate.

Liquidação

O mercado é determinado de acordo com a decisão oficial do órgão regulador da luta.

Nocaute (KO) - Uma luta será considerada um nocaute (KO) se o boxeador não conseguir fazer a contagem de 10.

Nocaute técnico (TKO) – Uma luta será considerada um TKO se o árbitro ou corner interromper a luta, a menos que a luta seja decidida pelos scorecards dos juízes ou decidida como "no contest". Todas as retiradas de canto, incluindo 'jogar a toalha' ou 'aposentar o boxeador', serão consideradas um nocaute técnico.

Desqualificação (DQ) - Uma luta será considerada DQ se o árbitro interromper a luta antes de um nocaute/nocaute técnico ou decisão dos juízes devido a violações persistentes das regras. O boxeador desqualificado perde a luta.

Decisão unânime: Uma luta será considerada uma decisão unânime se todos os juízes classificarem o mesmo boxeador que venceu a luta sobre seu oponente quando os cartões de pontuação forem anunciados

Decisão Técnica: Uma Decisão Técnica só terá efeito se os scorecards dos juízes determinarem o resultado da luta a qualquer momento que não seja o final da duração programada da luta

Decisão da maioria: Uma luta será considerada uma decisão da maioria se a maioria dos juízes avaliar o mesmo boxeador que venceu a luta, e os juízes restantes qualificarem a luta como empate

Decisão dividida: Uma luta será considerada uma decisão dividida se a maioria dos juízes classificar o mesmo boxeador que venceu a luta e os juízes restantes classificarem o outro boxeador como vencedor

Empate: Para fins de liquidação, o empate majoritário, o empate unânime, o empate dividido e o empate técnico serão liquidados como um empate dentro do "Mercado do Método Exato de Vitória". Um empate técnico só terá efeito se o scorecard dos juízes determinar o resultado da luta a qualquer momento que não seja o final da duração programada da luta.

No caso de um "No Contest", todas as apostas serão anuladas.

Apostas de Rodada

Selecione quando qual lutador vencerá a luta.

Escolhas possíveis: Lutador 1 para vencer no round 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; O lutador 2 vencerá na rodada 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; Desenhar; O lutador 1 vencerá por decisão ou decisão técnica; Lutador 2 a ser vencido por decisão ou decisão técnica.

Liquidação

Independentemente de qualquer decisão oficial, a luta será considerada encerrada no último round concluído, caso um lutador não atenda a campainha para o próximo round.

O boxeador deve vencer por nocaute, nocaute técnico ou desqualificação durante esse round ou grupo de rounds. No caso de uma decisão técnica antes do final da luta, todas as apostas serão liquidadas como uma vitória por decisão e, portanto, as apostas em qualquer rodada individual ou

rodada de grupo serão liquidadas como perdedoras.

Apostas na rodada de grupos

Selecione quando qual lutador vencerá a luta.

Escolhas possíveis: Lutador 1 Round 1-3, Lutador 1 Round 4-6, Lutador 1 Round 7-9, Lutador 1 10-12, Lutador 1 vence por decisão ou decisão técnica, Empate, Lutador 2 Round 1-3, Lutador 2 Round 4-6, Lutador 2 Round 7-9, Lutador 2 10-12, Lutador 2 vence por decisão ou decisão técnica.

Liquidão

Independentemente de qualquer decisão oficial, a luta será considerada encerrada no último round concluído, caso um lutador não atenda a campainha para o próximo round.

O boxeador deve vencer por nocaute, nocaute técnico ou desqualificação durante esse round ou grupo de rounds. No caso de uma decisão técnica antes do final da luta, todas as apostas serão liquidadas como uma vitória por decisão e, portanto, as apostas em qualquer rodada individual ou rodada de grupo serão liquidadas como perdedoras.

A luta vai até o fim

Selecione se a luta vai até o fim ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Total de rodadas acima/abaixo

Selecione se a luta terminará mais (mais que) ou menos (menos que) um número específico de rounds.

Liquidão

As apostas serão liquidadas no momento exato em que a luta for concluída. Quando uma meia volta é definida, ela é definida pelo ponto médio da rodada e é considerada 1 minuto para uma rodada de 2 minutos, 1 minuto e 30 segundos para uma rodada de 3 minutos e 2 minutos e 30 segundos para uma rodada de 5 minutos.

Total de rodadas concluídas

Selecione o total de voltas concluídas para ser menor ou pelo menos o valor que você escolher.

Seleções possíveis: Menos de x rodadas, Pelo menos x rodadas.

Liquidão

Independentemente de qualquer decisão oficial, a luta será considerada encerrada no último round concluído, caso um lutador não atenda a campainha para o próximo round.

A luta termina no Round X

Selecione se a luta será decidida antes, durante ou depois do round em questão.

Seleções possíveis: Antes de X, Em X, Depois de X.

Liquidão

Independentemente de qualquer decisão oficial, a luta será considerada encerrada no último round concluído, caso um lutador não atenda a campainha para o próximo round.

Para marcar uma queda

Selecione quais lutadores marcam uma queda.

Seleções possíveis: Lutador 1 Sim, Lutador 1 Não, Lutador 2 Sim, Lutador 2 Não, Ambos os Lutadores.

Liquidão

Um knockdown só contará se um boxeador for nocauteado ou se o árbitro lhe der uma contagem obrigatória de 8 pontos. Se um boxeador for considerado como tendo escorregado, isso não contará como uma queda.

Número exato de quedas

Selecione o número de quedas marcadas por um lutador.

Seleções possíveis: Lutador 1 0, Lutador 1 1, Lutador 1 2, Lutador 1 3 ou mais, Lutador 2 0, Lutador 2 1, Lutador 2 2, Lutador 2 3 ou mais, Sem queda.

Liquidão

Um knockdown só contará se um boxeador for nocauteado ou se o árbitro lhe der uma contagem obrigatória de 8 pontos. Se um boxeador for considerado como tendo escorregado, isso não contará como uma queda.

Seja derrubado e ganhe

Selecione se um lutador será derrubado e vencerá a partida.

Seleções possíveis: Lutador 1 Sim, Lutador 1 Não, Lutador 2 Sim, Lutador 2 Não, Sem Queda.

Liquidão

Um knockdown só contará se um boxeador for nocauteado ou se o árbitro lhe der uma contagem obrigatória de 8 pontos. Se um boxeador for considerado como tendo escorregado, isso não contará como uma queda.

Vença nos primeiros 60 segundos do primeiro round.

Selecione se um lutador vence nos primeiros 60 segundos da luta.

Seleções possíveis: Lutador 1, Lutador 2.

Liquidão

A liquidação será determinada pelo horário oficial anunciado no caso de a luta terminar no Round 1. Se a luta for interrompida devido a um choque de cabeças nos primeiros 60 segundos do Round 1, as apostas serão anuladas.

Vitória por nocaute com soco na cabeça / soco no corpo

Selecione se um lutador vence com um soco na cabeça ou um soco no corpo.

Seleções possíveis: Lutador 1 para soco na cabeça, lutador 1 para soco no corpo, lutador 2 para soco na cabeça, luta vai até o fim.

Liquidação

Para fins de liquidação, o último soco dado ao boxeador determinará o resultado.

Um soco na cabeça é considerado qualquer coisa que caia no queixo ou acima dele.

Um soco no corpo é considerado qualquer soco abaixo do queixo

Caso o árbitro interrompa a luta após um knockdown, será considerado suficiente para ser considerado um nocaute para fins de mercado e o último golpe desferido resultará em vitória.

Se o árbitro interromper a luta com o boxeador em pé na ausência de uma queda, as apostas serão liquidadas como perdedoras.

11.1.13. Críquete

Regras gerais

Jogadores Expulsos/Retirados: Um jogador expulso é considerado aposentado, portanto, será liquidado como um wicket.

Concussão/substituições táticas: Quando um jogador deixa o campo como substituto, isso não contará como um wicket. Se o jogador não retornar depois, o resultado final será o mesmo de quando o jogador deixou o campo. Quando um jogador entra na partida como substituto, para fins de liquidação, tanto ele quanto o jogador substituído serão considerados como tendo participado plenamente da partida.

Corridas de penalidade após a conclusão de um turno – As corridas de penalidade adicionadas ao total de uma equipe após o início dos turnos da outra equipe não contarão para a liquidação dos mercados em turnos anteriores.

The Hundred - Para os Hundred, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos limitados.

Partidas criadas incorretamente: Se uma partida for criada no formato errado (ou seja, T20 em vez da Lista A), as apostas serão anuladas e uma nova partida será criada.

Apostas em partidas

Quem vai ganhar a partida?

Liquidação

Todas as apostas na partida serão liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição. Em partidas afetadas por condições climáticas adversas, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial. Se não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, se as regras oficiais da competição não determinarem um vencedor, as regras de empate serão aplicadas. Em competições em que um bowl off ou super over determina um vencedor, as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial. Em partidas de Primeira Classe, se o resultado oficial for um empate, as apostas serão liquidadas como um empate entre as duas equipes. As apostas no empate serão liquidadas como perdedoras. Se uma partida for abandonada devido a fatores externos, as apostas serão anuladas, a menos que um vencedor seja declarado de acordo com as regras oficiais da competição. Se uma partida for cancelada, todas as apostas serão anuladas se não forem reiniciadas dentro de 48 horas do horário de início anunciado.

Apostas em partidas: Chance dupla

O resultado da partida será qualquer uma das três opções dadas?

Liquidão

Um empate será liquidado como um empate.

Todas as apostas na partida serão liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição.

Se não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Apostas em Partidas: Empate Sem Aposta

Quem vencerá a partida, pois todas as apostas serão anuladas se a partida estiver empatada?

Resolução

Um empate será liquidado como um empate.

Todas as apostas na partida serão liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição. Se não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Vencedor do sorteio

Quem vai ganhar o sorteio?

Resolução

Se não houver empate, todas as apostas serão anuladas.

Outros equivalentes são considerados um rebocador e.g. bat dar meia-volta.

Rolagem Dupla/Vitória

Quem vai ganhar o empate e depois quem vai ganhar o jogo?

Resolução

O sorteio do vencedor prevalece conforme indicado acima.

Regras de apostas em partidas como acima.

Jogo empatado

Será que o jogo vai estar empatado?

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Se a partida for abandonada ou não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Para partidas de Primeira Classe, um empate é quando o segundo lado rebatedor é eliminado pela segunda vez com o placar empatado.

Mais Quatro

Qual equipe acertará mais quatros?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Apenas quatro marcados de cara (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão para o total de quatro. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam.

Os quatros marcados em um super over não contam.

Nos jogos de Primeira Classe, apenas os quatros do primeiro turno contarão.

Mais Seis

Qual equipe marcará mais seis?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Apenas seis marcados de cara (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão para o total de seis.

Quedas e extras não contam.

Seis marcados em um super over não contam.

Nos jogos de Primeira Classe, apenas os seis do primeiro turno contarão.

A maioria dos extras

Qual equipe terá mais extras adicionados à sua pontuação de rebatidas?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Todos os turnovers longos, sem bolas, byes, leg byes e penalidades na partida contam para o resultado final. Se houver corridas fora do bastão, bem como extras da mesma entrega, as corridas fora do bastão não contam para o total final.

Extras em um super over não contam.

Nos jogos de Primeira Classe, apenas os extras do primeiro turno contarão.

Mais corridas perdidas concedidas

Qual time concederá mais corridas no jogo?

Resolução

Uma corrida "concedida" significa que um membro dessa equipe será eliminado enquanto rebate.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer uma das entradas devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação já tenha sido determinada antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Corridas em um super over não contam.

Nos jogos de Primeira Classe, apenas as corridas do primeiro turno contarão.

Primeiro mais alto

Qual time marcará mais corridas no primeiro over de suas entradas?

Resolução

O primeiro over deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Se durante o primeiro over as entradas forem finalizadas devido a fatores externos, incluindo mau tempo, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada antes da redução.

Nos jogos da Primeira Classe, o mercado refere-se apenas aos primeiros bilhetes de cada equipe.

Extras e corridas de penalidade no excesso específico contam para a liquidação.

Para os Cem, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos.

Mais corridas em grupos de overs

Qual equipe marcará mais corridas após o primeiro número especificado de overs de suas entradas?

Resolução

Se o número especificado de overs não for concluído, a aposta será anulada, a menos que a equipe esteja completamente eliminada, declare, atinja sua meta ou a liquidação da aposta já tenha sido determinada.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs especificados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada antes da redução.

Nos jogos da Primeira Classe, o mercado refere-se apenas aos primeiros bilhetes de cada equipe. Para os Cem, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos limitados.

A parceria de maior abertura

Qual equipe marcará mais corridas antes de perder seu primeiro wicket?

Resolução

Se a equipe de rebatidas chegar ao final de seus overs atribuídos, atingir sua meta ou declarar antes que o primeiro wicket caia, o resultado será o total acumulado.

Para fins de liquidação, um batedor que se aposenta lesionado não conta como um wicket.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se qualquer uma das entradas for reduzida para menos de 80% dos overs devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação já tenha sido determinada ou geralmente determinada.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Nos jogos da Primeira Classe, o mercado refere-se apenas aos primeiros bilhetes de cada equipe.

Partidas de quatro

Quantos quatros haverá na partida?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Apenas quatro marcados de cara (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão para o total de quatro. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam.

Os quatro marcados em um super over não contam.

Partida Seis

Quantos seis serão atingidos na partida?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Apenas seis marcados com o bastão (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão para o total de quatro. Quedas e extras não contam.

Seis marcados em um super over não contam.

Extras da partida

Quantos acréscimos serão marcados na partida?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Todos os turnovers longos, sem bolas, byes, leg byes e penalidades na partida contam para o resultado final. Se houver corridas fora do bastão, bem como extras da mesma entrega, as corridas fora do bastão não contam para o total final.

Extras em um super over não contam.

Larguras de correspondência

Quantos acréscimos serão marcados na partida?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs

tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Qualquer corrida resultante de um campo largo, exceto corridas de penalidade, contará para o total final. Larguras em um super over não contam.

Corridas de partidas

Quantas corridas haverá no jogo?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Corridas em um super over não contam.

Combinar wickets

Quantos wickets cairão na partida?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

A lesão aposentada não conta como demissão.

Wickets em um super over não contam.

Patos de jogo

Quantos patos serão marcados no total no jogo?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Um pato é classificado como alguém que é expulso por zero corridas. A lesão aposentada não conta como demissão. Patos em um super over não contam.

Marcos da partida

Quantos dos marcos especificados (50/100) serão marcados no total na partida?

Resolução

Isso é determinado pelo número de entradas individuais de 50+ ou 100+ que são marcadas na partida. Uma pontuação acima de 100 contaria tanto quanto 50 quanto 100.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Máximo Over na partida

Quantas corridas serão marcadas no over com maior pontuação da partida?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada antes da redução.⁷⁴

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Todas as corridas, incluindo extras, contam para o assentamento. Super overs não contam.

Para os Cem, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos limitados.

Melhor jogo de batedor

Qual rebatedor marcará mais corridas no jogo?

Resolução

O resultado deste mercado é determinado com base no batedor com a maior pontuação individual na partida.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs programados para serem arremessados em qualquer um dos innings no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo.

As apostas nos melhores batedores para partidas de Primeira Classe aplicam-se apenas às primeiras entradas de cada equipe e serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Se um jogador foi nomeado no draft, mas posteriormente foi retirado como substituto por concussão, esse jogador ainda será contado, assim como o jogador substituto.

Se um batedor não rebater, mas foi nomeado no XI inicial, as apostas nesse batedor serão válidas.

Se um batedor for substituído durante as entradas de rebatidas, mas após o mercado ao vivo ter sido oferecido, o mercado original será removido e liquidado normalmente, mesmo que o substituto obtenha a maior pontuação individual. Um novo mercado com seleções atualizadas pode ser oferecido. Se um batedor for substituído no jogo após o término das entradas de rebatidas, as apostas nesse batedor serão anuladas.

Quando dois ou mais jogadores marcam o mesmo número de corridas, aplicam-se as regras de empate.

Corridas marcadas em um super over não contam.

Melhor Jogador da Partida

Qual jogador levará mais wickets na partida?

Resolução

O resultado deste mercado é determinado pelo arremessador com mais wickets na partida.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs programados para serem arremessados em qualquer um dos innings no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo.

As melhores apostas de arremessador para partidas de Primeira Classe aplicam-se apenas às primeiras entradas de cada equipe e serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido arremessados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Se um jogador foi nomeado no draft, mas posteriormente foi retirado como substituto por concussão, esse jogador ainda será contado, assim como o jogador substituto.

Se um arremessador não arremessar, mas foi nomeado no XI inicial, as apostas nesse arremessador serão válidas.

Se um arremessador for substituído após o mercado em jogo ter sido oferecido, o mercado original será removido e liquidado como de costume, mesmo que o substituto leve o maior número de wickets. Um novo mercado com seleções atualizadas pode ser oferecido.

Se dois ou mais arremessadores tiverem o mesmo número de wickets, o arremessador que concedeu menos corridas será o vencedor. Se houver dois ou mais arremessadores com os mesmos wickets tomados e corridas concedidas, aplicam-se as regras de empate. Wickets tomados em um super over não contam.

Se nenhum arremessador fizer um wicket em uma entrada, todas as apostas serão anuladas.

Equipe dos melhores rebatedores

Qual time conterá o melhor batedor do jogo?

Resolução

As mesmas regras se aplicam ao melhor batedor da partida, e as regras de empate se aplicam se as corridas marcadas pelo melhor batedor de ambas as equipes forem as mesmas. Se a liquidação já tiver sido determinada no momento em que uma partida for encerrada, as apostas serão válidas.

Equipe dos melhores jogadores

Qual time conterá o melhor arremessador do jogo?

Resolução

As mesmas regras se aplicam ao melhor arremessador da partida, e as regras de empate se aplicam

se os wickets tomados pelo melhor arremessador de ambas as equipes forem os mesmos. Se a liquidação já tiver sido determinada no momento em que uma partida for encerrada, as apostas serão válidas.

Jogador da partida

Quem será nomeado o melhor jogador em campo?

Resolução

As apostas serão avaliadas com base no jogador da partida declarado oficialmente. Aplicam-se as regras de empate. Se nenhum jogador da partida for declarado oficialmente, todas as apostas serão anuladas. Todos os jogadores que participaram da partida serão considerados para liquidação, incluindo os substitutos. Se um jogador não participar da partida, as apostas serão anuladas.

Liderança na primeira entrada

Qual será o déficit de corridas entre as primeiras entradas em uma partida de Primeira Classe?

Resolução

As duas primeiras entradas devem ser preenchidas. As regras de empate se aplicam em caso de empate.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Cinquenta/Cem na festa

Haverá cinquenta/cem na partida?

Resolução

Qualquer pontuação de 50 ou mais conta como cinquenta. Semelhante para cem.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Cinquenta e cem nas primeiras entradas

Cinquenta / cem serão marcados nas primeiras entradas do jogo?

Resolução

Qualquer pontuação de 50 ou mais conta como cinquenta. Semelhante para cem.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados nas primeiras entradas devido a

fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as entradas devem ser concluídas, ou mais de 200 overs, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe, este mercado refere-se apenas aos primeiros turnos da partida, não aos primeiros turnos de ambas as equipes.

Maior pontuação individual

Qual será a maior pontuação de um batedor no jogo?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado

Aplicam-se as regras de empate.

Corridas extras na entrega

Quantas corridas serão marcadas no campo especificado?

Resolução

O resultado será determinado pelo número de corridas adicionadas ao total da equipe, fora da entrega especificada.

Para fins de liquidação, todas as bolas ilegais contam como entregas. Por exemplo, se um over começar com um tiro aberto, o primeiro arremesso será avaliado como 1 e mesmo que nenhuma bola legal tenha sido lançada, a próxima bola será considerada como arremesso 2 para esse over. Se um arremesso levar a uma rebatida livre ou uma rebatida livre precisar ser relançada devido a um arremesso ilegal, as corridas marcadas no arremesso extra não contam.

Todas as corridas, sejam do bastão ou não, estão incluídas. Por exemplo, um wide com três corridas extras é igual a 4 corridas totais desse arremesso.

Para os Cem, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Por exemplo, se não houver entregas ilegais, a 5^a bola lançada nas entradas será mostrada como "X corridas na 5^a entrega, 1^a rodada" e a 6^a bola lançada nas entradas será mostrada como "X corridas na 1^a entrega, 2^a vez". Se houver um arremesso ilegal nas primeiras cinco bolas lançadas, a 6^a bola lançada nas entradas será mostrada como "X corridas da 6^a entrega, 1^o over". Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos.

Corridas em mais de

Quantas corridas serão marcadas no over especificado?

Resolução

O over especificado deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Se um turno terminar durante um over, o over será considerado concluído, a menos que o turno termine devido a fatores externos, incluindo mau tempo, caso em que todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Se o over não começar por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas.

Extras e corridas de penalidade no over específico contam para a liquidação, a menos que as corridas de penalidade façam com que as entradas ou a partida terminem antes que uma bola seja lançada no over, caso em que esse over será anulado.

Se ocorrer uma corrida na corrida do arremessador para encerrar o jogo e nenhuma entrega tiver sido concluída nesse over, as apostas serão anuladas.

Para os Cem, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos.

Limite em mais de

Haverá um limite marcado no over especificado?

Resolução

Como "Atropelar".

Apenas os limites marcados a partir do bastão (fora de qualquer arremesso, legal ou não) contarão como limite. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam como limites.

Wicket em mais de

Um wicket cairá no over especificado?

Resolução

Como "Runs in Over", exceto que se ocorrer uma corrida na corrida do arremessador, um wicket é considerado como tendo ocorrido no over desse arremessador.

Para fins de liquidação, qualquer wicket contará, incluindo corridas. Um batedor que se aposenta lesionado não conta como um wicket. Se um batedor expirar ou se retirar, o wicket é considerado como tendo ocorrido na bola anterior. A lesão aposentada não conta como demissão.

Sobre ímpar/par

O número de corridas marcadas no over especificado será par ou ímpar?

Resolução

Como "Atropelar".

Zero é um número par.

Corra em grupos de overs

Quantas corridas serão marcadas no número especificado de overs?

Resolução

Se o número especificado de overs não for concluído, a aposta será anulada, a menos que a equipe esteja completamente eliminada, declare, atinja sua meta ou a liquidação da aposta já tenha sido determinada.

Extras e corridas de penalidade no grupo específico de overs contam para a liquidação desse grupo. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se o total de entradas for reduzido a qualquer momento para menos de 80% dos overs máximos declarados no momento em que a aposta foi feita, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução. Para os Cem, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos limitados.

Wickets em grupos de overs

Quantos wickets cairão no número especificado de overs?

Resolução

Se o número especificado de overs não for concluído, a aposta será anulada, a menos que a equipe esteja completamente eliminada, declare, atinja sua meta ou a liquidação da aposta já tenha sido determinada.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se o total de entradas for reduzido a qualquer momento para menos de 80% dos overs máximos declarados no momento em que a aposta foi feita, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada.

Para fins de liquidação, se um batedor ficar sem tempo limite ou se retirar, o wicket é considerado como tendo ocorrido na bola anterior. A lesão aposentada não conta como demissão.

Para os Cem, um over consistirá em 5 overs legais, portanto, uma entrada completa será composta por 20 overs. Todas as outras regras permanecem as mesmas de outros formatos limitados.

Corridas na sessão

Quantas corridas serão marcadas na sessão especificada?

Resolução

O resultado é determinado pelo número total de corridas marcadas na sessão especificada, independentemente de qual equipe as marcou.

Se menos de 20 overs forem arremessados em uma sessão, as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Corridas de ingressos

Quantas corridas uma equipe marcará em um turno específico?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados no momento em que a aposta foi

feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução. As apostas feitas em um turno futuro serão válidas independentemente das corridas marcadas em qualquer turno atual ou anterior.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, ela será anulada se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. As apostas também serão anuladas em partidas de primeira classe empatadas, se menos de 60 overs tiverem sido arremessados em uma entrada incompleta, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Se uma equipe declarar, essas entradas serão consideradas completas para fins de liquidação.

Wickets de ingressos

Quantos wickets a equipe de rebatidas perderá nas entradas atuais?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

A lesão aposentada não conta como demissão.

Bilhetes Quatro

Quantos quatros a equipe de rebatidas acertará em suas entradas atuais?

Resolução

O mesmo acontece com a maioria dos quatros.

Seis bilhetes

Quantos seis a equipe de rebatidas acertará em suas entradas atuais?

Resolução

Assim como a maioria dos seis.

Bilhetes Extras

Quantos extras serão adicionados às entradas de rebatidas da equipe nomeada?

Resolução

Assim como a maioria dos extras.

Ingressos largos concedidos

Quantas larguras a equipe de boliche nomeada lançará?

Resolução

Assim como as partidas.

Ingressos Ducks

Quantos patos serão marcados nas entradas de rebatidas da equipe nomeada?

Resolução

Assim como os patos de fósforo.

Corridas de ingressos

Quantas corridas serão concedidas nas entradas?

Resolução

Assim como a maioria das corridas.

Máximo de over-tickets

Quantas corridas serão marcadas com a maior pontuação nas entradas atuais?

Resolução

O mesmo que o máximo na partida.

Corridas de entrada, pares ou ímpares

O total de corridas no turno será par ou ímpar?

Resolução

Se as entradas forem abandonadas, perdidas ou não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Ingressos para terminar com um limite

A última bola da entrada será um limite?

Resolução

Apenas os limites marcados a partir do bastão (fora de qualquer arremesso, legal ou não) contarão como limite. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam como limites.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se houver qualquer redução no número de overs programados para serem arremessados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo.

Se a partida for abandonada ou não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Melhor rebatedor em entradas

Qual rebatedor marcará mais corridas para o time nomeado?

Resolução

O resultado deste mercado é determinado com base no batedor com a maior pontuação individual nas entradas de uma equipe.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs programados para serem arremessados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo.

As apostas pré-jogo no melhor batedor para partidas de Primeira Classe aplicam-se apenas às primeiras entradas de cada equipe e serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Se um jogador foi nomeado no draft, mas posteriormente foi retirado como substituto por concussão, esse jogador ainda será contado, assim como o jogador substituto.

Se um batedor não rebater, mas foi nomeado no XI inicial, as apostas nesse batedor serão válidas.

Se um batedor for substituído durante as entradas de rebatidas, mas após o mercado ao vivo ter sido oferecido, o mercado original será removido e liquidado normalmente, mesmo que o substituto obtenha a maior pontuação individual. Um novo mercado com seleções atualizadas pode ser oferecido. Se um batedor for substituído no jogo após o término das entradas de rebatidas, as apostas nesse batedor serão anuladas.

Quando dois ou mais jogadores marcam o mesmo número de corridas, as regras de empate serão aplicadas nas entradas.

Corridas marcadas em um super over não contam.

Melhor arremessador de entradas

Qual jogador levará mais wickets para o time nomeado?

Resolução

O resultado deste mercado é determinado pelo arremessador com o maior número individual de wickets em uma entrada individual.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs programados para serem arremessados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo mau tempo.

As apostas pré-jogo para partidas de Primeira Classe aplicam-se apenas às primeiras entradas de cada equipe e serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Se um jogador foi nomeado no draft, mas posteriormente foi retirado como substituto por concussão, esse jogador ainda será contado, assim como o jogador substituto.

Se um arremessador não arremessar, mas foi nomeado no XI inicial, as apostas nesse arremessador

serão válidas.

Se um arremessador for substituído após o mercado em jogo ter sido oferecido, o mercado original será removido e liquidado como de costume, mesmo que o substituto leve o maior número de wickets. Um novo mercado com seleções atualizadas pode ser oferecido.

Se dois ou mais arremessadores tiverem o mesmo número de wickets, o arremessador que concedeu menos corridas será o vencedor. Se houver dois ou mais arremessadores com os mesmos wickets tomados e corridas concedidas, aplicam-se as regras de empate. Wickets tomados em um super over não contam.

Se nenhum arremessador fizer um wicket em uma entrada, todas as apostas serão anuladas.

Último jogador em pé

Qual rebatedor não será eliminado no final das entradas?

Resolução

Se houver dois ou mais rebatedores que não estejam eliminados no final das entradas, o vencedor para fins de liquidação será o último rebatedor a enfrentar um arremesso (legal ou não).

Os jogadores não serão considerados fora da fold se não estiverem mais na fold, se aposentarem, se machucarem ou não conseguirem rebater. Se mais de 11 jogadores rebaterem, o mercado será anulado.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se, após a aposta, as entradas forem reduzidas de alguma forma devido a fatores externos, incluindo mau tempo.

Todos os jogadores que jogaram nas entradas serão liquidados, incluindo os substitutos.

O lançador mais econômico

Qual arremessador desistirá do menor número de corridas por over nas entradas?

Resolução

O resultado deste mercado é determinado com base no arremessador com o menor número de corridas concedidas por over durante o arremesso em uma entrada individual. Para igualar o placar, neste caso, as bolas abertas e não boladas contam, embora byes, leg byes e penalty runs não.

Se um arremessador não arremessar, mas foi nomeado no XI inicial, as apostas nesse arremessador serão válidas.

As apostas pré-jogo para partidas de Primeira Classe aplicam-se apenas às primeiras entradas de cada equipe e serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Se um jogador foi nomeado no draft, mas posteriormente foi retirado como substituto por concussão, esse jogador ainda será contado, assim como o jogador substituto.

Se um arremessador não arremessar, mas foi nomeado no XI inicial, as apostas nesse arremessador

serão válidas. Se dois ou mais arremessadores tiverem exatamente as mesmas corridas por over, as regras de empate serão aplicadas.

Corridas concedidas em um super over não contam.

Corridas de rebatidas

Quantas corridas o rebatedor nomeado marcará?

Resolução

Se o rebatedor terminar as entradas sem eliminação no final de uma entrada, sua pontuação será o resultado final. Se um batedor não rebater, a aposta será anulada.

Se um rebatedor se aposentar lesionado, mas retornar mais tarde, o total de corridas marcadas por esse rebatedor nas entradas contará. Se o batedor não retornar mais tarde, o resultado final será o mesmo de quando o batedor se retirou.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada ou esteja em andamento. O resultado será considerado determinado se a linha na qual a aposta foi feita for ultrapassada ou se o batedor for descartado.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs forem lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Para apostas pré-jogo, apenas as primeiras entradas do rebatedor contarão.

Corridas marcadas em um super over não contam.

Corridas de rebatidas combinadas

Quantas corridas totais os rebatedores nomeados marcarão?

Resolução

Como "Batting Runs", e se algum dos batedores nomeados não rebater, a aposta será anulada, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada ou esteja em andamento.

Rebatendo Quatro

Quantos quatros o batedor nomeado acertará?

Resolução

Se o rebatedor terminar as entradas sem eliminações, no final de uma entrada, seu número de quatros será a pontuação final. Se um batedor não rebater, a aposta será anulada.

Se um rebatedor se aposentar lesionado, mas retornar mais tarde, o total de quatro rebatidas por esse rebatedor nas entradas contará. Se o batedor não retornar mais tarde, o resultado final será o mesmo de quando o batedor se retirou.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos,

incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada ou esteja em andamento. O resultado será considerado determinado se a linha na qual a aposta foi feita for ultrapassada ou se o batedor for descartado.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs forem lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Apenas quatro marcados de cara (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão para o total de quatro. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam.

Para apostas pré-jogo, apenas as primeiras entradas do rebatedor contarão.

Os quatro marcados em um super over não contam.

Seis rebatidas

Quantos seis o batedor nomeado acertará?

Resolução

Se o rebatedor terminar as entradas sem eliminação no final de uma entrada, seu número de seis será a pontuação final. Se um batedor não rebater, a aposta será anulada.

Se um rebatedor se aposentar lesionado, mas retornar mais tarde, o total de seis rebatidas por esse rebatedor nas entradas contará. Se o batedor não retornar mais tarde, o resultado final será o mesmo de quando o batedor se retirou.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada ou esteja em andamento. O resultado será considerado determinado se a linha na qual a aposta foi feita for ultrapassada ou se o batedor for descartado.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs forem lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Apenas seis marcados com o bastão (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão para o total de quatro. Quedas e extras não contam.

Para apostas pré-jogo, apenas as primeiras entradas do rebatedor contarão.

Seis marcados em um super over não contam.

Marcos de compactação

O batedor nomeado atingirá o marco especificado?

Resolução

Como um "batedor corre".

Entregas enfrentadas pelo batedor

Quantas entregas o rebatedor nomeado enfrentará?

Resolução

Para combinar com o cartão de pontuação, neste caso as larguras não contam, mas as bolas sem bolas contam.

Se um rebatedor se aposentar lesionado, mas retornar mais tarde, o total de entregas que o rebatedor enfrentou nas entradas será contado. Se o batedor não retornar mais tarde, o resultado final será o mesmo de quando o batedor se retirou.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada ou esteja em andamento. O resultado será considerado determinado se a linha na qual a aposta foi feita for ultrapassada ou se o batedor for descartado.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs forem lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Para apostas pré-jogo, apenas as primeiras entradas do rebatedor contarão.

As entregas que um super over enfrenta não contam.

Método de eliminação do batedor

Como sairá o batedor nomeado?

Resolução

Se o batedor especificado não estiver fora, todas as apostas serão anuladas.

Se o batedor especificado se retirar e não retornar ao bastão mais tarde, todas as apostas serão anuladas. Se esse batedor rebater novamente mais tarde e estiver fora, as apostas serão válidas.

Pego e arremessado está incluído na recepção do defensor.

Wickets de arremessador

Quantos wickets o arremessador nomeado levará?

Resolução

Se um arremessador não arremessar, as apostas serão anuladas.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados nas entradas relevantes devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada. O resultado será considerado determinado se a linha na qual a aposta foi feita for excedida.

Em partidas de Primeira Classe empataadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que as entradas de boliche do jogador tenham sido concluídas.

Para apostas pré-jogo, apenas as primeiras entradas do arremessador contarão.

Wickets marcados em um super over não contam.

Corridas concedidas pelo arremessador

Quantas corridas o arremessador nomeado concederá?

Resolução

Para igualar o placar, neste caso, as bolas abertas e não boladas contam, embora byes, leg byes e penalty runs não.

Se um arremessador não arremessar, as apostas serão anuladas.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada ou esteja em andamento. O resultado será considerado determinado se a linha na qual a aposta foi feita for ultrapassada ou se o batedor for descartado.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs forem lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Para apostas pré-jogo, apenas as primeiras entradas do arremessador contarão.

Corridas concedidas em um super over não contam.

Desempenho do jogador designado

Quantos pontos o jogador nomeado marcará no sistema de pontuação de desempenho do jogador?

Resolução

Os pontos são marcados da seguinte forma: 1 ponto por uma corrida marcada, 20 pontos por um wicket tomado, 10 pontos por uma recepção tomada, 25 pontos por um toco tomado.

Se o jogador não rebater ou arremessar, mas estiver entre os onze iniciais, todas as apostas serão liquidadas de qualquer maneira. Se o jogador não estiver entre os onze iniciais, as apostas serão anuladas.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada. O resultado será considerado determinado se a linha na qual a aposta foi feita for excedida.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que as duas primeiras entradas tenham sido concluídas.

Nos jogos de Primeira Classe, apenas os pontos do primeiro turno contarão.

Os pontos marcados em um super over não contam.

Aposta no desempenho do bastão

Qual dos jogadores nomeados marcará mais corridas?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs

tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Ambos os jogadores devem ser nomeados no onze inicial ou aparecer como substitutos. Se algum de vocês não acertar, todas as apostas serão liquidadas de qualquer maneira. Corridas marcadas em um super over não contam.

Bowler Matchbet

Qual dos jogadores nomeados levará mais wickets?

Resolução

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Ambos os jogadores devem ser nomeados no onze inicial ou aparecer como substitutos. Se algum de vocês não o fizer, todas as apostas serão liquidadas.

Wickets tomados em um super over não contam.

Matchbet Multiuso

Qual dos jogadores nomeados marcará mais pontos no sistema de pontuação de desempenho do jogador?

Resolução

Os pontos são marcados da seguinte forma: 1 ponto por uma corrida marcada, 20 pontos por um wicket tomado, 10 pontos por uma recepção tomada, 25 pontos por um toco tomado.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Ambos os jogadores devem ser nomeados no onze inicial ou aparecer como substitutos. Se um dos jogadores não rebater ou arremessar posteriormente, todas as apostas serão liquidadas.

Os pontos marcados em um super over não contam.

Aposta na partida do goleiro

Qual dos goleiros nomeados marca mais pontos no sistema de pontuação de desempenho do jogador?

Resolução

Os pontos são marcados como acima.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Ambos os jogadores nomeados devem começar a partida como goleiros ou aparecer como substitutos, mas se seu papel de jogo mudar por qualquer motivo, todas as apostas serão liquidadas de acordo com o sistema de pontuação acima.

Os pontos marcados em um super over não contam.

Queda do próximo wicket

Quantas corridas a equipe de rebatidas terá marcado quando o próximo wicket cair?

Resolução

Se a parceria terminar no final de um turno, as apostas serão liquidadas no placar final. Para fins de liquidação, um batedor que se aposenta lesionado não conta como um wicket.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, a menos que a liquidação já tenha sido determinada ou será determinada no futuro. O resultado será considerado determinado se a linha em que a aposta foi feita for ultrapassada ou se o wicket em questão cair.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Próximo jogador a sair

Qual rebatedor será o próximo a ser ejetado?

Resolução

Se um dos batedores se retirar lesionado ou os batedores no vinco forem diferentes dos cotados, as apostas feitas em ambos os batedores serão declaradas nulas.

Se não houver mais wickets, todas as apostas serão anuladas.

Método de ejeção do próximo wicket

O resultado será determinado pelo método de ejeção do próximo wicket que cair.

Resolução

O resultado será determinado pelo método de ejeção do próximo wicket que cair.

Um batedor que se aposenta lesionado não conta como um wicket. Se um batedor for retirado, todas as apostas serão anuladas. Se o wicket especificado não cair, todas as apostas serão anuladas.

Pego e arremessado está incluído na recepção do defensor.

Corrida para "X" corridas

Qual rebatedor atingirá o número especificado de corridas primeiro?

Resolução

Todas as apostas são válidas, independentemente de quaisquer restrições.

Se nenhum dos batedores atingir o número especificado de corridas, os mercados serão liquidados como 'Nenhum'.

Próximo limite: quatro ou seis

O próximo limite será quatro ou seis?

Resolução

Se não houver mais limites nas entradas, as apostas serão anuladas.

Apenas os limites marcados a partir do bastão (fora de qualquer arremesso, legal ou não) contarão como limite. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam como limites.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se o total de entradas for reduzido a qualquer momento para menos de 80% dos overs máximos declarados no momento em que a aposta foi feita, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado antes da redução.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs forem lançados, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado.

Os limites marcados em um super over não contam.

Conquistar

Em qual das entradas da equipe nomeada a partida será concluída?

Resolução

Todas as apostas serão anuladas se não houver resultado oficial.

Em partidas de overs limitados, todas as apostas serão anuladas se, após a realização da aposta, o máximo de overs possíveis for reduzido de alguma forma.

Ambas as equipes marcarão "X" corridas

Ambas as equipes marcarão o número especificado de corridas?

Resolução

De acordo com as regras de corrida de entradas, cada entrada será considerada completa se pelo menos 80% dos overs programados para serem arremessados no momento em que a aposta foi feita tiverem sido lançados, e este mercado será liquidado de acordo.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 100 overs tiverem sido arremessados nas primeiras entradas de qualquer uma das equipes, a menos que o pagamento da aposta já tenha sido determinado. Apenas corridas marcadas no primeiro turno contam. Se uma equipe declarar isso, as inscrições serão consideradas completas para fins de

liquidação.

Qualquer um dos métodos de eliminação

Algum dos batedores nomeados será eliminado pelo método especificado?

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas, independentemente de o batedor permanecer fora do campo ou se retirar lesionado no final do turno.

Método de eliminação de ambos os batedores

Os dois rebatedores nomeados serão eliminados no método especificado?

Resolução

como "qualquer um dos dois métodos de demissão".

Execuções em remessas consecutivas

Quantas corridas serão pontuadas em cada uma das entregas especificadas?

Resolução

Como "Delivery Run", exceto para o número especificado de execuções, deve ser anotado em ambos os deliveries nomeados.

Entrega de wicket

Um wicket cairá na entrega especificada?

Resolução

A entrega especificada deve ser concluída para que as apostas sejam válidas. Para fins de liquidação, qualquer wicket contará, incluindo corridas. Um batedor que se aposenta lesionado não conta como um wicket. Se um batedor expirar ou se retirar, o wicket é considerado como tendo ocorrido na bola anterior.

Ambos os rebatedores marcarão "X" corridas em mais de

Ambos os rebatedores marcarão o número especificado de corridas no over?

Resolução

O over especificado deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Se um turno terminar durante um over, o over será considerado concluído, a menos que o turno termine devido a fatores externos, incluindo mau tempo, caso em que todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Se o over não começar por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas. As corridas devem

ser marcadas a partir do bastão para contar para a liquidação.

As apostas serão liquidadas independentemente de qualquer um dos batedores especificados ser ejetado ou se retirar lesionado antes do início do over.

Ambos os rebatedores marcam uma linha em mais

Ambos os rebatedores marcarão uma linha no over?

Resolução

já que "ambos os rebatedores marcarão 'X' corridas em over".

Tanto os quatros quanto os seis contam como limites. Apenas os quatro ou seis marcados de bastão (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam.

Tanto um quatro quanto um seis serão marcados em um over

Ele marcará um quatro e um seis no over?

Resolução

O over especificado deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Se um turno terminar durante um over, o over será considerado concluído, a menos que o turno termine devido a fatores externos, incluindo mau tempo, caso em que todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Se o over não começar por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas.

Apenas os quatro ou seis marcados de bastão (de qualquer arremesso, legal ou não) contarão. Quedas, todas as corridas de quatro pontos e extras não contam.

Marcos da combinação de batedor e arremessador

O rebatedor e o arremessador nomeados atingirão os marcos especificados?

Resolução

Para o batedor, o mesmo que "Batter Runs". Em jogos de primeira classe, apenas as corridas marcadas nas primeiras entradas contarão. Para o arremessador: se um arremessador não arremessar, ele será considerado como tendo feito 0 wickets.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados nas entradas relevantes devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.

Em partidas de Primeira Classe empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que as entradas de boliche do jogador tenham sido concluídas. O resultado será considerado determinado se as linhas nas quais a aposta foi feita forem excedidas.

Nos jogos de primeira classe, apenas os wickets das primeiras entradas e corridas contarão.

Wickets e corridas marcadas em um super over não contam.

Marcos do Combo de Rebatedores

Ambos os rebatedores atingirão os marcos especificados?

Resolução

O mesmo que "corridas de rebatidas combinadas".

11.1.14. Ondulação**Regras gerais****Resolução**

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado final oficial, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas abandonadas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e concluída nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Apostas em partidas

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

Aposta de Posição 1-3

Selecione qual equipe terminará no Top 3 do torneio.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm a oportunidade de estar no Top 3 do Torneio/Campeonato/Liga/Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do

Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato. Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas nessa equipe serão anuladas. O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.15. Ciclismo

Regras gerais

Resolução

As apostas serão liquidadas de acordo com a cerimônia do pódio após a corrida. Quaisquer alterações subsequentes no resultado não afetarão a liquidação da aposta. A regra de empate se aplica quando aplicável.

Os participantes devem passar pela linha de partida do respectivo evento/etapa para que as apostas sejam válidas. Caso contrário, as apostas serão anuladas e as apostas serão reembolsadas.

Informações abandonadas/adiadas

Se um evento for suspenso ou adiado e nenhum resultado oficial for declarado, as apostas serão anuladas.

Vencedor do Tour/Tour

Preveja o vencedor de um Tour.

Vencedor da classificação

Preveja o vencedor de uma classificação (montanha, pontos, jovem corredor, etc...).

Vencedor da etapa

Selecione o vencedor da etapa.

Pódio

Selecione o ciclista que terminará a corrida no pódio (Lugares 1-3).

Resolução

Se houver mais ciclistas no Top 3 devido ao empate em 3º lugar, tudo será pago na totalidade.

Cara a cara

Prevê qual ciclista dos listados alcançará a melhor posição na corrida.

Resolução

As apostas serão anuladas se um dos ciclistas não largar ou se nenhum dos pilotos terminar a corrida.

11.1.16 Dardos

Regras gerais

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado final oficial, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas adiadas que não tenham começado serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e concluída nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Se um jogo começar, mas não for concluído, o jogador que avançar para a próxima rodada será considerado o vencedor para fins de liquidação. Todos os outros mercados serão anulados, exceto quando o resultado já tiver sido determinado no momento do abandono.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição.

Apostas em partidas

Selecione o vencedor da partida.

Opções disponíveis de 2 vias: Jogador 1, Jogador 2.

Opções disponíveis de 3 vias: Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Resolução

Em partidas da liga em que as probabilidades estão disponíveis para um empate, todas as apostas nos jogadores para ganhar serão tratadas como seleções perdedoras se a partida terminar empatada.

Se o resultado de um mercado de 2 vias for um empate, as apostas serão anuladas.

Apostas com handicap

Selecione o vencedor após o handicap ter sido aplicado ao resultado final oficial. Os handicaps podem ser baseados em fases ou sets, dependendo do formato do torneio.

Opções disponíveis de 2 vias: handicap x para o jogador 1, handicap xx para o jogador 2.

Opções disponíveis de 3 vias: Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Total de sets Acima/Abaixo

Selecione o número total de sets na correspondência acima (mais que) ou abaixo (menor que) do valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor dado e o total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. O número de conjuntos de ambos os participantes será combinado.

Opções disponíveis: Acima de x.5, abaixo de x.5.

Total de Legs

Selecione o número total de legs jogados na partida que estão acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor que você escolher. Se o valor exato for a pontuação, as apostas serão anuladas.

Pontuação correta

Selecione a pontuação correta para a partida. Se o número total de sets/rounds não for concluído, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Qualquer resultado possível.

Vencedor do Conjunto X

Selecione o vencedor do conjunto especificado X.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2.

1º Set - Handicap de Legs

Selecione o vencedor do primeiro set depois que a diferença de legs tiver sido aplicada à pontuação oficial do primeiro set.

Opções disponíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2.

Conjunto X – Vencedor do Estágio Y

Selecione quem vencerá o estágio Y especificado no conjunto X especificado. Por exemplo, quem vence a primeira mão no segundo set.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Vencedor da Etapa X

Selecione o jogador que vencerá o Estágio X especificado.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Aposta de 180 partidas

Selecione qual jogador marcará mais 180 na partida.

Opções disponíveis: Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Handicap de Apostas em Partidas de 180

Selecione o jogador que tiver mais 180 em toda a partida após a aplicação da margem de handicap.

Opções disponíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2.

Total de jogos 180

Selecione o número total de 180 marcados na partida.

Opções disponíveis de 2 vias: Acima de x.5, abaixo de x.5.

Opções disponíveis de 3 vias: em X, exatamente Y, acima de Z.

Jogador 180

Selecione o número de 180 marcados na partida pelo jogador nomeado.

Opções disponíveis de 2 vias: Acima de x.5, abaixo de x.5.

Opções disponíveis de 3 vias: em X, exatamente Y, acima de Z.

Conjunto X – 180 na leg Y

Selecione se algum jogador tem 180 na leg Y especificada.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Pagamento mais alto

Selecione qual jogador terá o checkout mais alto na partida.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Pagamento de correspondência mais alto

Selecione a pontuação de pagamento mais alta na partida para que fique acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor dado e a pontuação de pagamento mais alta for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. As pontuações de pagamento de ambos os jogadores contam para este mercado.

Opções disponíveis: Acima de x.5, abaixo de x.5.

Jogador mais bem pago X

Selecione a pontuação de pagamento mais alta para o jogador nomeado.

Opções disponíveis de 2 vias: Acima de x.5, abaixo de x.5.

Opções disponíveis de 3 vias: Sob y, Entre y – x, Sobre x.

Pagamento da Parcela/Etapa X

Selecione se o pagamento de uma determinada parcela/etapa é maior ou menor do que o valor fornecido.

Opções disponíveis, abaixo de x.5, acima de x.5.

Conjunto X Leg Y Vencedor Checkout

Selecione se o pagamento de um checkout específico durante uma leg Y de um conjunto (X) será maior, exatamente ou menor do que o valor fornecido.

Opções disponíveis: abaixo de X, exatamente Y, acima de Z.

Cor Dupla X Leg

Selecione a cor dominante em uma determinada seção.

Opções disponíveis: vermelho, verde.

Líder após 4 etapas

Selecione o jogador que liderará após as primeiras quatro etapas.

Opções disponíveis: Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Pontuação após 4 etapas

Selecione a pontuação acumulada após quatro estágios. Se quatro etapas não forem concluídas, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Qualquer resultado possível.

Corrida de 3 etapas

Selecione o jogador que será o primeiro a vencer três etapas.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Conjuntos totais: ímpar/par

Selecione o número total de sets jogados na partida para par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Total de seções ímpares/pares

Selecione o número total de partidas disputadas na partida para par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Opções disponíveis: mais de x.5 pernas, menos de x.5 pernas.

Hat-Trick da partida (vitória na partida/mais de 180/pagamento mais alto)

Selecione um jogador para vencer a partida, marcar mais 180 e obter o maior pagamento na mesma partida. Se algum desses mercados terminar empatado, todas as apostas serão liquidadas como perdedoras.

Mercados de Sessão

No caso de um jogador desistir de uma sessão, as apostas serão anuladas em qualquer jogador, partida, conta ou total especial para a sessão envolvendo esse jogador.

Vencedor do torneio

Selecione qual jogador vencerá o torneio.

Opções disponíveis: Todos os participantes que têm chance de ganhar o torneio.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do torneio. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão a liquidação

Se uma equipe/participante não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

No caso de um jogador se retirar de uma competição da liga antes de sua conclusão (por exemplo, a Premier League), ele não será considerado vencedor em nenhum mercado de finalistas, abaixo ou abaixo dos dois últimos.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.17. Hóquei em campo**Regras gerais****Resolução**

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição.

Resultado em tempo integral

Selecione qual time vencerá a partida.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Total de gols

Selecione o total de gols marcados na partida para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Vencedor do torneio

Selecione qual equipe vencerá o torneio.

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm chance de vencer o torneio.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do torneio. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

Aposta de Posição 1-3

Selecione qual equipe terminará no Top 3 do torneio.

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm a oportunidade de estar no Top 3 do torneio.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do torneio. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.18. Floorball

Regras gerais

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado. Se um mercado vencedor já tiver

sido estabelecido antes da suspensão, por exemplo, mais de 0,5 gols, todas as apostas neste mercado serão válidas.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Resultado em tempo integral

Selecione qual time vencerá a partida no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Total de gols

Selecione o número total de gols marcados na partida no tempo regulamentar para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

11.1.19. Futsal

Regras gerais

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas. Se um mercado vencedor já tiver sido estabelecido antes da suspensão, por exemplo, mais de 0,5 gols, resultado do intervalo, etc., todas as apostas neste mercado serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Resultado em tempo integral

Selecione qual time vencerá a partida.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Para se qualificar

Selecione qual equipe avançará.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Vencedor de uma competição

Selecione qual equipe vence a competição.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Total de gols

Selecione o número total de gols marcados na partida no tempo regulamentar para que fique acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Handicap

Selecione o vencedor após o handicap ter sido aplicado ao resultado final oficial.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Empate anula aposta

Selecione qual time vencerá a partida.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Se a partida terminar empatada, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Para ganhar o resto da partida

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final da partida. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas os gols marcados após fazer a aposta contarão. Gols marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para os propósitos desta aposta.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Próximo objetivo

Selecione qual time marcará o próximo gol. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas o tempo regulamentar da partida conta após a realização da aposta e a opção "sem gol".

Opções disponíveis: Time da casa, Sem gol, Time visitante.

Dupla chance

Selecione uma das três opções, o time da casa que vencerá ou empatará (time da casa/empate), o time visitante que vencerá ou empatará (time visitante/empate) ou qualquer um dos times que vencerá (time da casa/time visitante).

Opções disponíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

Resolução

A aposta é ganha se um dos dois resultados ocorrer.

Gols do time da casa

Selecione quantos gols o time da casa marcará no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: 0 ou 1 gol, 2 ou 3 gols, 4 ou 5 gols, 6 ou mais gols.

Gols da equipe visitante

Selecione quantos gols o time visitante marcará no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: 0 ou 1 gol, 2 ou 3 gols, 4 ou 5 gols, 6 ou mais gols.

Ambas as equipes marcam

Selecione se ambas as equipes marcarão ou não no tempo regulamentar. Se apenas uma equipe marcar, isso é liquidado como 'Não'.

Opções disponíveis: Sim, Não

Gols ímpares/pares

Selecione se o número total de gols no tempo regulamentar da partida será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

1º Tempo – Resultado

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

1º Tempo – Total de metas

Selecione o número total de gols marcados no 1º tempo para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

1º Tempo - Quem Ganha o Retorno

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final do primeiro tempo. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas os gols marcados após fazer a aposta contarão. Gols marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para os propósitos desta aposta.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

1º Tempo - Próximo Objetivo

Selecione uma equipe que marcará o próximo gol no primeiro tempo. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida.

Opções disponíveis: Time da casa, Sem gol, Time visitante.

Prorrogação – 3Way

Selecione a equipe que vencerá o período de prorrogação. As disputas de pênaltis não contam. Apenas os gols marcados na prorrogação contarão.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Prorrogação – Total de Gols

Selecione o número total de gols marcados na prorrogação para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor fornecido. Gols marcados no tempo regulamentar da partida não contam. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada. Apenas os gols marcados na prorrogação contarão.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Para ganhar o resto da prorrogação

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final da prorrogação. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas os gols marcados após fazer a aposta contarão. Gols marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para os propósitos desta aposta. As disputas de pênaltis não contam para esta aposta.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Próximo gol na prorrogação

Selecione qual equipe marca o próximo gol na prorrogação. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Gols na disputa de pênaltis não contam.

Opções disponíveis: Time da casa, Sem gol, Time visitante.

Disputa de pênaltis – Vencedor

Selecione qual time vence a disputa de pênaltis.

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante

Disputa de pênaltis - Próximo gol

Selecione qual time marcará o próximo gol a seguir na disputa de pênaltis. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante

Vencedores / Levante a Taça

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão a liquidação.

No caso de uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.20. Jogos gaélicos (futebol gaélico e hurling)

Regras gerais

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 48 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida (70/60 minutos), salvo indicação em contrário na descrição do mercado. Se um mercado vencedor já tiver sido estabelecido antes do abandono, por exemplo, o resultado do 1º tempo, todas as apostas neste mercado serão válidas.

Vencedor da partida

Selecione qual time vencerá a partida.

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante

Não empate apostas

Selecione qual time vencerá a partida. Se a partida terminar empatada, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Handicap

Selecione o vencedor, após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado final oficial. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Opções disponíveis de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Equipe visitante.

Mais gols

Selecione qual time marcará mais gols.

Seleção possível: Equipa da casa, Empate, Equipa visitante

Meio vencedor

Selecione qual equipe vencerá a metade específica (primeiro tempo ou segundo tempo).

Opções disponíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Intervalo/Tempo integral

Preveja o resultado no intervalo e no tempo integral. Ambos os resultados devem estar corretos.

Prorrogações não contam.

Opções disponíveis: Time da casa / Time da casa, Time da casa / Empate, Time da casa / Time visitante, Empate / Time da casa, Empate / Time visitante, Time visitante / Time da casa, Time visitante / Empate, Time visitante / Time visitante.

Pontuação total (3 vias)

Selecione o número total de pontos marcados na partida para ser acima de (Mais de), abaixo de (menos de) ou entre o valor de pontos fornecido. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Abaixo de X, Entre X e Y, Acima de Y

Pontuação total (2 vias)

Selecione o número total de pontos marcados na partida para ser acima de (Mais de), abaixo de (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Pontuação Total Par/Ímpar

Selecione se o total de pontos no tempo regulamentar da partida será par ou ímpar. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Pontuação total do Time da casa

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa na partida para ser acima de (mais de) ou abaixo de (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado abrange todos os gols do time da casa, por exemplo, gol/ponto

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Pontuação total do time visitante

Selecione o número total de pontos marcados pela equipe visitante na partida para ser acima de (mais de) ou abaixo de (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado abrange todos os resultados fora de casa, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Total de gols

Selecione o número total de gols marcados na partida para estar acima de (mais de) ou abaixo de (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado

valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Total de gols Time da casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa na partida para ser acima (mais de) ou abaixo (menor de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Total de gols marcados pelo Time Visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante na partida para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Total de pontos

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcados pelas duas equipes na partida para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Total de pontos Time da casa

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcados pelo time da casa na partida para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Total de pontos Time visitante

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcados pelo time visitante na partida para ser acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5, Abaixo de x.5

Margem de vitória

Selecione a margem pela qual a equipe especificada vence a partida, incluindo prorrogação, se oferecida.

Opções disponíveis: Time da casa com 1-3 pontos, Time da casa com 4-6 pontos, Time da casa com 7-9 pontos, Time da casa com 10-12 pontos, Time da casa com 13-15 pontos, Time da casa com 16+ pontos, Time visitante com 1-3 pontos, Time visitante com 4-6 pontos, Time visitante com 7-9 pontos, Time visitante com 10-12 pontos, Time visitante com 13-15 pontos, Equipe visitante com 16+ pontos, Empate

1ª jogada de pontuação

Selecione o método pelo qual a primeira pontuação da partida será feita

Opções disponíveis: Time da casa com pontuação de 1 ponto em jogo aberto, Time da casa com gol de 1 ponto em lances de bola parada, Gol da casa, Time visitante com pontuação de 1 ponto em lances de bola parada, Time visitante com pontuação de 1 ponto em lances de bola parada, Gol do time visitante.

Equipe que marca pontuação X

Selecione qual equipe marcará um ponto específico (X). (por exemplo, equipe que marca o ponto 3)

As apostas serão anuladas se o resultado especificado não ocorrer.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/zagueiro.

Opções disponíveis: Time da casa, time visitante

Equipe que marca o gol X

Selecione qual equipe marcará um gol específico (X). (por exemplo, equipe marcando gol 3)

Opções disponíveis: time da casa, time visitante, sem gols

Placar total do 1º tempo

Selecione o número total de pontos marcados no primeiro tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Pontuação total do 1º tempo Time da casa

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa no primeiro tempo para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado abrange todos os gols do time da casa, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Pontuação Total do 1º Tempo Time Visitante

Selecione o número total de pontos marcados pelo time visitante no primeiro tempo para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O mercado cobre todos os gols do time visitante, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Total de Gols no 1º Tempo

Selecione o número total de gols marcados no primeiro tempo para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Os objetivos de ambas as equipes serão combinados.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de Gols do 1º Tempo Time da Casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no primeiro tempo para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de Gols do 1º Tempo Time Visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante no primeiro tempo para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de pontuação de 1 ponto no 1º tempo

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcadas no primeiro tempo para que fique acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Os pontos de ambas as equipes serão combinados.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Total de pontuação de 1 ponto no 1º Tempo Time da Casa

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcadas pelo time da casa no primeiro tempo para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Total de pontuação de 1 ponto no 1º Tempo Time Visitante

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcadas pela equipe visitante no primeiro tempo para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos

Handicap do 1º tempo

Selecione o vencedor do 1º tempo após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado oficial do intervalo. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread.

Opções disponíveis de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Equipe visitante.

Placar total do 2º tempo

Selecione o número total de pontos marcados no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/ponto

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Pontuação Total do 2º Tempo Time da Casa

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa no segundo tempo para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

O mercado abrange todos os gols do time da casa, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Pontuação Total do 2º Tempo Time Visitante

Selecione o número total de pontos marcados pela equipe visitante no segundo tempo para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

O mercado cobre todos os gols do time visitante, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Total de Gols no 2º Tempo

Selecione o número total de gols marcados no segundo tempo para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de Gols no 2º Tempo Time da Casa

Selecione o número total de gols marcados pelo time da casa no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de gols fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de Gols no 2º Tempo Time Visitante

Selecione o número total de gols marcados pelo time visitante no segundo tempo para ser mais (mais) ou menos (que) o valor de gols dado. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor de gol e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de pontuação de 1 ponto no 2º Tempo

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcadas no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos

Total de pontuação de 1 ponto no 2º Tempo Time da Casa

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcadas pelo time da casa no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Total de pontuação de 1 ponto no 2º Tempo Time Visitante

Selecione o número total de pontuações de 1 ponto marcadas pelo time visitante no segundo tempo para estar acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor de pontos fornecido. Se um número inteiro for oferecido como o valor de ponto dado e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Handicap do 2º tempo

Selecione o vencedor do 2º tempo após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado oficial do segundo tempo. Nos mercados de 2 vias, as apostas são anuladas em caso de empate após a aplicação do handicap spread. Uma possível prorrogação **não** conta para apostas no 2º tempo.

Opções disponíveis de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Opções disponíveis de 3 vias: Time da casa, Empate, Equipe visitante.

Tempo com maior pontuação

Selecione qual metade marcará mais pontos.

A pontuação de ambas as equipes será combinada. O mercado cobre todas as pontuações, por exemplo, gol/ponto.

Opções disponíveis: 1º tempo, 2º tempo, igual.

Ambas as equipes marcam um gol

Selecione se ambas as equipes marcarão ou não um gol no tempo regulamentar.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Primeira equipe a marcar ponto/gol

Selecione qual equipe marcará o primeiro ponto ou gol da partida.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

Primeiro marcador

Selecione qual jogador marcará o primeiro gol da partida.

Opções disponíveis: Todos os jogadores das respectivas equipes.

Resolução

Se o jogador não participar da partida ou entrar após o primeiro gol ter sido marcado, as apostas neste jogador serão anuladas. Gols contra não contam.

Marcador a qualquer momento

Selecione qual jogador marcará um gol a qualquer momento durante a partida. (prorrogações não contam)

Opções disponíveis: Todos os jogadores que estão em equipes.

Resolução

Se o jogador não participar da partida, as apostas neste jogador serão anuladas. Para que as apostas sejam válidas não é necessário que o jogador inicie a partida, o jogador deve entrar em campo a qualquer momento durante o tempo regulamentar da partida. Gols contra não contam.

Próximo marcador

Selecione qual jogador marcará o próximo gol.

Opções disponíveis: Todos os jogadores que estão no campo ou que podem entrar quando a aposta é feita.

Resolução

As substituições de jogadores não afetam a liquidação; A aposta não será anulada.

Último marcador

Selecione qual jogador marcará o último gol da partida.

Opções disponíveis: Todos os jogadores das respectivas equipes.

Resolução

Se o jogador não participar da partida, as apostas neste jogador serão anuladas. Para que as apostas sejam válidas não é necessário que o jogador inicie a partida, o jogador deve entrar em campo a qualquer momento durante o tempo regulamentar da partida. Gols contra não contam.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará uma Liga/Título

Opções disponíveis: Todas as equipes que têm chance de vencer a Liga/Campeonato

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida da Liga/Campeonato. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.21. Golfe**Regras gerais**

Uma vez que um jogador tenha acertado a primeira tacada, ele é considerado como tendo participado do torneio.

Resolução

No caso de um jogador se retirar após ter acertado o primeiro arremesso, as apostas definitivas, as apostas em partidas e grupos são perdidas.

Os resultados do local oficial do tour no momento da entrega do troféu são usados para fins de liquidação (a desqualificação subsequente após esse período não conta).

Em torneios afetados pelo mau tempo, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial. Se o torneio for suspenso antes de todas as quatro rodadas serem jogadas, todas as apostas feitas após a última rodada concluída serão anuladas. Quaisquer apostas feitas antes da rodada

final concluída serão liquidadas de acordo com o resultado publicado pelo órgão regulador oficial imediatamente após o término da partida/competição.

3 bolas

Selecione qual jogador alcançará a pontuação mais baixa em dezoito buracos. No caso de uma bola de 3 ser embaralhada novamente, as apostas serão liquidadas no grupo original. No caso de um não corredor, a bola 3 será anulada. Em caso de empate, a regra de empate será aplicada.

2 bolas

Selecione qual jogador alcançará a pontuação mais baixa em dezoito buracos. No caso de uma bola 2 ser embaralhada novamente, as apostas serão liquidadas de acordo com o emparelhamento original. No caso de um não corredor, a bola 2 será anulada. Um empate é possível.

Jogador da Posição Final X

Selecione a posição final de um jogador especificado (X). Há sempre 3 Opções disponíveis que variam (por exemplo, 21º lugar ou inferior, Entre 11º e 20º lugar, 10º lugar ou melhor).

Para fazer o corte

Selecione se um jogador específico faz o corte ou não.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Apostando na partida de 54/72 buracos

O jogador que atirar a menor pontuação no número de buracos indicados.

Os resultados do local oficial do tour no momento da entrega do troféu são usados para fins de liquidação (a desqualificação subsequente após esse período não conta).

Se um jogador perder o corte, o outro jogador é considerado o vencedor. Se nenhum dos jogadores fizer o corte, a liquidação será a pontuação mais baixa (ou a pontuação mais alta, para torneios que usam o sistema de pontuação Stableford) após o corte ter sido feito.

Um preço será oferecido para o empate e, em caso de empate, as apostas na vitória de qualquer jogador serão perdidas.

Partidas de 72 buracos Empate Sem Apostas

O jogador que atirar a menor pontuação no número de buracos indicados.

Os resultados do local oficial do tour no momento da entrega do troféu são usados para fins de liquidação (a desqualificação subsequente após esse período não conta).

Se um jogador perder o corte, o outro jogador é considerado o vencedor. Se nenhum dos jogadores fizer o corte, a liquidação será a pontuação mais baixa (ou a pontuação mais alta, para torneios que usam o sistema de pontuação Stableford) após o corte ter sido feito.

Em caso de empate, as apostas na vitória de qualquer jogador serão anuladas.

Seis atiradores

O jogador que obtiver a pontuação mais baixa na rodada mencionada entre os seis golfistas nomeados será declarado o vencedor. Aplicam-se as regras de empate.

Resolução

No caso de um ou mais dos jogadores listados em um jogo de 6 tiros não participarem, todas as apostas nesse mercado serão anuladas.

Apostas em grupo de 72 buracos

O jogador que obtiver a pontuação mais baixa no número citado de buracos dos cinco golfistas nomeados será declarado o vencedor. Aplicam-se as regras de empate.

Partidas de 18 buracos

Selecione qual jogador alcançará a pontuação mais baixa em dezoito buracos. No caso de um não corredor, a bola 2 será anulada. Um empate é nulo. Os jogadores estão emparelhados, podem ou não estar jogando juntos.

Resolução

As apostas são válidas quando todos os jogadores nomeados derem o primeiro buraco. Se uma rodada for abandonada, as apostas nessa rodada serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

As pontuações oficiais do local do tour registradas no dia contarão para a liquidação (a desqualificação subsequente após esse horário não conta).

Se nenhum preço for oferecido para o empate, as apostas serão anuladas em caso de empate. Se um preço for oferecido por um empate, isso regerá a liquidação.

Pontuações da rodada do jogador

As apostas serão anuladas se o jogador nomeado não completar a rodada; ou grupo especificado de buracos, a menos que a Resolução já tenha sido determinada.

Pontuação do jogador

Considera-se que um jogador jogou uma vez que tenha dado a tacada inicial no buraco acima mencionado. Caso o jogador não dê o primeiro tiro, as apostas nesses mercados serão anuladas.

Pontuação total combinada mais baixa de 2 bolas

O vencedor será determinado como a pontuação combinada mais baixa dos pares de 2 bolas citados. Aplicam-se as regras de empate.

Completamente

Selecione qual jogador/equipe vencerá um torneio. Os playoffs contam.

Seleções possíveis: Todas as equipes/jogadores participantes do torneio.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após o último buraco do torneio. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se houver mais de um vencedor, a regra do empate se aplica.

Se uma equipe/jogador não participar do torneio, todas as apostas no vencedor absoluto dessa equipe/jogador serão anuladas.

O horário declarado nos terminais não deve coincidir com o término programado da competição.

Líder da 1ª Rodada

Selecione qual jogador liderará após a primeira rodada.

Seleções possíveis: Todas as equipes/jogadores participantes do torneio.

Resolução

A regra do empate se aplica.

Margem de vitória

Selecione a margem entre o primeiro e o segundo lugar. Um Play Off é um resultado extra.

Seleções possíveis: Play Off, 1 Tiro, 2 Tiros, 3 Tiros, 4 Tiros ou mais.

Pontuação vencedora

Selecione a pontuação do vencedor para estar abaixo (menor que), entre e acima (maior que) os

valores fornecidos.

Seleções possíveis: Em X, Entre X – Y, sobre Y.

Haverá um Playoff?

Selecione se haverá um playoff ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Região do vencedor

Selecione a região de origem do vencedor. Essas regiões variam de torneio para torneio.

Resolução

A regra do empate se aplica.

Principais atores regionais

Selecione quem será o melhor jogador em uma região específica.

Resolução

A regra do empate se aplica.

Haverá um Hole in One?

Selecione se haverá um hole-in-one no torneio ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Mercados de lugar (Top 4, Top 5, etc.)

Selecione o jogador que terminará dentro do número indicado de posições.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após o último buraco do torneio. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se "(Pagamento total em caso de empate)" for adicionado ao nome do evento e houver mais jogadores no número correspondente de assentos do que o listado no título do mercado, tudo será pago integralmente. Se não for adicionado, aplica-se a regra de empate.

Se uma equipe/jogador não participar do torneio, todas as apostas no vencedor dessa equipe/jogador serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.22. Handebol

Regras gerais

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida (60 minutos), salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas abandonadas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e concluída nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas. Se um mercado vencedor já tiver sido estabelecido antes da suspensão, por exemplo, mais de 45,5 gols, todas as apostas neste mercado serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Apostas em partidas

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado final oficial.

Possíveis seleções de 2 vias: x.x-Handicap para o time da casa, x.x-Handicap para o time visitante.

Possíveis seleções de 3 vias: time da casa, empate, time visitante.

Empate anula aposta

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Se a partida terminar empatada, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Dupla chance

Selecione uma das três opções, o time da casa que vencerá ou empatará (time da casa/empate), o time visitante que vencerá ou empatará (time visitante/empate) ou qualquer um dos times que vencerá (time da casa/time visitante).

Seleções possíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

Resolução

A aposta é ganha se um dos dois resultados ocorrer.

Margem de vitória

Selecione a equipe vencedora e sua superioridade de gols sobre seus oponentes.

Seleções possíveis: time da casa por mais de 10 gols, time da casa por 6 a 10 gols, time da casa por 1 a 5 gols, empate, time visitante por mais de 10 gols, time visitante por 6 a 10 gols, time visitante por 1 a 5 gols.

Intervalo/Tempo integral

Ele prevê o resultado no intervalo e no final. Ambos os resultados devem estar corretos.

Horas extras não contam.

Seleções possíveis: Time da casa / Time da casa, Time da casa / Empate, Time da casa / Time visitante, Empate / Time da casa, Empate / Time visitante, Time visitante / Time da casa, Time visitante / Empate, Time visitante / Time visitante.

Total de gols e apostas em partidas

Selecione o resultado final e o total de gols marcados. As apostas devem indicar o vencedor em tempo integral e o total de gols.

Seleções possíveis: Menos de x.5 gols e time da casa, menos de x.5 gols e empate, menos de x.5 gols e time visitante, mais de x.5 gols e time da casa, mais de x.5 gols e empate, mais de x.5 gols e time visitante.

Total de gols

Selecione o número total de gols marcados na partida no tempo regulamentar para que fique acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será acumulada.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de Gols (Agregado)

Selecione quantos gols serão marcados no tempo regulamentar para a partida.

Seleções possíveis:

0 a 46 gols, 47 a 49 gols, 50 a 52 gols, 53 a 55 gols, 56 a 58 gols, 59 a 61 gols, 62 ou mais gols.

Total de Gols do Time da casa

Selecione o total de gols marcados pelo time da casa no jogo para ser acima (maior que) ou abaixo (menor que) o valor que você escolher. Se for usado um número inteiro e o total de gols for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Total de Gols do Time da Casa (Resultado Agregado)

Selecione quantos gols o time da casa marcará no tempo regulamentar da partida.

Seleções possíveis:

0 a 19 gols, 20 a 22 gols, 23 a 25 gols, 26 a 28 gols, 29 a 31 gols, 32 a 34 gols, 35 ou mais gols.

Total de gols do Time visitante

Selecione o total de pontos marcados pelo time visitante na partida para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor que você escolher. Se um número inteiro for usado para o total e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

Total de gols do time visitante (resultado agregado)

Selecione quantos gols o time visitante marcará no tempo regulamentar da partida.

Seleções possíveis:

0 a 19 gols, 20 a 22 gols, 23 a 25 gols, 26 a 28 gols, 29 a 31 gols, 32 a 34 gols, 35 ou mais gols

Total de gols: Par/Ímpar

Selecione se o número total de gols no tempo regulamentar da partida será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Total de gols e apostas em equipes

Selecione o resultado final e o total de gols marcados. As apostas devem indicar o vencedor em tempo integral e o total de gols.

Seleções possíveis: Menos de x.5 gols e time da casa, menos de x.5 gols e empate, menos de x.5 gols e time visitante, mais de x.5 gols e time da casa, mais de x.5 gols e empate, mais de x.5 gols e time visitante.

Tempo com mais gol

Selecione em qual metade o maior número de gols será marcado.

Seleções possíveis: 1º tempo, 2º tempo, igual.

Tempo com mais gols – Time da casa

Selecione em qual metade o time da casa marcará mais gols.

Seleções possíveis: 1º tempo, 2º tempo, igual.

Tempo com mais gols: Time visitante

Selecione em qual metade o time visitante marcará mais gols.

Seleções possíveis: 1º tempo, 2º tempo, igual.

Corrida para X gols

Selecione qual equipe marcará um número específico (X) de gols primeiro.

Se nenhuma das equipes marcar esse número (X) de gols, as apostas serão anuladas.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Quem marca o gol X?

Selecione qual equipe marcará o gol especificado (X) na partida. Para este mercado, os objetivos anteriores de ambas as equipes serão combinados.

Escolhas possíveis: Time da casa, time visitante

Resolução

Se o número total combinado de gols for menor que o número especificado de gols, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Parte 1 - Resultado

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

1º Tempo – Empate sem aposta

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Se o primeiro tempo terminar empatado, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

1º Tempo – Handicap

Selecione o vencedor do primeiro tempo após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado do primeiro tempo.

Possíveis escolhas de 2 vias: x.x-spread para o time da casa, x.x-spread para o time visitante.

Possíveis seleções de 3 vias: time da casa, empate, time visitante.

Parte 1 - Chance Dupla

Selecione uma das três opções de resultado do primeiro tempo, o time da casa para vencer ou empatar (casa/empate), o time visitante para vencer ou empatar (visitante/empate) ou qualquer um dos times para vencer (casa/visitante).

Seleções possíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

1º Tempo - Margem de Vitória

Selecione a equipe vencedora e sua superioridade de gols sobre seus oponentes.

Seleções possíveis: time da casa por mais de 5 gols, time da casa por 3 a 4 gols, time da casa por 1 a 2 gols, empate, time visitante por mais de 5 gols, time visitante por 3 a 4 gols, time visitante por 1 a 2 gols.

1º Tempo - Totais e Resultado do 1º Tempo

Selecione o resultado do intervalo e o total de gols marcados no primeiro tempo. As apostas devem indicar ambos.

Seleções possíveis: Menos de x.5 gols e time da casa, menos de x.5 gols e empate, menos de x.5 gols e time visitante, mais de x.5 gols e time da casa, mais de x.5 gols e empate, mais de x.5 gols e time visitante.

Parte 1 – Total de gols

Selecione o número total de gols marcados no primeiro tempo para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será acumulada.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

1º Tempo - Total de Gols (Agregado)

Selecione quantos gols serão marcados no primeiro tempo.

Seleções possíveis:

0 a 19 gols, 20 a 22 gols, 23 a 25 gols, 26 a 28 gols, 29 a 31 gols, 32 a 34 gols, 35 ou mais gols

1º Tempo – Total de gols do time da casa (agregado)

Selecione quantos gols o time da casa marcará no primeiro tempo.

Seleções possíveis:

0 a 8 gols, 9 a 10 gols, 11 a 12 gols, 13 a 14 gols, 15 a 16 gols, 17 a 19 gols, 19 ou mais gols

1º Tempo – Total de gols para o time visitante (agregado)

Selecione quantos gols o time visitante marcará no primeiro tempo.

Seleções possíveis:

0 a 8 gols, 9 a 10 gols, 11 a 12 gols, 13 a 14 gols, 15 a 16 gols, 17 a 19 gols, 19 ou mais gols

1º Tempo – Ímpar/Par

Selecione se o total de gols no primeiro tempo será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

2ª Vez – Resultado

Selecione qual equipe vencerá o segundo tempo.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

2º Tempo - Empate Sem Apostas

Selecione qual equipe vencerá o segundo tempo.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Se o segundo tempo terminar empatado, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Parte 2 - Chance Dupla

Selecione uma das três opções de resultado do segundo tempo, o time da casa para vencer ou empatar (casa/empate), o time visitante para vencer ou empatar (fora/empate) ou qualquer um dos times para vencer (casa/fora).

Seleções possíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

2º Tempo - Ímpar/Par

Selecione se o número total de gols marcados no segundo tempo será par ou ímpar. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

No caso de uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

Aposta de Posição 1-3

Selecione qual equipe terminará no Top 3 do torneio.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm a oportunidade de estar no Top 3 do

Torneio/Campeonato/Liga/Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

No caso de uma equipe não participar do torneio, todas as apostas no vencedor absoluto dessa equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.23. Hóquei no gelo

Regras gerais

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após a prorrogação e a disputa de pênaltis, salvo indicação em contrário na descrição do mercado com "(60 min)". Se um mercado vencedor já tiver sido estabelecido antes da suspensão, por exemplo, Vencedor do 1º Período, todas as apostas neste mercado serão válidas.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas abandonadas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada ou jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição.

Linha de dinheiro

Selecione qual time vencerá a partida (prorrogação e disputa de pênaltis estão incluídas).

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resultado da partida (60 min)

Selecione qual time vencerá a partida no tempo regulamentar (após 60 minutos).

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Total de gols

Selecione o número total de gols marcados no (incluindo prorrogação e pênaltis) para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de xx gols, Abaixo de xx gols.

Total de gols (60 min)

Selecione o número total de gols marcados na partida no tempo regulamentar (60 min) para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Handicap

Selecione o vencedor após o handicap ter sido aplicado ao resultado final oficial (incluindo prorrogação e disputa de pênaltis).

A prorrogação e as disputas de pênaltis contam.

Seleções possíveis: x.x-Handicap para o time da casa, x.x-Handicap para o time visitante.

Handicap de gols inteiros: Um handicap de +/- um ou mais gols será concedido a cada uma das equipes que serão adicionados ao número real de gols marcados. As apostas feitas serão anuladas se a partida terminar empatada após a margem de handicap ter sido aplicada às equipes.

Handicap de meio gol: Um handicap de +/- 0,5 (metade de um) ou mais gols será concedido a cada uma das equipes, que será adicionado ao número real de gols marcados. As apostas feitas não podem terminar empatadas.

Handicap (60 min)

Selecione o vencedor, após o handicap ter sido aplicado ao resultado oficial após o tempo regulamentar da partida (60 minutos).

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Handicap Asiático (60min)

Selecione o vencedor, após o handicap dado ter sido aplicado ao resultado após o tempo regulamentar da partida (60 minutos).

Handicap de gols inteiros: Um handicap de +/- um ou mais gols será concedido a cada uma das equipes que serão adicionados ao número real de gols marcados. As apostas feitas serão anuladas se a partida terminar empatada após a margem de handicap ter sido aplicada às equipes.

Handicap de meio gol: Um handicap de +/- 0,5 (metade de um) ou mais gols será concedido a cada uma das equipes, que será adicionado ao número real de gols marcados. As apostas feitas não podem terminar empatadas.

Seleções possíveis: x.x-Handicap para o time da casa, x.x-Handicap para o time visitante.

Chance Dupla (60 min)

Selecione uma das três opções para o tempo regulamentar (após 60 minutos), o time da casa vencerá ou empatará (time da casa/empate), o time visitante vencerá ou empatará (time visitante/empate) ou qualquer um dos times vencerá (time da casa/time visitante).

Seleções possíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

Resolução

A aposta é ganha se um dos dois resultados ocorrer.

Empate Sem Apostas (60 min)

Selecione qual equipe vencerá a partida no tempo regulamentar (60 minutos).

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Se o resultado após o tempo regulamentar da partida for um empate, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Total de gols e apostas em equipes

Selecione o vencedor da partida e o total de gols marcados. As apostas devem indicar o vencedor da partida (incluindo prorrogação e pênaltis) e o total de gols.

Seleções possíveis: Menos de x.5 gols e time da casa, menos de x.5 gols e time visitante, mais de x.5 gols e time da casa, mais de x.5 gols e time visitante.

Total de gols e apostas em partidas (60 min)

Selecione o resultado e o total de gols marcados após 60 minutos. As apostas devem indicar o vencedor em tempo integral e o total de gols.

Prorrogação NÃO conta.

Seleções possíveis: Menos de x.5 gols e time da casa, menos de x.5 gols e empate, menos de x.5 gols e time visitante, mais de x.5 gols e time da casa, mais de x.5 gols e empate, mais de x.5 gols e time visitante.

Ambas as equipes marcam gol

Selecione se ambas as equipes marcarão ou não no tempo regulamentar. Se apenas uma equipe marcar, isso é liquidado como 'Não'.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Número de equipes a marcar gol (60 min)

Selecione quantas equipes marcarão um gol no tempo regulamentar da partida.

Seleção possível: 0, 1, 2.

Primeiro time a marcar gol (60 min)

Selecione qual equipe marcará primeiro no tempo regulamentar da partida (60 minutos).

Seleções possíveis: Time da casa, Sem gol, Time visitante.

Último time a marcar gol (60 min)

Selecione qual time marcará o último gol no tempo regulamentar da partida (60 minutos).

Seleções possíveis: Time da casa, Sem gol, Time visitante.

Gols ímpares/pares

Selecione se o número total de gols marcados na partida (incluindo prorrogação e disputa de pênaltis) será par ou ímpar. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Gols pares / ímpares (60 min)

Selecione se o número total de gols marcados no tempo regulamentar da partida (60 minutos) será par ou ímpar. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Placar exato

Selecione o placar exato da partida (prorrogação e disputa de pênaltis estão incluídas).

Seleções possíveis: vários resultados.

Placar correto (60 min)

Selecione o placar exato de uma partida no tempo regulamentar da partida (60 minutos).

Seleções possíveis: vários resultados.

Período de maior pontuação

Selecione o período com a pontuação total mais alta.

A prorrogação **não** conta para apostas no 3º período

Seleções possíveis: 1º período, 2º período, 3º período, igual.

É igual = Dois ou mais períodos compartilham mais objetivos.

Próximo gol (60 min)

Selecione qual time marcará o próximo gol no tempo regulamentar da partida (60 minutos) após fazer a aposta.

Seleções possíveis: Time da casa, Sem gol, Time visitante.

Total de gols Equipe da casa

Selecione o número total de gols marcados na partida (incluindo prorrogação e disputa de pênaltis) pelo time da casa para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número

inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de gols Equipe da casa (60 min)

Selecione o número total de gols marcados no tempo regulamentar (60 minutos) pelo time da casa para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Gols do time da casa (60 min)

Selecione quantos gols o time da casa marcará no tempo regulamentar da partida (60 minutos).

Seleções possíveis: sem gol, exatamente 1 gol, exatamente 2 gols, 3 ou mais gols.

Total de gols marcados pela equipa visitante

Selecione o número total de gols marcados na partida (incluindo prorrogação e disputa de pênaltis) pelo time visitante para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de gols da equipe visitante (60 min)

Selecione o número total de gols marcados no tempo regulamentar (60 minutos) pelo time visitante para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Gols da equipe visitante (60 min)

Selecione quantos gols o time da casa marcará no tempo regulamentar da partida (60 minutos).

Seleções possíveis: sem gol, exatamente 1 gol, exatamente 2 gols, 3 ou mais gols.

Gols Pares/Ímpares – Time da Casa (60 min)

Selecione se o número total de gols marcados pelo time da casa no tempo regulamentar da partida (60 minutos) será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Gols ímpares/pares – Equipe visitante (60 min)

Selecione se o número total de gols marcados pelo time da casa no tempo regulamentar da partida (60 minutos) será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Para se qualificar

Selecione qual equipe avançará.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

X Período - Resultado

Selecione qual equipe vencerá o período determinado. Apenas os gols marcados neste período contam.

A prorrogação **não** conta para apostas no 3º período.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Período X – Chance Dupla

Selecione uma das três opções para o primeiro período, o time da casa vencerá ou empatará (time da casa/empate), o time visitante vencerá ou empatará (time visitante/empate) ou qualquer um dos times vencerá (time da casa/time visitante).

A prorrogação **não** conta para apostas no 3º período.

Seleções possíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

Resolução

A aposta é ganha se um dos dois resultados ocorrer.

Resultado do Período X & Matchbet (60 min)

Selecione qual equipe vencerá o período determinado e a partida no tempo regulamentar da partida (após 60 minutos).

Seleções possíveis: Time da casa / Time da casa, Time da casa / Empate, Time da casa / Time visitante, Empate / Time da casa, Empate / Time visitante, Time visitante / Time da casa, Time visitante / Empate, Time visitante / Time visitante.

Período X – Total de gols

Selecione o número total de gols marcados no período mencionado para que fique acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

A prorrogação **não** conta para apostas no 3º período.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Período X – Gols Pares/Ímpar

Selecione se o número total de gols marcados no período mencionado será par ou ímpar. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Haverá prorrogação?

Selecione se haverá prorrogação na partida ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Pênaltis

Selecione se haverá uma disputa de pênaltis na partida ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não

Disputa de pênaltis – Vencedor

Selecione qual time vencerá a disputa de pênaltis.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resto da partida (60 min)

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final da partida (60 minutos). Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas os gols marcados após fazer a aposta contarão. Gols marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para os propósitos desta aposta. Prorrogação e disputa de pênaltis não contam para esta aposta.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Para ganhar o restante do Período X

Selecione o vencedor do período especificado (X) desde o momento em que a aposta foi feita até o final do período especificado (X). Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas os gols marcados após fazer a aposta contarão. Gols marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para os propósitos desta aposta.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Para ganhar o resto da prorrogação

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final da prorrogação. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 3:2) é o resultado atual da partida. Apenas os gols marcados após fazer a aposta contarão. Gols marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para os propósitos desta aposta. As disputas de pênaltis não contam para este mercado.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Próximo gol na prorrogação

Selecione qual time marcará o próximo gol na prorrogação após fazer a aposta. As disputas de pênaltis não contam.

Escolhas possíveis: Time da casa, Sem gol, Equipe visitante

Margem da Vitória (60 min)

Selecione a equipe vencedora e sua superioridade exata de gols sobre seus oponentes.

Seleções possíveis: time da casa por 1, time da casa por 2, time da casa por 3+, time visitante por 1, time visitante por 2, time visitante por 3+, empate.

Handicap do Período X

Selecione o vencedor do período especificado (X) após o spread de metas ter sido aplicado ao resultado do período oficial (X)

A prorrogação **não** conta para apostas no 3º período

Seleções possíveis: x.x-Handicap para o time da casa, x.x-Handicap para o time visitante.

X Period - Empate sem aposta

Selecione qual equipe vencerá o período especificado (X).

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Período X - Ímpar/Par

Selecione se o total de pontos no período especificado (X) será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

Aposta de Posição 1-3

Selecione qual equipe terminará no Top 3 do torneio.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm a oportunidade de estar no Top 3 do Torneio/Campeonato/Liga/Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.24. MMA

Regras gerais

Resolução

O início oficial da luta é quando o sino toca para o início do primeiro round. Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial declarado pelo órgão regulador do evento imediatamente após o final da luta. Qualquer recurso ou modificação subsequente do resultado não será levado em consideração para fins de liquidação.

No caso de não contestação, todas as apostas serão anuladas, exceto em mercados onde a liquidação já foi determinada.

Informações abandonadas/adiadas

Se uma luta for adiada e remarcada para ocorrer dentro de 48 horas do horário de início original, todas as apostas serão válidas. Se a luta não ocorrer dentro de 48 horas, todas as apostas serão anuladas. Se um dos contendores for substituído por um substituto, as apostas na luta original serão anuladas.

Vencedor da luta

Selecione qual lutador vencerá.

Seleções possíveis: Lutador 1, Lutador 2.

Método da Vitória

Selecione qual lutador vencerá por NOCAUTE / NOCAUTE TÉCNICO / DESQUALIFICAÇÃO, Decisão Técnica / Decisão ou Finalização.

Seleções possíveis: Lutador 1 por nocaute/nocaute técnico/desqualificação, Lutador 1 por decisão/decisão técnica, Lutador 1 por finalização, empate, lutador 2 por nocaute/nocaute técnico/desqualificação, lutador 2 por decisão/decisão técnica, lutador 2 por finalização.

Método Alternativo de Vitória

Selecione qual lutador vencerá por nocaute/nocaute técnico/desqualificação ou por decisão/decisão técnica.

Seleções possíveis: Lutador 1 por NOCAUTE TÉCNICO / NOCAUTE TÉCNICO / DESQUALIFICAÇÃO, Lutador 1 por decisão / decisão técnica, Lutador 2 por nocaute técnico / nocaute técnico / desqualificação, Lutador 2 por decisão / decisão técnica.

Total de rounds acima/abaixo

Selecione se a luta terminará mais (mais que) ou menos (menos que) um número específico de rounds.

Resolução

Se uma luta for interrompida e metade de um round for definida em um round de 5 minutos, 2 minutos e 30 segundos definirão metade para apostas Acima/Abaixo.

O mesmo princípio será usado para uma rodada de 3 minutos, 1 minuto e 30 segundos definirão a metade para apostas Acima/Abaixo.

Se uma luta for interrompida exatamente 2 minutos e 30 segundos ou 1 minuto e 30 segundos no round, dependendo do formato, as apostas serão consideradas nulas.

Se o número programado de rounds for alterado antes da luta, as apostas serão consideradas nulas.

Apostas de Round

Selecione qual lutador vencerá em qual round.

Seleções possíveis: Lutador 1 para vencer no round 1, lutador 1 para vencer no round 2, lutador 1 para vencer no round 3, lutador 1 para vencer no round 4, lutador 1 para vencer no round 5, lutador 2 para vencer no round 1, lutador 2 para vencer no round 2, O lutador 2 vence no round 3, o lutador 2 vence no round 4, o lutador 2 vence no round 5.

Quando a luta vai acabar?

Selecione em qual round a luta termina.

Seleções possíveis: Round 1, Round 2, Round 3, Round 4, Round 5, Decisão

A luta vai até o fim?

Selecione se a luta vai até o fim ou não.

Seleções possíveis: Sim, Não.

Vencedores gerais

Selecione qual lutador/equipe ganhará um Campeonato/Liga/Copa.

Seleções possíveis: Todos os lutadores/equipes que têm chance de ganhar o

Campeonato/Liga/Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se um lutador/equipe não participar do torneio, todas as apostas no vencedor deste lutador/equipe serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.25. Automobilismo

Regras gerais

Resolução

A apresentação do pódio (ou cerimônia semelhante) contará como resultado. Quaisquer alterações subsequentes no resultado oficial não afetarão a liquidação das apostas.

Apenas os pilotos que iniciam a volta de apresentação, ou que estão presentes no grid ou prontos para largar do pit lane, são considerados participantes da corrida. Qualquer não participante será considerado nulo.

As regras oficiais do órgão regulador serão aplicadas quando mais participantes do que o esperado terminarem em uma posição, por exemplo, dois pilotos empatados em terceiro lugar no campeonato de pilotos.

Informações abandonadas/adiadas

Se um evento for suspenso e nenhum resultado oficial for declarado, as apostas serão anuladas.

Se uma corrida for abandonada e um resultado oficial for declarado, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial, mesmo que a corrida seja mais curta do que a originalmente notificada.

Alterações nos horários, datas ou formato de qualquer sessão de treino/qualificação/corrida não afetarão a liquidação, desde que o evento ocorra dentro de 30 dias da data originalmente programada e no mesmo circuito. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Vencedor do campeonato

Preveja o vencedor de um campeonato. As apostas são liquidadas após a corrida final do Campeonato. Alterações subsequentes não afetarão o Contrato. Aplicam-se as regras ante-post.

Seleções possíveis: Todos os pilotos participantes do campeonato.

Vencedor da corrida

Selecione o vencedor da corrida. As apostas são liquidadas de acordo com a cerimônia do pódio. Alterações subsequentes no resultado não afetarão o acordo. A regra do empate se aplica.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida.

Carro vencedor

Selecione o carro vencedor da corrida. As apostas são liquidadas de acordo com a cerimônia do pódio. Alterações subsequentes no resultado não afetarão o acordo. A regra do empate se aplica.
Seleções possíveis: Todas as equipes participantes da corrida.

Margem de vitória

Selecione a margem entre o vencedor e o 2º colocado. As apostas serão liquidadas na tabela de classificação oficial no momento da apresentação do pódio.

Top 3 Corrida/Pódio

Selecione o piloto que terminará entre os 3 primeiros da corrida. A regra do empate se aplica.
Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida/qualificação.

Termine entre os 6 primeiros

Selecione o piloto que terminará entre os 6 primeiros da corrida. A regra do empate se aplica.
Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida.

Ponto final

Selecione o piloto que terminará nas posições de pontuação na corrida. Os pontos marcados por outros meios (por exemplo, volta mais rápida) não contarão. A regra do empate se aplica.
Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida.

Número de Motoristas Classificados

Selecione quantos pilotos se qualificarão no ranking oficial do órgão regulador do esporte. Os pilotos que completaram 90% ou mais do número de voltas completadas pelo vencedor (arredondado para o número inteiro de voltas mais próximo) são considerados finalistas de acordo com a classificação oficial da FIA no momento da apresentação do pódio.

Seleções possíveis: Acima de xx.5, Abaixo de xx.5

Safety car durante a corrida

Selecione se há um safety car acionado após o início da corrida ou não. Caso a corrida comece com o safety car, isso não será levado em consideração para fins de liquidação. **Os períodos do Virtual Safety Car não contam.**

Seleções possíveis: Sim, Não

Vencedor da classificação

Selecione o vencedor qualificado. O vencedor será o piloto que tiver a volta cronometrada mais rápida na última sessão de qualificação. Quaisquer ajustes subsequentes nas posições do grid não contarão.

Se dois ou mais motoristas tiverem o mesmo tempo, a decisão do órgão oficial contará.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da qualificação.

Top 3 Classificação

Selecione o piloto que terminará entre os 3 primeiros da classificação. Os 3 primeiros são aqueles que têm as voltas cronometradas mais rápidas na última sessão de qualificação. Quaisquer ajustes subsequentes nas posições do grid não contarão.

Se dois ou mais motoristas tiverem o mesmo tempo, a decisão do órgão oficial contará.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da qualificação.

Carro vencedor de qualificação

Selecione o carro vencedor na tabela de classificação. Quaisquer ajustes subsequentes nas posições do grid não contarão. Se dois ou mais motoristas tiverem o mesmo tempo, a decisão do órgão oficial contará.

Seleções possíveis: Todas as equipes participantes da classificação.

Vencedor do Treino X

Selecione o vencedor da prática 1, 2 ou 3. O vencedor será o piloto que tiver a volta cronometrada mais rápida na sessão mencionada. Quaisquer ajustes subsequentes não contarão.

Se dois ou mais motoristas tiverem o mesmo tempo, a decisão do órgão oficial contará. Regras de empate podem ser aplicadas.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam dos testes.

Volta mais rápida da corrida

Preveja qual piloto definirá o tempo de volta mais rápido durante a corrida. Regras de empate podem ser aplicadas.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida.

1º piloto a se retirar

Preveja qual piloto se retirará primeiro. Se dois ou mais pilotos se retirarem na mesma volta, aplicam-se as regras de empate.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida. Nenhuma retirada.

1º construtor a se retirar

Ele prevê qual fabricante terá o primeiro carro retirado. Se dois ou mais pilotos se retirarem na

mesma volta, aplicam-se as regras de empate.

Seleções possíveis: Todas as equipes participantes da corrida. Nenhuma retirada.

Ambos os carros terminam em pontos

Ele prevê se os dois carros do mesmo construtor estarão nos pontos. Os pontos marcados por outros meios (por exemplo, volta mais rápida) não contarão.

Seleções possíveis: Todas as equipes participantes da corrida.

Hat Trick (vitória na qualificação, vitória na corrida e volta mais rápida)

Preveja qual piloto terá a volta mais rápida e vencerá a qualificação e a corrida.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida.

Para ser classificado

Ele prevê qual piloto se qualificará como finalista da corrida na classificação oficial do órgão regulador do esporte no momento da apresentação do pódio.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida.

Não sendo classificado

Ele prevê qual piloto não se qualificará como finalista da corrida na classificação oficial do órgão regulador do esporte no momento da apresentação do pódio.

Seleções possíveis: Todos os pilotos que participam da corrida.

Posição no grid do vencedor da corrida

Prever a posição oficial de largada no grid após qualquer penalidade, ajustes são aplicados aos resultados de qualificação do piloto que posteriormente vence a corrida.

Seleções possíveis: todas as posições da grade.

Cara a cara

Preveja qual piloto dos listados alcançará a melhor posição na corrida/qualificação/temporada

Classificação:

As apostas serão anuladas se pelo menos um dos dois pilotos/pilotos/construtores não iniciar uma volta. Observe que qualquer piloto que opte por não definir um tempo em uma sessão de qualificação após progredir de uma sessão anterior, por exemplo, Q1, Q2, Q3 na Fórmula 1, será classificado por classificação na frente de seu oponente.

Corrida:

As apostas serão anuladas se algum dos participantes não iniciar a corrida. A volta de aquecimento conta como parte da corrida.

Se um ou ambos os participantes não terminarem a corrida, o participante que terminar mais voltas é o vencedor. Se nenhum dos corredores terminar a corrida, mas completar o mesmo número de voltas, as apostas serão anuladas.

Temporada

As apostas serão anuladas se algum dos participantes não iniciar nenhuma corrida.

As regras oficiais do órgão regulador serão aplicadas se os participantes estiverem empatados em pontos.

Grande Prêmio de Speedway

Vencedor a longo prazo (outrights):

Os resultados oficiais do pódio contam para apostas definitivas. Qualquer redução na reunião ou mudanças subsequentes no resultado não afetarão o acordo. A menos que todas as baterias programadas tenham sido concluídas, as apostas serão anuladas para apostas no total de pontos, emparelhamentos, handicap, margens e pontuações corretas, exceto quando o resultado já tiver sido determinado.

Adiamentos:

Se um Grande Prêmio for adiado ou suspenso, as apostas serão válidas se não houver mudanças nos pilotos e o local e a reunião ocorrerem dentro de 7 dias. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Apostas em baterias (heats):

Nas apostas em séries individuais, todos os 4 corredores nomeados devem ir para as fitas originais da corrida para que as apostas sejam válidas. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

11.1.26. Jogos Olímpicos

Regras gerais

As regras dos jogos se aplicam aos Jogos Olímpicos de Verão e de Inverno. Eles também podem ser aplicados a outros campeonatos de vários eventos, como os Jogos da Commonwealth;

As regras de um esporte individual têm precedência sobre essas regras em caso de ambiguidade ou contradição.

Informações abandonadas/adiadas

Se algum evento/partida for adiado, as apostas serão válidas, desde que o evento seja remarcado para ocorrer antes da cerimônia de encerramento.

Resolução

A liquidação das apostas é baseada no resultado no momento da apresentação do pódio ou da cerimônia de medalha. Qualquer desqualificação ou alteração posterior, por qualquer motivo, não será levada em consideração;

Todas as apostas serão all-in, independentemente de competirem ou não, salvo indicação em contrário.

No caso de mais de uma medalha ser concedida para a mesma posição, aplicam-se as regras de empate.

As apostas no quadro de medalhas do campeonato serão liquidadas de acordo com a lista publicada, após o evento final. Desqualificações ou alterações subsequentes não serão incluídas.

11.1.27. Pesapallo (beisebol finlandês)

Regras gerais

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Resultado em tempo integral

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm chance de ganhar o Campeonato / Liga / Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

Aposta de Posição 1-3

Selecione qual equipe terminará no Top 3 do torneio.

Seleções possíveis: Todas as equipes que têm a oportunidade de estar no Top 3 do Torneio/Campeonato/Liga/Copa.

Resolução

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas. O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.28. Natação

Regras gerais

Resolução

As apostas em mercados baseados em jogadores serão liquidadas quando um resultado for declarado, exceto quando nenhum outro jogo for jogado devido à suspensão ou redução do torneio.

As apostas no vencedor absoluto do torneio serão válidas quando um resultado oficial for declarado, independentemente de quaisquer alterações no formato da competição. No entanto, todos os mercados paralelos (por exemplo, pontuação correta, margem de vitória, etc.) serão anulados, a menos que um resultado já tenha sido determinado;

As corridas devem ocorrer dentro de uma semana da data programada; caso contrário, as apostas serão anuladas.

A única exceção são os Jogos Olímpicos, onde as apostas permanecem válidas se o evento for concluído antes da Cerimônia de Encerramento.

Liquidação

A cerimônia de pódio servirá como resultado oficial, com quaisquer alterações subsequentes desconsideradas para fins de liquidação.

Em caso de empate, regras de "Dead Heat" serão aplicadas.

Apostas em partidas

O jogador que avançar para a próxima rodada será considerado o vencedor, desde que um dos jogadores tenha sido interrompido no início do primeiro rack. Se não houver breakout, todas as apostas serão anuladas.

Outros mercados de partidas, sessões e racks

O número necessário de racks deve ser jogado para ganhar, caso contrário, todas as apostas serão anuladas. Se um rack não for concluído, todas as apostas nesse rack serão anuladas.

Eventos de equipe (por exemplo, Copa Mosconi)

O número necessário de racks deve ser jogado para ganhar, caso contrário, todas as apostas serão anuladas. Se um rack não for concluído, todas as apostas nesse rack serão anuladas.

11.1.29. Liga de Rugby

Regras gerais

Resolução

Todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado oficial após o tempo regulamentar da partida (80 minutos), salvo indicação em contrário na descrição do mercado. Se um mercado vencedor já tiver sido estabelecido antes do abandono, por exemplo, o resultado do 1º tempo, todas as apostas neste mercado serão válidas.

Informações abandonadas/adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas.

Partidas interrompidas ou adiadas, que ocorrem dentro de um torneio, as apostas serão válidas desde que a partida seja concluída antes do final da competição

Apostas em partidas

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Intervalo/Tempo integral

Preveja o resultado no intervalo e no tempo integral. Ambos os resultados devem estar corretos. Horas extras não contam.

Seleções possíveis: Time da casa / Time da casa, Time da casa / Empate, Time da casa / Time visitante, Empate / Time da casa, Empate / Time visitante, Time visitante / Time da casa, Time visitante / Empate, Time visitante / Time visitante.

Total de pontos ímpares/pares

Selecione se o total de pontos no tempo regulamentar da partida será par ou ímpar.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

Total de pontos

Selecione o total de pontos marcados no jogo para ser mais (acima) ou abaixo (menor que) o valor que você escolher. Se um número inteiro for usado para o total e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de xx pontos, Abaixo de xx pontos.

Total de pontos e apostas em partidas

Selecione o resultado final e o total de pontos marcados. As apostas devem indicar o vencedor em

tempo integral e o total de pontos.

Seleções possíveis: Abaixo de x.5 pontos e time da casa, abaixo de x.5 pontos e empate, abaixo de x.5 pontos e time visitante, acima de x.5 pontos e time da casa, acima de x.5 pontos e empate, acima de x.5 pontos e time visitante.

Time da casa de pontos acima/abaixo

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa no jogo no tempo regulamentar para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor dado. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Acima/Abaixo Pontos Equipe Visitante

Selecione o número total de pontos marcados pela equipe visitante no jogo no tempo regulamentar para estar acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor fornecido. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Seleções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Handicap

Selecione o vencedor após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado.

Possíveis seleções de 2 vias: x.x-Handicap para o time da casa, x.x-Handicap para o time visitante.

Possíveis seleções de 3 vias: time da casa, empate, time visitante.

Margem de vitória

Selecione a equipe vencedora e sua superioridade exata de gols sobre seus oponentes.

Seleções possíveis: Time da casa 1-7, time da casa 8-14, time da casa 15+, time visitante 1-7, time visitante 8-14, time visitante 15+, empate.

Resolução

Por exemplo: se o time da casa vencer a partida por 32:21, a seleção "Time da casa 8-14" é a seleção vencedora.

Horas extras não contam.

Parte 1 - Resultado

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

1º Tempo – Empate sem aposta

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Se o primeiro tempo terminar empatado, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

1º Tempo – Ímpar/Par

Selecione se o número total de pontos marcados no primeiro tempo será par ou ímpar. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Ímpar, Par.

1º Tempo – Handicap

Selecione o vencedor do primeiro tempo, após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado do 1º tempo.

Seleções possíveis: x.x-Handicap para o time da casa, x.x-Handicap para o time visitante.

Tempo com maior pontuação

Selecione qual metade marcará mais pontos.

Seleções possíveis: 1º tempo, 2º tempo, igual.

Para ganhar o resto da partida

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final da partida.

Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 17:12) é o resultado atual da partida. Apenas os pontos marcados após fazer a aposta contarão. Os pontos marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para esta aposta.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

1º Tempo - Quem Ganha o Resto

Selecione o vencedor do período desde o momento em que a aposta foi feita até o final do primeiro tempo. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado entre parênteses, por exemplo, (pontuação 9:3) é o resultado atual da partida. Apenas os pontos marcados após fazer a aposta contarão. Os pontos marcados antes do momento de fazer a aposta não contam para esta aposta.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Dupla chance

Selecione uma das três opções, o time da casa que vencerá ou empatará (time da casa/empate), o time visitante que vencerá ou empatará (time visitante/empate) ou qualquer um dos times que

vencerá (time da casa/time visitante).

Seleções possíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

Não empate aposta

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Se a partida terminar empatada, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Resultado da Partida Empate Sem aposta

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Para se qualificar

Selecione qual equipe avançará.

Escolhas possíveis: time da casa, time visitante.

Resolução

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e jogada nas próximas 24 horas. Nesse caso, as apostas serão válidas. Para fins de liquidação, o resultado oficial inicial, publicado pelo órgão regulador oficial imediatamente após o final da partida/evento, será considerado final.

1º Tempo – Total de Pontos

Selecione o número total de pontos marcados no primeiro tempo para que fique acima (mais de) ou abaixo (menor que) do valor dado. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação de ambas as equipes será combinada.

Seleções possíveis: Acima de x.x , Sob x .

1º Tempo Dupla Chance

Selecione uma das três opções de resultado do primeiro tempo, o time da casa para vencer ou empatar (casa/empate), o time visitante para vencer ou empatar (fora/empate) ou qualquer um dos times para vencer (casa/fora).

Opções disponíveis: Time da casa/empate, time visitante/empate, time da casa/time visitante.

Corrida para X pontos

Selecione qual equipe será a primeira a marcar um número específico (X) de pontos.

Opções disponíveis (2 vias): time da casa, time visitante.

Opções disponíveis (3 vias): time da casa, time visitante, nenhum.

Liquidação

No caso de nenhuma equipe marcar o número determinado de pontos em um mercado de 2 vias, as apostas serão anuladas.

1º Tempo - Totais do Time da Casa

Selecione se o total de pontos marcados pelo time mandante no primeiro tempo será superior ou inferior ao valor indicado. Se for utilizado um número inteiro como referência e a pontuação total for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

1º Tempo - Totais de Fora

Selecione se o total de pontos marcados pelo time visitante no primeiro tempo será superior ou inferior ao valor indicado.

Se for utilizado um número inteiro como referência e a pontuação total for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Acima de x.5 pontos, Abaixo de x.5 pontos.

1º Tempo – Handicap (3 vias)

Selecione o vencedor do primeiro tempo após a margem de handicap ter sido aplicada ao resultado do primeiro tempo.

Opções disponíveis Time da casa, empate, time visitante.

2ª Vez – Resultado

Selecione qual equipe vencerá o segundo tempo.

Opções disponíveis Time da casa, empate, time visitante.

Total de tentativas

Selecione se o total de tentativas realizadas na partida será superior ou inferior ao valor indicado.

Se for utilizado um número inteiro como referência e o total de tentativas for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

As tentativas de ambas as equipes serão somadas.

Opções disponíveis: Acima de x.x, abaixo de x.x.

Total de tentativas Equipe da casa

Selecione o total de tentativas marcadas pelo time da casa na partida para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor que você escolher. Se um número inteiro for usado para o total e o

total de tentativas for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. As tentativas de ambas as equipes serão combinadas.

Opções disponíveis: Acima de x.x, abaixo de x.x.

Total de tentativas para a Equipe visitante

Selecione o total de tentativas marcadas pelo time visitante na partida para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor que você escolher. Se um número inteiro for usado para o total e o total de tentativas for igual a esse valor, as apostas serão anuladas. As tentativas de ambas as equipes serão combinadas.

Opções disponíveis: Acima de x.x, abaixo de x.x.

Equipe para marcar o 1º try

Selecione qual equipe marcará o primeiro try.

Opções disponíveis: Time da casa, Sem tentativa, Equipe visitante.

1ª tentativa convertida

Selecione se a conversão após a primeira tentativa foi bem-sucedida ou não.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Equipe para marcar o último try

Selecione qual equipe marcará o último try na partida.

Opções disponíveis: Time da casa, Sem tentativa, Equipe visitante.

Equipe para marcar try #X

Selecione qual equipe marcará o try indicado. No caso de nenhuma equipe marcar o try dado, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: time da casa, time visitante.

1º Tempo - Total de tentativas

Selecione se o total de tentativas realizadas no primeiro tempo será superior ou inferior ao valor indicado.

Se for utilizado um número inteiro como referência e o total de tentativas for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

As tentativas de ambas as equipes serão somadas.

Opções disponíveis: Acima de x.x, abaixo de x.x.

Primeiro Marcador de Tentativas

Selecione qual jogador marcará a primeira tentativa da partida.

Opções disponíveis: Lista de jogadores.

Liquidão

Para que a aposta seja válida, não é necessário que o jogador comece a partida como titular. O jogador deve entrar em campo em qualquer momento do tempo regulamentar. Se o jogador entrar apenas após a primeira tentativa ter sido marcada, a aposta será anulada.

Marcador de Tentativa a Qualquer Momento

Selecione qual jogador marcará uma tentativa (try) a qualquer momento durante a partida.

Opções disponíveis: Lista de jogadores.

Liquidão

Se o jogador não participar da partida, as apostas nesse jogador serão anuladas. Para que a aposta seja válida, não é necessário que o jogador inicie como titular — ele deve entrar em campo em qualquer momento do tempo regulamentar. Se o jogador entrar apenas após a tentativa ter sido marcada, a aposta será anulada.

Marcador da Última Tentativa (Try)

Selecione qual jogador marcará a última tentativa da partida.

Opções disponíveis: Lista de jogadores.

Liquidão

Se o jogador não participar da partida, as apostas neste jogador serão anuladas. Para que as apostas contem não é necessário que o jogador inicie a partida, o jogador deve entrar em campo a qualquer momento durante o tempo regulamentar da partida.

Expulsão?

Selecione se algum jogador em campo receberá um cartão vermelho no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Vencedores gerais

Selecione qual time ganhará um campeonato/liga/copa.

Opções disponíveis: Todas as equipes com chance de conquistar o título.

Liquidão

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

Aposta em Colocação (Top X)

Selecione qual equipe terminará entre as X primeiras posições do torneio.

Opções disponíveis: Todas as equipes com chance de terminar no Top X da competição.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial após a última partida do Campeonato/Liga/Copa. Alterações subsequentes de qualquer forma não afetarão o contrato.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas definitivas serão anuladas.

O horário declarado nos terminais pode não corresponder ao término programado da competição.

11.1.30. União de Rugby

Regras gerais

Liquidação:

Todos os mercados são liquidados com base no resultado oficial após o tempo regulamentar (80 minutos), salvo indicação contrária na descrição do mercado.

Se um mercado já tiver sido definido antes de uma eventual interrupção (ex: resultado do 1º tempo), as apostas nesse mercado serão mantidas.

Partidas Abandonadas ou Adiadas:

Apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e disputada nas próximas 24 horas.

Em torneios, as apostas permanecem válidas se a partida for concluída antes do fim da competição.

Apostas em partidas

Selecione qual time vencerá a partida.

Escolhas possíveis: Time da casa, empate, time visitante.

Intervalo/Tempo integral

Preveja o resultado no intervalo e no final da partida. Ambos os resultados devem estar corretos.

Prorrogação não conta.

Opções disponíveis: Time da casa / Time da casa, Time da casa / Empate, Time da casa / Time visitante, Empate / Time da casa, Empate / Time visitante, Time visitante / Time da casa, Time visitante / Empate, Time visitante / Time visitante.

Total de pontos ímpares/pares

Selecione se o total de pontos no tempo regulamentar da partida será par ou ímpar.
Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Total de pontos

Selecione o total de pontos marcados no jogo para ser mais (acima) ou abaixo (menor que) o valor que você escolher. Se for utilizado um número inteiro como referência e a pontuação total for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

A pontuação de ambas as equipes será somada.

Opções disponíveis: Acima de xx pontos, Abaixo de xx pontos.

Total de Pontos + Resultado da Partida

Selecione o resultado final da partida e o total de pontos combinados.

A aposta deve indicar corretamente o vencedor no tempo regulamentar e o total de pontos.

Opções disponíveis: Abaixo de x.5 pontos e time da casa, abaixo de x.5 pontos e empate, abaixo de x.5 pontos e time visitante, acima de x.5 pontos e time da casa, acima de x.5 pontos e empate, acima de x.5 pontos e time visitante.

Total de Pontos – Time da Casa

Selecione o número total de pontos marcados pelo time da casa no jogo no tempo regulamentar para ser acima (acima) ou abaixo (menor que) o valor dado. Se um número inteiro for oferecido como um determinado valor e a pontuação total for igual a esse valor, as apostas serão anuladas.
Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols.

Total de Pontos – Time Visitante

Se for utilizado um número inteiro como referência e a pontuação total for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 pontos, Menos de x.5 pontos.

Handicap

Selecione o vencedor da partida após a aplicação do handicap ao resultado final.

Opções disponíveis (2 vias):

- Handicap x.x para o time mandante
- Handicap x.x para o time visitante

Opções disponíveis (3 vias):

- Time mandante
- Empate
- Time visitante

Margem de Vitória

Selecione o time vencedor e a margem exata de pontos de vantagem sobre o adversário.

Opções disponíveis: Time mandante por 1–7, Time mandante por 8–14, Time mandante por 15+
Time visitante por 1–7, Time visitante por 8–14, Time visitante por 15+, Empate.

Liquidação

Exemplo: se o time mandante vencer por 32 a 21, a opção vencedora será “Time mandante por 8–14”. Prorrogação não conta.

1º Tempo – Resultado

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo.

Opções disponíveis: Time mandante, Time visitante.

1º Tempo – Empate Sem Aposta

Selecione qual equipe vencerá o primeiro tempo.

Opções disponíveis: Time mandante, Time visitante.

Liquidação:

Se o primeiro tempo terminar empatado, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

1º Tempo – Par/Ímpar/Par

Selecione se o número total de pontos marcados no primeiro tempo será par ou ímpar.

A pontuação de ambas as equipes será somada.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

1º Tempo – Handicap

Selecione o vencedor do primeiro tempo após a aplicação do handicap ao resultado parcial.

Opções disponíveis: Handicap x.x para o time mandante, Handicap x.x para o time visitante.

Tempo com Mais Pontos

Selecione em qual tempo serão marcados mais pontos.

Opções disponíveis: 1º Tempo, 2º Tempo, Igual.

Vencer o Resto da Partida

Selecione o vencedor do período compreendido entre o momento em que a aposta foi realizada até o final da partida. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado exibido entre parênteses, por exemplo, (placar 17:12), representa o placar atual da partida. Somente serão considerados os pontos marcados após a realização da aposta. Os pontos anotados antes do momento da aposta não são contabilizados para este mercado.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

1ª Parte – Quem Vence o Resto

Selecione o vencedor do período compreendido entre o momento em que a aposta foi realizada até o final da primeira parte. Para este mercado, as equipes começam com o placar virtual de 0:0. O resultado exibido entre parênteses, por exemplo, (placar 9:3), representa o placar atual da partida. Somente serão considerados os pontos marcados após a realização da aposta. Os pontos anotados antes do momento da aposta não são contabilizados para este mercado.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Dupla Chance

Selecione uma das três opções: a equipe da casa vencerá ou empatará (equipe da casa/empate), a equipe visitante vencerá ou empatará (equipe visitante/empate), ou qualquer uma das equipes vencerá (equipe da casa/equipe visitante).

Opções disponíveis: Equipe da casa/Empate, Equipe visitante/Empate, Equipe da casa/Equipe visitante.

Empate Não Conta

Selecione qual equipe vencerá a partida.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante.

Liquidação

Se a partida terminar empatada, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Para Se Classificar

Selecione qual equipe avançará.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante.

Liquidação:

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e disputada dentro das 24 horas seguintes. Nesse caso, as apostas permanecerão válidas. Para fins de liquidação, será considerado como resultado final o resultado oficial inicial publicado pelo órgão regulador oficial imediatamente após o término da partida/evento.

Total de Pontos – 1ª Parte

Selecione se o número total de pontos marcados na primeira parte será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor indicado. Caso seja oferecido um número inteiro como valor de referência e a pontuação total seja exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas. A pontuação combinada das duas equipes será considerada.

Opções disponíveis: Mais de x.x, Menos de x.x.

Dupla Chance – 1ª Parte

Selecione uma das três opções de resultado para a primeira parte: a equipe da casa vencerá ou empatará (equipe da casa/empate), a equipe visitante vencerá ou empatará (equipe visitante/empate), ou qualquer uma das equipes vencerá (equipe da casa/equipe visitante).

Opções disponíveis: Equipe da casa/Empate, Equipe visitante/Empate, Equipe da casa/Equipe visitante.

Corrida até X Pontos

Selecione qual equipe será a primeira a atingir um número específico (X) de pontos.

Opções disponíveis (2 vias): Equipe da casa, Equipe visitante.

Opções disponíveis (3 vias): Equipe da casa, Equipe visitante, Nenhuma.

Liquidação

Caso nenhuma das equipes atinja o número de pontos especificado em um mercado de 2 vias, as apostas serão anuladas.

1ª Parte – Total de Pontos da Equipe da Casa

Selecione se o total de pontos marcados pela equipe da casa na primeira parte será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor escolhido. Caso seja utilizado um número inteiro como valor de referência e a pontuação total seja exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x,5 pontos, Menos de x,5 pontos.

1ª Parte – Total de Pontos da Equipe Visitante

Selecione se o total de pontos marcados pela equipe visitante na primeira parte será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor escolhido. Caso seja utilizado um número inteiro como valor de referência e a pontuação total seja exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x,5 pontos, Menos de x,5 pontos.

1ª Mitad – Hándicap (3 vías)

Selecione o vencedor da primeira parte após a aplicação do handicap ao resultado parcial.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

2º Tempo – Resultado

Selecione qual equipe vencerá o segundo tempo.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Total de Tries

Selecione se o total de tries marcados na partida será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor escolhido. Caso seja utilizado um número inteiro como valor de referência e o total de tries seja exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Serão considerados os tries combinados das duas equipes.

Opções disponíveis: Mais de x.x, Menos de x.x.

Total de Tries da Equipe da Casa

Selecione se o total de tries marcados pela equipe da casa na partida será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor escolhido. Caso seja utilizado um número inteiro como valor de referência e o total de tries seja exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Serão considerados os tries combinados das duas equipes.

Opções disponíveis: Mais de x.x, Menos de x.x.

Total de tries del equipo visitante

Selecione se o total de tries marcados pela equipe visitante na partida será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor escolhido. Caso seja utilizado um número inteiro como valor de referência e o total de tries seja exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Serão considerados os tries combinados das duas equipes.

Opções disponíveis: Mais de x.x, Menos de x.x.

Equipe que Marca o 1º Try

Selecione qual equipe marcará o primeiro try.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Sem try, Equipe visitante.

Conversão do 1º Try

Selecione se a conversão após o primeiro try será bem-sucedida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Equipe que Marca o Último Try

Selecione qual equipe marcará o último try da partida.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Sem try, Equipe visitante.

Equipe que Marca o Try nº X

Selecione qual equipe marcará o try indicado. Caso nenhuma equipe marque o try correspondente, as apostas serão anuladas.

1ª Parte – Total de Tries

Selecione se o total de tries marcados na primeira parte será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor escolhido. Caso seja utilizado um número inteiro como valor de referência e o total de tries seja exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas. Serão considerados os tries combinados das duas equipes.

Opções disponíveis: Mais de x.x, Menos de x.x.

Primeiro Marcador de Try

Selecione qual jogador marcará o primeiro try.

Opções disponíveis: Lista de jogadores.

Liquidação

Para que a aposta seja válida, o jogador não precisa iniciar a partida, mas deve entrar em campo em qualquer momento do tempo regulamentar. Se o jogador entrar após o primeiro try ter sido marcado, a aposta será anulada.

Marcador de Try a Qualquer Momento

Selecione qual jogador marcará um try em qualquer momento da partida.

Opções disponíveis: Lista de jogadores.

Liquidão

Se o jogador não participar da partida, a aposta será anulada. Para que a aposta seja válida, o jogador não precisa iniciar a partida, mas deve entrar em campo em qualquer momento do tempo regulamentar da partida.

Último Marcador de Try

Selecione qual jogador marcará o último try da partida.

Opções disponíveis: Lista de jogadores.

Liquidão

Se o jogador não participar da partida, a aposta será anulada. Para que a aposta seja válida, não é necessário que o jogador inicie a partida, mas ele deve entrar em campo em qualquer momento durante o tempo regulamentar da partida.

Expulsão?

Selecione se algum jogador em campo receberá um cartão vermelho durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Vencedores Absolutos

Selecione qual equipe vencerá um Campeonato, Liga ou Copa.

Opções disponíveis: Todas as equipes que tenham chance de conquistar o Campeonato / Liga / Copa.

Liquidão

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última partida do Campeonato / Liga / Copa. Alterações posteriores, de qualquer natureza, não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas para vencedor absoluto dessa equipe serão anuladas.

O horário exibido nos terminais pode não corresponder ao horário real de encerramento da competição.

Aposta por Colocação

Selecione qual equipe terminará entre as x primeiras posições do torneio.

Opções possíveis: Todas as equipes que tenham chance de terminar no Top x do Torneio / Campeonato / Liga / Copa.

Liquidiação

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última partida do Campeonato / Liga / Copa. Alterações posteriores, de qualquer natureza, não afetarão a liquidiação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas feitas para vencedor absoluto dessa equipe serão anuladas.

O horário exibido nos terminais pode não corresponder ao horário real de encerramento da competição.

11.1.31. Snooker

Regras Gerais

Liquidiação

Todos os mercados serão liquidados de acordo com o resultado final oficial, salvo indicação em contrário na descrição do mercado.

Em partidas de liga nas quais são oferecidas cotações para o empate, todas as apostas feitas na vitória de um dos jogadores serão consideradas perdedoras caso a partida termine empatada.

Se o resultado de um mercado de 2 vias for um empate, as apostas serão anuladas.

Informações sobre Abandono / Adiamento

Todas as apostas em partidas adiadas que ainda não tenham começado serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e concluída dentro das 24 horas seguintes. Nesse caso, as apostas permanecerão válidas.

Se uma partida for iniciada, mas não for concluída, o jogador que avançar para a próxima fase será considerado o vencedor para fins de liquidiação, desde que pelo menos um frame tenha sido completado. Caso contrário, as apostas serão anuladas. Todos os demais mercados serão considerados nulos, exceto quando o resultado já tiver sido determinado no momento da suspensão.

Em partidas interrompidas ou adiadas que façam parte de um torneio, as apostas permanecerão válidas desde que a partida seja concluída antes do término da competição.

Frames Recolocados

Os mercados para o Primeiro Vermelho Legal e o Primeiro Colorido Legal serão liquidados imediatamente, independentemente de o frame ser recolocado. Qualquer mercado relacionado à pontuação no frame ou ao tamanho da tacada será liquidado ao final do frame, a menos que o resultado já tenha sido determinado antes da retomada. Os mercados de Vencedor do Frame, Vencedor do Frame ao Vivo e Total de Pontos serão liquidados ao final do frame recolocado. Somente o jogo após a repetição será considerado para fins de liquidação.

Apostas de Partida (2 Vias)

Selecione o vencedor da partida.

Opções disponíveis (2 vias): Jogador 1, Jogador 2.

Opções disponíveis (3 vias): Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Handicap

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap de frames ao resultado final oficial.

Opções disponíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2.

Total de Frames (Partidas)

Selecione se o número total de frames da partida será superior (mais que), entre dois valores, ou inferior (menos que) ao valor indicado. Será considerado o número total de frames disputados por ambos os participantes.

Opções disponíveis: Menos de y, Entre y e x, Mais de x.

Pontuação Correta

Selecione o placar exato da partida. Caso o número total de sets/frames não seja completado, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Qualquer resultado possível.

Centúrias na Partida

Selecione quantas centúrias (breaks de 100 pontos ou mais) ocorrerão durante toda a partida.

Opções disponíveis: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Jogador 1 – Centúrias na Partida

Selecione quantas centúrias o Jogador 1 fará durante a partida.

Opções disponíveis: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Jogador 2 – Centúrias na Partida

Selecione quantas centúrias o Jogador 2 fará durante a partida.

Opções disponíveis: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Maior Break da Partida

Selecione qual jogador fará o maior break (sequência de pontos) da partida.

Opções disponíveis: Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Maior Break da Partida – Total de Pontos

Selecione se o total de pontos do maior break da partida será inferior (menos que), entre dois valores, ou superior (mais que) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de y, Entre y e x, Mais de x.

Jogador 1 – Maior Break

Selecione se o total de pontos do maior break do Jogador 1 será inferior (menos que), entre dois valores, ou superior (mais que) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de y, Entre y e x, Mais de x.

Jogador 2 – Maior Break

Selecione se o total de pontos do maior break do Jogador 2 será inferior (menos que), entre dois valores, ou superior (mais que) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de y, Entre y e x, Mais de x.

Frame X – Vencedor

Selecione o jogador que vencerá o frame X especificado.

Opções disponíveis: Participante 1, Participante 2.

Frame X – Pontuação Total

Selecione se o número total de pontos jogados no frame X será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor escolhido. Se o total for exatamente igual ao valor de referência (número inteiro), as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x,5 pontos, Menos de x,5 pontos.

Frame X – Maior Break

Selecione se o total de pontos do maior break no frame X será inferior (menos que), entre dois valores, ou superior (mais que) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de y, Entre y e x, Mais de x.

Frame X – Break Y+

Selecione se o maior break no frame X será superior ao valor indicado.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Frame X – Break do Jogador Y Acima de Z Pontos

Selecione o maior número de pontos feitos no break mais alto de cada jogador no frame, sendo acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor escolhido.

Se o valor exato for atingido, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x.5 pontos, Menos de x.5 pontos.

Frame X – 1ª bola vermelha encaçapada

Selecione qual jogador encaçapará a primeira bola vermelha no frame indicado.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Frame X – 1ª bola colorida encaçapada

Selecione qual cor será encaçapada primeiro no frame indicado.

Opções disponíveis: Amarelo, Verde, Marrom, Azul, Rosa, Preto.

Quem vence o restante da partida?

Selecione o vencedor da partida a partir do momento em que a aposta foi feita até o final do jogo. Neste mercado, os jogadores começam com um placar virtual de 0:0.

O resultado entre parênteses, por exemplo (placar 3:2), representa o placar atual da partida.

Apenas os frames vencidos após a realização da aposta serão considerados. Frames vencidos antes da aposta não contam para este mercado.

Opções disponíveis: Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Tripla da partida

Selecione um jogador para:

- Vencer a partida,
- Vencer o primeiro frame,
- Fazer o break mais alto da partida.

Se qualquer um desses mercados terminar empatado, todas as apostas serão consideradas perdedoras.

Mercados da sessão

Caso um jogador se retire de uma sessão, todas as apostas relacionadas a esse jogador — incluindo apostas individuais, combinadas ou totais especiais da sessão — serão anuladas.

Vencedores absolutos

Selecione qual jogador vencerá o torneio.

Opções disponíveis: Todos os jogadores/participantes com chance de vencer o torneio.

Liquidiação

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a conclusão do último jogo do Campeonato / Liga / Copa.

Alterações posteriores de qualquer natureza não afetarão a liquidiação.

Se um jogador/participante não competir no torneio, todas as apostas no vencedor absoluto serão anuladas.

O horário exibido nos terminais pode não corresponder ao horário real de término da competição.

11.1.32. Futebol

Regras Gerais

Liquidiação

Todos os mercados serão liquidados com base no resultado oficial após o tempo regulamentar da partida (90 minutos), salvo indicação em contrário na descrição do mercado. Isso inclui o tempo adicional por lesão ou acréscimos, mas não inclui prorrogação, disputa por pênaltis ou gol de ouro. Se uma partida estiver programada para durar pelo menos 80 minutos ou utilizar o formato de dois tempos de 40 ou 45 minutos cada, todas as apostas serão consideradas válidas.

Todos os mercados em partidas amistosas serão liquidados com base no resultado oficial declarado pela entidade organizadora (árbitro, juiz, etc.), excluindo a prorrogação. As partidas amistosas devem ser disputadas por pelo menos 80 minutos em um formato regular de dois tempos de 40 ou 45 minutos cada, independentemente de os 90 minutos completos serem jogados, para que as apostas sejam válidas. Partidas amistosas disputadas no formato de três tempos de 30 minutos cada terão os mercados de intervalo liquidados como nulos, e os mercados de tempo integral serão liquidados com base no resultado final. Todas as apostas feitas em partidas disputadas em qualquer outro formato serão consideradas nulas.

Partidas de categorias de base geralmente terminam após 80 minutos, o que não precisa ser indicado no terminal.

Para todas as apostas relacionadas a cartões e pontos disciplinares, não serão consideradas as advertências aplicadas a jogadores fora de campo, treinadores, comissão técnica ou após o apito final. A prorrogação também não é considerada.

Se as apostas de cartões forem oferecidas para a duração de um torneio ou liga inteira, então o valor vencedor será estabelecido com base no número cumulativo de cartões concedidos durante o respectivo torneio ou liga. Cartões concedidos em jogos de play-off da liga (promoção ou rebaixamento) não contam para fins de liquidação. Todas as outras regras padrão de cartões se aplicam.

Informações sobre Partidas Abandonadas ou Adiadas

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e disputada dentro das 24 horas seguintes. Nesse caso, as apostas permanecem válidas. Se um mercado já tiver sido decidido antes da suspensão — por exemplo, Mais de 0,5 gols, Resultado do 1º tempo, etc. — as apostas nesses mercados serão mantidas. Para partidas interrompidas ou adiadas que façam parte de um torneio, as apostas serão mantidas desde que a partida seja concluída antes do fim da competição.

Pagamento Antecipado

Você pode encontrar a função de pagamento antecipado disponível em ligas de futebol selecionadas.

Não garantimos sua disponibilidade, mesmo que tenha sido oferecida anteriormente. O pagamento antecipado está disponível apenas antes do início da partida e pode ser utilizado em apostas simples e múltiplas. Também está disponível no Criador de Apostas, desde que a liga de futebol esteja incluída na oferta.

Liquidação

Se o time que você escolheu para vencer estiver com 2 gols de vantagem em qualquer momento da partida, sua aposta será paga integralmente, independentemente do resultado final.

Resultado Final

Selecione qual equipe vencerá a partida.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante.

Para se Classificar / Classificado

Selecione qual equipe avançará para a próxima fase ou vencerá a eliminatória.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante.

Liquidação

Todas as apostas em partidas suspensas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e disputada dentro das 24 horas seguintes. Para fins de liquidação, será considerado o resultado oficial inicial, publicado pela entidade reguladora imediatamente após o término da partida/evento.

Empate = Aposta Anulada

Empate = Aposta Anulada

Selecione qual equipe vencerá a partida.

Se a partida terminar empatada, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante.

Liquidação

Se a partida terminar empatada, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Handicap

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap especificado ao resultado final oficial.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante.

Intervalo / Final de Jogo

Preveja o resultado no intervalo e no final da partida. Ambos os resultados devem estar corretos.

A prorrogação não é considerada.

Opções disponíveis:

Time da casa / Time da casa

Time da casa / Empate

Time da casa / Time visitante

Empate / Time da casa

Empate / Time visitante

Time visitante / Time da casa

Time visitante / Empate

Time visitante / Time visitante

Dupla Chance

Selecione o resultado final da partida com duas possibilidades combinadas.

Opções disponíveis:

Time da casa ou empate (1X): se o resultado final for vitória do time da casa ou empate, a aposta será vencedora.

Empate ou time visitante (X2): se o resultado final for empate ou vitória do time visitante, a aposta será vencedora.

Time da casa ou visitante (12): se o resultado final for vitória de qualquer um dos times, a aposta será vencedora.

Vencer o Resto da Partida

Selecione o vencedor do período a partir do momento da aposta até o final da partida.

Somente os gols marcados após a realização da aposta serão considerados.

Gols marcados antes da aposta não contam para este mercado.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante.

Total de Gols no Resto da Partida

Selecione o total de gols marcados a partir do momento da aposta até o final da partida.

Para este mercado, o placar começa virtualmente em 0:0.

O resultado entre parênteses, como (placar 3:2), representa o placar atual.

Somente os gols marcados após a aposta serão considerados.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5.

Handicap Asiático

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap asiático ao resultado final oficial.

Handicap de Gols Inteiros: Um handicap de +/- 1 ou mais gols é aplicado. Se o resultado final, após o handicap, for empate, a aposta será anulada.

Handicap de Meio Gol: Um handicap de +/- 0,5 ou mais é aplicado. Não há possibilidade de empate neste tipo de aposta.

Handicap Dividido (0,25 ou 0,75): A aposta é dividida em duas partes: metade aplicada a um handicap inteiro (ex: 0,0) e a outra metade a um handicap de meio gol (ex: 0,5). O handicap dividido representa o ponto médio entre os dois.

Opções disponíveis: Handicap x.x para o time da casa, Handicap x.x para o time visitante.

Total de Gols Asiático

Selecione o número total de gols marcados no tempo regulamentar da partida, sendo acima (mais de) ou abaixo (menos de) do valor indicado.

Linha de Gol Inteira (ex: 3.0 ou 4.0): Se o total de gols for exatamente igual ao valor indicado, a aposta será anulada.

Opções: Mais de x.0, Menos de x.0.

Meia Linha de Gol (ex: 2.5): Não há possibilidade de empate.

Opções: Mais de x.5, Menos de x.5.

Linha de Gol Dividida (ex: 3.25 ou 3.75): A aposta é dividida em duas partes: metade aplicada à linha inteira e metade à meia linha.

Mais de 3.25: metade da aposta em Mais de 3.0 e metade em Mais de 3.5.

Mais de 3.75: metade da aposta em Mais de 3.5 e metade em Mais de 4.0.

Ambos Marcam

Selecione se ambas as equipes marcarão ou não durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Total de Gols

Selecione se o número total de gols marcados por ambas as equipes no tempo regulamentar será acima (mais de) ou abaixo (menos de) do valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro e o total de gols for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

Opções disponíveis:

Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols

Mais de x.0 gols, Menos de x.0 gols

Total de Gols (Agrupados)

Selecione quantos gols serão marcados no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis:

0 ou 1 gol, 2 ou 3 gols, 4 ou 5 gols, 6 ou mais

0 ou 1 gol, 2 ou 3 gols, 4 a 6 gols, 7 ou mais

Total de Gols (Exato)

Selecione exatamente quantos gols serão marcados no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis (variações):

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, 4 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, Exatamente 4 gols, Exatamente 5 gols, 6 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, Exatamente 4 gols, Exatamente 5 gols, Exatamente 6 gols, Exatamente 7 gols, Exatamente 8 gols, 9 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, Exatamente 4 gols, Exatamente 5 gols, Exatamente 6 gols, Exatamente 7 gols, Exatamente 8 gols, Exatamente 9 gols, 10 ou mais gols

Total de Gols (3 Faixas)

Selecione se o número total de gols no tempo regulamentar será menos de, exatamente ou mais de o valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de X gols, Exatamente X gols, Mais de X gols

Quem Marca?

Selecione quem marcará gols no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis:

Apenas o time da casa

Apenas o time visitante

Ambos os times

Nenhum gol

Total do Time da Casa

Selecione se o número total de gols marcados pelo time da casa no tempo regulamentar será mais de ou menos de o valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro e o total de gols for exatamente igual, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols

Total do Time Visitante

Selecione se o número total de gols marcados pelo time visitante no tempo regulamentar será mais de ou menos de o valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro e o total de gols for exatamente igual, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols

Gols do Time da Casa

Selecione quantos gols o time da casa marcará no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis (variações):

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, 3 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, 4 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, Exatamente 4 gols, Exatamente 5 gols, Exatamente 6 gols, Exatamente 7 gols, Exatamente 8 gols, Exatamente 9 gols, 10 ou mais gols.

Gols do Time Visitante

Selecione quantos gols o time visitante marcará no tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis (variações):

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, 3 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, 4 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, Exatamente 3 gols, Exatamente 4 gols, Exatamente 5 gols, Exatamente 6 gols, Exatamente 7 gols, Exatamente 8 gols, Exatamente 9 gols, 10 ou mais gols

Gols Pares ou Ímpares

Selecione se o número total de gols no tempo regulamentar será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Liquidão

Se a partida terminar 0:0, será considerada como par.

Gols Pares ou Ímpares – Time da Casa

Selecione se o número total de gols do time da casa no tempo regulamentar será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Liquidão

Se o time da casa não marcar nenhum gol, a aposta será considerada par.

Gols Pares ou Ímpares – Time Visitante

Selecione se o número total de gols do time visitante no tempo regulamentar será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Liquidão

Se o time visitante não marcar nenhum gol, a aposta será considerada par.

Placar Exato

Selecione o placar exato da partida no tempo regulamentar.

Exemplos de opções:

Time da casa vence por 1:0

Empate 1:1

Time visitante vence por 3:2

Time da casa vence por 6:0

Empate 3:3

Time visitante vence por 6:0

Qualquer outro resultado

Margem de Vitória

Selecione o time vencedor e a diferença exata de gols sobre o adversário.

Opções disponíveis:

Time da casa por 1

Time da casa por 2

Time da casa por 3+

Time visitante por 1

Time visitante por 2

Time visitante por 3+

Empate

Liquidação

Exemplo: se o time da casa vencer por 3:1, a opção vencedora será “Time da casa por 2”.

Margem de Vitória (Partida)

Selecione a diferença de gols exata do vencedor.

Opções disponíveis:

Time da casa vence por exatamente 1, 2 ou 3+ gols

Time visitante vence por exatamente 1, 2 ou 3+ gols

Empate

Liquidação

Exemplo: se o time da casa vencer por 3:1, a opção vencedora será “2”.

Fluxo da Partida (1º Gol / Resultado Final)

Selecione quem marcará o primeiro gol e quem vencerá a partida.

Ambas as condições devem ser corretas. Gols contra contam.

Opções disponíveis:

Time da casa / Time da casa

Time da casa / Empate

Time da casa / Time visitante

Time visitante / Time da casa

Time visitante / Empate

Time visitante / Time visitante

Sem gol

Total de Gols + Resultado da Partida

Selecione o resultado final e o total de gols marcados.

Ambos devem estar corretos.

Opções disponíveis:

Menos de x.5 gols e time da casa

Menos de x.5 gols e empate

Menos de x.5 gols e time visitante

Mais de x.5 gols e time da casa

Mais de x.5 gols e empate

Mais de x.5 gols e time visitante

Resultado Final + Ambos Marcam

Selecione o resultado final e se ambos os times marcarão.

Opções disponíveis: Time da casa e Sim

Time da casa e Não

Empate e Sim

Empate e Não

Time visitante e Sim

Time visitante e Não

Ambos Marcam + Total de Gols

Aposta combinada sobre se ambos os times marcarão e o total de gols da partida.

Opções disponíveis:

Sim e mais de x.x gols

Sim e menos de x.x gols

Não e mais de x.x gols

Não e menos de x.x gols

Dupla Chance + Ambos Marcam

Selecione a Dupla Chance para o resultado final e se ambos os times marcarão.

Opções disponíveis:

Time da casa / Empate e Sim

Time visitante / Empate e Sim

Time da casa / Empate e Não

Time visitante / Empate e Não

Time da casa / Time visitante e Não

Dupla Chance + Total de Gols

Selecione a Dupla Chance para o resultado final e o total de gols.

Opções disponíveis:

Time da casa / Empate e Mais

Time visitante / Empate e Mais

Time da casa / Time visitante e Menos

Time visitante / Empate e Menos

Time da casa / Time visitante e Menos

Sem Empate + Ambos Marcam

Selecione se algum time vencerá e ambos marcarão no tempo regulamentar.

Opções disponíveis: Sim, Não

Sem Sofrer Gols – Time da Casa

O time da casa não sofrerá gols no tempo regulamentar?

Opções disponíveis: Sim, Não

Sem Sofrer Gols – Time Visitante

O time visitante não sofrerá gols no tempo regulamentar?

Opções disponíveis: Sim, Não

Início Sem Apostas

Selecione o resultado da partida após o tempo regulamentar.

Se o time da casa vencer, as apostas neste mercado serão anuladas.

Opções disponíveis: Empate, Time visitante,

Fora de Casa = Aposta Anulada

Selecione o resultado da partida após o tempo regulamentar.
Se o time visitante vencer, as apostas neste mercado serão anuladas.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate

Vitória do Time da Casa sem Sofrer Gols

Selecione se o time da casa vencerá a partida sem sofrer nenhum gol.

Opções disponíveis: Sim, Não

Vitória do Time Visitante sem Sofrer Gols

Selecione se o time visitante vencerá a partida sem sofrer nenhum gol.

Opções disponíveis: Sim, Não

Tempo com Mais Gols

Selecione em qual metade serão marcados mais gols durante o tempo regulamentar.

Opções disponíveis: 1º Tempo, 2º Tempo, Igual

Primeira Equipe a Marcar

Selecione qual equipe marcará o primeiro gol no tempo regulamentar.
Não há opção de “sem gol” disponível para aposta.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante, Sem gol

Próximo Gol

Selecione qual equipe marcará o próximo gol após a realização da aposta.
Apenas o tempo regulamentar é considerado.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante, Sem gol

Última Equipe a Marcar

Selecione qual equipe marcará o último gol no tempo regulamentar.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante, Sem gol

Equipes que Marcam

Selecione qual(is) equipe(s) marcará(ão) no tempo regulamentar.

Opções disponíveis: Ambas, Apenas time da casa, Apenas time visitante, Nenhum gol

Time da Casa Vencerá Ambos os Tempos

Selecione se o time da casa vencerá as duas metades da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não

Time Visitante Vencerá Ambos os Tempos

Selecione se o time visitante vencerá as duas metades da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não

Time da Casa Vencerá Qualquer Tempo

Selecione se o time da casa vencerá pelo menos uma das duas metades.

Opções disponíveis: Sim, Não

Time Visitante Vencerá Qualquer Tempo

Selecione se o time visitante vencerá pelo menos uma das duas metades.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Ambos Marcam no 1º / 2º Tempo

Selecione se ambas as equipes marcarão no 1º tempo e se ambas marcarão no 2º tempo.
Opções disponíveis: Não/Não, Sim/Não, Sim/Sim, Não/Sim

Ambos Marcam em Ambos os Tempos

Selecione se ambas as equipes marcarão em ambas as metades.

Opções disponíveis: Sim, Não

Time da Casa Marca em Ambos os Tempos

Selecione se o time da casa marcará em ambas as metades.

Opções disponíveis: Sim, Não

Time Visitante Marca em Ambos os Tempos

Selecione se o time visitante marcará em ambas as metades.

Opções disponíveis: Sim, Não

Primeiro Goleador

Selecione qual jogador marcará o primeiro gol da partida.

Opções disponíveis: Todos os jogadores dos respectivos times

Liquidação

Se o jogador não participar da partida ou entrar após o primeiro gol, a aposta será anulada.
Gols contra não contam.

Goleador a Qualquer Momento

Selecione qual jogador marcará em qualquer momento do tempo regulamentar.
Prorrogação não conta.

Opções disponíveis: Todos os jogadores das equipes

Liquidação

Se o jogador não participar da partida, a aposta será anulada.

O jogador não precisa começar jogando, mas deve entrar em campo durante o tempo regulamentar.

Gols contra não contam.

Próximo Goleador

Selecione qual jogador marcará o próximo gol.

Opções disponíveis: Todos os jogadores em campo ou que possam entrar após a aposta

Liquidação

Substituições não afetam a liquidação.

Se o próximo gol for contra, todas as apostas serão anuladas.

Último Goleador

Selecione qual jogador marcará o último gol da partida.

Opções disponíveis: Todos os jogadores dos respectivos times

Liquidação

Gols contra não contam.

Jogador Marca em Ambas as Metades

Selecione se um jogador marcará um gol em cada metade da partida.

Liquidação

O jogador deve atuar em ambas as metades para que a aposta seja válida.

Se não jogar as duas metades, a aposta será anulada, mesmo que ele marque.

Prorrogação não conta.

Gols contra não contam.

Jogador Marca Exatamente 1, 2 ou 3 Gols

Selecione se um jogador marcará exatamente 1, 2 ou 3 gols na partida.

Liquidação

A aposta será anulada somente se o jogador não participar da partida.

Prorrogação não conta.

Gols contra não contam.

Jogador Supera o Adversário

Preveja se o jogador selecionado marcará mais gols do que todo o time adversário.

Liquidação

Se o jogador não participar, a aposta será anulada.

Em caso de empate (ex: jogador marca 2 e o adversário também 2), a aposta será perdida.

Wincast

Aposta combinada: o jogador marcará a qualquer momento e seu time vencerá, empatará ou perderá.

Liquidação

Se o jogador não jogar, a aposta será anulada.

Se a partida for suspensa antes do fim, a aposta será anulada, mesmo que o jogador tenha marcado.

Gols contra não contam.

Scorecast

Aposta combinada: o jogador marcará o primeiro gol e seu time vencerá, empatará ou perderá.

Liquidação

Se o jogador não jogar ou entrar após o primeiro gol, a aposta será anulada.

Se a partida for suspensa antes do fim, a aposta será anulada.

Gols contra não contam.

Gol Contra na Partida

Selecione se haverá um gol contra no tempo regulamentar.

Opções disponíveis: Sim, Não

Gol #X é Contra

Selecione se o gol número X será um gol contra (ex: Gol #2).

Opções disponíveis: Sim, Não

Último Gol é Contra

Selecione se o último gol da partida será um gol contra.

Opções disponíveis: Sim, Não

1º Tempo – Resultado

Selecione qual equipe vencerá a primeira metade.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante

1º Tempo – Empate = Aposta Anulada

Selecione qual equipe vencerá a primeira metade.

Se terminar empatado, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante

1º Tempo – Handicap

Selecione o vencedor da primeira metade após a aplicação do handicap ao resultado parcial.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante

1º Tempo – Dupla Chance

Selecione uma das três opções para o resultado da primeira metade:

Time da casa vence ou empata

Time visitante vence ou empata

Qualquer um dos times vence

Opções disponíveis:

Time da casa / Empate
Time visitante / Empate
Time da casa / Time visitante

1º Tempo – Quem Vence o Resto

Selecione o vencedor do período a partir do momento da aposta até o fim do primeiro tempo.
O placar começa virtualmente em 0:0.
Somente os gols marcados após a aposta serão considerados.
Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante

1º Tempo – Total de Gols Restantes

Selecione o total de gols marcados após a realização da aposta até o fim do primeiro tempo.
O placar começa virtualmente em 0:0.
Opções disponíveis: Mais de x.x, Menos de x.x

1º Tempo – Total de Gols Restantes (Exato)

Selecione o número exato de gols marcados após a aposta até o fim do primeiro tempo.
Opções disponíveis (variações):

Sem gol, 1, 2, 3 ou mais
Sem gol, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ou mais

1º Tempo – Handicap Asiático

Selecione o vencedor da primeira metade após a aplicação do handicap asiático.
Handicap de Gols Inteiros: Se o resultado, após o handicap, for empate, a aposta será anulada.
Handicap de Meio Gol: Não há possibilidade de empate.
Handicap Dividido (0,25 ou 0,75): A aposta é dividida entre dois handicaps (ex: metade em 0.0 e metade em 0.5).
Opções disponíveis: Handicap x.x para o time da casa, Handicap x.x para o time visitante

1º Tempo – Total de Gols Asiático

Selecione o número total de gols na primeira metade, com base em linhas asiáticas:

Linha Inteira (ex: 1.0 ou 2.0): Se o total de gols for igual ao valor, a aposta será anulada.

Opções: Mais de x.0, Menos de x.0

Meia Linha (ex: 1.5): Não há possibilidade de empate.

Opções: Mais de x.5, Menos de x.5

Linha Dividida (ex: 1.25 ou 1.75): A aposta é dividida entre duas linhas (ex: metade em 1.0 e metade em 1.5).

Exemplos de opções:

Mais de 1.25 = metade da aposta em Mais de 1.0 e metade em Mais de 1.5

Mais de 1.75 = metade da aposta em Mais de 1.5 e metade em Mais de 2.0

1º Tempo – Ambos Marcam

Selecione se ambas as equipes marcarão na primeira metade.

Opções disponíveis: Sim, Não

1º Tempo – Total de Gols

Selecione se o número total de gols marcados na primeira metade será mais de ou menos de o valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro e o total de gols for exatamente igual, a aposta será anulada.

Os gols de ambas as equipes são somados.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols

1º Tempo – Total de Gols (Agrupado)

Selecione o número total de gols marcados na primeira metade.

Opções disponíveis: 0–1, 2–3, 4 ou mais

1º Tempo – Total de Gols (3 Vias)

Selecione se o número total de gols na primeira metade será menos de, exatamente ou mais de o valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de X gols, Exatamente X gols, Mais de X gols

1º Tempo – Total de Gols (Exato)

Selecione quantos gols serão marcados na primeira metade por ambas as equipes.

Opções disponíveis (variações):

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, 2 ou mais gols

Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, 3 ou mais gols

1º Tempo – Primeira Equipe a Marcar

Selecione qual equipe marcará o primeiro gol na primeira metade.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante, Sem gol

1º Tempo – Próximo Gol

Selecione qual equipe marcará o próximo gol na primeira metade.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante, Sem gol

1º Tempo – Gols do Time da Casa

Selecione quantos gols o time da casa marcará na primeira metade.

Opções disponíveis: Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, 3 ou mais gols

1º Tempo – Gols do Time Visitante

Selecione quantos gols o time visitante marcará na primeira metade.

Opções disponíveis: Nenhum gol, Exatamente 1 gol, Exatamente 2 gols, 3 ou mais gols

1º Tempo – Minuto do 1º Gol

Selecione em qual intervalo de tempo será marcado o primeiro gol da primeira metade.

O tempo adicional por lesão ou acréscimos conta como minuto 45.

Intervalos de 5 minutos.

Opções disponíveis:

00:00–04:59, 05:00–09:59, 10:00–14:59, 15:00–19:59,

20:00–24:59, 25:00–29:59, 30:00–34:59, 35:00–39:59,

40:00–Intervalo, Sem gol

1º Tempo – Sem Sofrer Gols (Time da Casa)

O time da casa não sofrerá gols na primeira metade?

Opções disponíveis: Sim, Não

1º Tempo – Sem Sofrer Gols (Time Visitante)

O time visitante não sofrerá gols na primeira metade?

Opções disponíveis: Sim, Não

1º Tempo – Gols Pares ou Ímpares

Selecione se o número total de gols na primeira metade será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par

Liquidação:

Se o placar for 0:0, será considerado par.

1º Tempo – Placar Exato

Selecione o placar exato da primeira metade.

Exemplos de opções:

Time da casa vence por 1:0

Empate 0:0

Time visitante vence por 1:0

Time da casa vence por 2:1

Empate 2:2

Time visitante vence por 2:1

Qualquer outro resultado (apenas antes do início da partida)

1º Tempo – Total de Gols + Resultado

Selecione o resultado do primeiro tempo e o total de gols marcados nessa metade.

Ambos devem estar corretos.

Opções disponíveis:

Menos de x.5 gols e time da casa

Menos de x.5 gols e empate

Menos de x.5 gols e time visitante

Mais de x.5 gols e time da casa

Mais de x.5 gols e empate

Mais de x.5 gols e time visitante

1º Tempo – Resultado + Ambos Marcam

Selecione o resultado do primeiro tempo e se ambas as equipes marcarão nessa metade.

A aposta deve indicar ambos os resultados.

Opções disponíveis:

Time da casa e Sim

Time da casa e Não

Empate e Sim

Empate e Não

Time visitante e Sim

Time visitante e Não

2º Tempo – Resultado

Selecione qual equipe vencerá o segundo tempo.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante

2º Tempo – Empate = Aposta Anulada

Selecione qual equipe vencerá o segundo tempo.

Se terminar empatado, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Time da casa, Time visitante

2º Tempo – Handicap

Selecione o vencedor do segundo tempo, após a aplicação do handicap ao resultado dessa metade.

Opções disponíveis: Time da casa, Empate, Time visitante

2º Tempo – Dupla Chance

Selecione uma das três opções para o resultado do segundo tempo:

Time da casa vence ou empata

Time visitante vence ou empata

Qualquer um dos times vence

Opções disponíveis:

Time da casa / Empate
Time visitante / Empate
Time da casa / Time visitante
2º Tempo – Ambos Marcam
Selecione se ambas as equipes marcarão ou não no segundo tempo.
Opções disponíveis: Sim, Não

2º Tempo – Total de Gols

Selecione se o número total de gols marcados no segundo tempo será mais de ou menos de o valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro e o total de gols for exatamente igual, a aposta será anulada.

Opções disponíveis:

Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols
Mais de x.0 gols, Menos de x.0 gols

2º Tempo – Total de Gols (3 Vias)

Selecione se o número total de gols no segundo tempo será menos de, exatamente ou mais de o valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de X gols, Exatamente X gols, Mais de X gols

2º Tempo – Total de Gols (Exato)

Selecione quantos gols serão marcados no segundo tempo por ambas as equipes.

Opções disponíveis:

Nenhum gol
Exatamente 1 gol
2 ou mais gols

2º Tempo – Minuto do 1º Gol

Selecione em qual intervalo de minutos será marcado o primeiro gol da segunda metade. Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo conta como minuto 90. Duração do intervalo: 5 minutos.

Opções disponíveis: Intervalo: Meio-tempo – 49:59, 50:00 – 54:59, 55:00 – 59:59, 60:00 – 64:59, 65:00 – 69:59, 70:00 – 74:59, 75:00 – 79:59, 80:00 – 84:59, 85:00 – Fim da partida, Sem gol.

2º Tempo – Primeiro Time a Marcar

Selecione qual equipe marcará o primeiro gol na segunda metade.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante, Sem gol.

2º Tempo – Gols Par/Ímpar

Selecione se o número total de gols marcados na segunda metade será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

2º Tempo – Placar Exato

Selecione o placar exato da segunda metade.

Opções disponíveis: Ex: Mandante vence por 1:0, Empate 0:0, Visitante vence por 1:0, ..., Mandante vence por 2:1, Empate 2:2, Visitante vence por 2:1, Qualquer outro resultado (apenas antes do início da partida).

Mais de 1,5 Gols em Ambas as Metades

Selecione se haverá mais de um gol em cada metade.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Menos de 1,5 Gols em Ambas as Metades

Selecione se haverá menos de dois gols em cada metade.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Resultado após os primeiros 10 Minutos

Selecione qual equipe estará em vantagem após os primeiros 10 minutos.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Resultado da Partida após X Minutos

Selecione qual equipe estará em vantagem após X minutos de jogo.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Matchbet Mín. X – Y

Selecione qual equipe vencerá o intervalo de minutos especificado (ex: Matchbet Min 00:00 – 14:59).

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Total de Gols após X Minutos

Selecione quantos gols foram marcados após os minutos especificados (por exemplo, Total de gols após 15 minutos: quantos gols foram marcados desde o início da partida até os 14:59).

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5.

Minuto do Primeiro Gol

Selecione em qual minuto será marcado o primeiro gol da partida. Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo conta como minuto 45 / 90. Duração do intervalo: 10 ou 15 minutos.

Opções disponíveis: Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Fim da partida, Sem gol.

Opções disponíveis: Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Descanso, Meio tempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Fim da partida, Sem gol.

Minuto do Próximo Gol

Selecione quando será marcado o próximo gol. O placar exibido entre parênteses, por exemplo, (placar 3:2), representa o resultado atual da partida.

Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo conta como minuto 45 / 90.

Opções disponíveis: Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Fim da partida, Sem gol.

Opções disponíveis: Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Intervalo, Meio-tempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Fim da partida, Sem gol.

Gol da Equipe da Casa – Minuto X

Selecione se o time mandante marcará um gol no intervalo de minutos especificado (ex: 00:00 – 14:59). Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo conta como minuto 45 / 90.

Duração do intervalo: 15 minutos.11.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Gol do Visitante – Minuto X a X

Selecione se o time visitante marcará um gol no intervalo de minutos indicado (por exemplo, gol do time mandante entre 00:00 – 14:59).

Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo conta como minuto 45 / 90.

Duração do intervalo: 15 minutos.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Minuto do Gol #X

Selecione se o gol número X será marcado antes ou depois do minuto indicado.

Opções disponíveis: Antes do minuto X, Depois do minuto X, Sem gol

Equipe da Casa - Minuto do Gol #X

Selecione se o gol número X do time da casa será marcado antes ou depois do minuto indicado.

Opções disponíveis: Antes do minuto X, Depois do minuto X, Sem gol.

Equipe Visitante – Minuto do Gol #X

Selecione se o gol número X do time visitante será marcado antes ou depois do minuto indicado.

Opções disponíveis: Antes do minuto X, Depois do minuto X, Sem gol

Equipo da Casa - Intervalo do Gol X

Selecione em qual intervalo de minutos da partida será marcado o gol específico do time mandante (X).O placar exibido entre parênteses, por exemplo, (placar 3:2), representa o resultado atual da partida.Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo conta como minuto 45 / 90.

Duração do intervalo: 15 minutos.

Opções disponíveis – Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Intervalo, Meio-tempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Fim da partida, Sem gol.

Equipe da Casa - Hora del gol X

Seleccione en qué intervalo de minutos del partido se marcará el gol específico del equipo visitante (X). El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90.

Duración del intervalo: 15 minutos

Selecciones posibles Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Descanso, Medio tiempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Tiempo completo, sin gol.

Gol X – Em Qual Metade

Seleccione em qual metade será marcado o gol número X.

Opções disponíveis: Primeiro tempo, Segundo tempo, Sem gol.

Equipe da Casa – Gol X – Em Qual Metade

Seleccione em qual metade será marcado o gol número X do time visitante.

Opções disponíveis: Primeiro tempo, Segundo tempo, Sem gol

Equipe da Casa - Gol X – Em Qual Metade

Selecciona en qué mitad se marcará el (X) gol específico del equipo visitante.

Selecciones posibles: Primera parte, Segunda parte, No Gol

Mercados de la esquina

Los tiros de esquina que se conceden, pero no se ejecutan no cuentan para el total.

Apuesta de córner

Selecciona qué equipo tendrá más tiros de esquina en el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Hándicap de esquina

Seleccione el equipo con más tiros de esquina después de que el hándicap se haya aplicado al resultado del córner.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de córners

Seleccione si el número total de tiros de esquina lanzados en el partido por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el número total de tiros de esquina es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

Total de Escanteios (combinado)

Seleccione quantos escanteios serão cobrados por ambas as equipes durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Menos de X escanteios, Entre X e Y escanteios, Exatamente X ou mais escanteios.

Intervalo total de Escanteios

Seleccione em qual intervalo estará o número total de escanteios cobrados por ambas as equipes na partida.

Opções disponíveis 0 a 5, 6 a 10, 11 a 15, 16 ou mais.

Total de Escanteios – Equipe da Casa

Seleccione se o número total de escanteios cobrados pela equipe mandante na partida será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 escanteios, Menos de x.5 escanteios; Mais de x.0 escanteios, Menos de x.0 escanteios.

Total de Escanteios – Equipe Visitante

Seleccione se o número total de escanteios cobrados pela equipe visitante na partida será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

Escanteios – Equipe Mandante

Seleccione quantos escanteios a equipe da Casa terá na partida.

Opções disponíveis: Menos de 3 escanteios, 3 ou 4 escanteios, 5 ou 6 escanteios, 7 ou mais.

Opções disponíveis: Menos de 3 escanteios, 4 a 6 escanteios, 7 a 9 escanteios, 10 ou mais.

Opções disponíveis: Menos de X escanteios, de X a Y escanteios, Y ou mais.

Escanteios – Equipe Visitante

Selecione quantos escanteios a equipe visitante terá na partida.

Opções disponíveis: Menos de 3 escanteios, 3 ou 4 escanteios, 5 ou 6 escanteios, 7 ou mais.

Opções disponíveis: Menos de 3 escanteios, 4 a 6 escanteios, 7 a 9 escanteios, 10 ou mais.

Opções disponíveis: Menos de X escanteios, de X a Y escanteios, Y ou mais.

Escanteios/Tiro de escanteio – Par/Ímpar

Selecione se o número total de escanteios cobrados por ambas as equipes será par ou ímpar.

Opções disponíveis: Ímpar, Par.

Primeiro Escanteio

Selecione qual equipe cobrará o primeiro escanteio da partida.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante, Nenhuma.

Minuto do Primeiro Escanteio

Selecione em qual intervalo de minutos da partida será cobrado o primeiro escanteio da partida.

Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo conta como minuto 45 / 90. Duração de cada intervalo: 10 minutos.

Opções disponíveis: Intervalos de 10 minutos:

00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Fim do jogo, Sem escanteios.

Equipe da Casa – Minuto do Primeiro Escanteio

Selecione em qual intervalo de minutos da partida será cobrado o primeiro escanteio da equipe mandante. Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo será considerado como minuto 45 / 90. Duração de cada intervalo: 10 minutos.

Opções disponíveis: Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Fim do jogo, Sem escanteios.

Equipe Visitante – Minuto do Primeiro Escanteio

Selecione em qual intervalo de minutos será cobrado o primeiro escanteio da equipe visitante. Qualquer tempo adicional por lesão ou acréscimo será considerado como minuto 45 / 90. Duração de cada intervalo: 10 minutos.

Opções disponíveis: Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – – Fim do jogo, Sem escanteios.

Próximo Escanteio – Equipe

Selecione qual equipe cobrará o próximo escanteio. A pontuação exibida entre parênteses, por exemplo, (placar 3:2), representa o placar atual da partida.

Opções disponíveis: Equipe mandante, Sem escanteios, Equipe visitante.

Último Escanteio

Selecione qual equipe cobrará o último escanteio da partida.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante, Nenhuma.

1º Tempo – Aposta de Escanteios

Selecione qual equipe terá mais escanteios no primeiro tempo.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

1º Tempo – Hándicap de Escanteios

Selecione qual equipe terá mais escanteios no primeiro tempo, após a aplicação do hándicap ao resultado de escanteios da 1ª metade.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

1º Tempo – Total de Escanteios

Selecione se o número total de escanteios cobrados por ambas as equipes no primeiro tempo será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro como valor e o total de escanteios for exatamente igual, a aposta será anulada.

Opções disponíveis: Mais de x.5 escanteios, Menos de x.5 escanteios; Mais de x.0 escanteios, Menos de x.0 escanteios.

1º Tempo – Total de Escanteios (exatamente)

Selecione se o número total de escanteios no primeiro tempo será inferior (menos de), exatamente ou superior (mais de) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de X escanteios, Exatamente X escanteios, Mais de X escanteios.

1º Tempo – Total de Escanteios (combinado)

Selecione quantos escanteios ambas as equipes terão na primeira metade da partida. Os escanteios das duas equipes serão somados.

Opções disponíveis: Menos de 5 escanteios, 5 a 6 escanteios, 7 ou mais, Menos de 4 escanteios, 4 a 6 escanteios, 7 a 9 escanteios, 10 ou mais, Menos de X escanteios, de X a Y escanteios, mais de Y escanteios.

1º Tempo – Total de Escanteios – Equipe da Casa

Selecione se o número total de escanteios cobrados pela equipe mandante no primeiro tempo será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Mais de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Mais de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

1º Tempo – Total de Escanteios – Equipe Visitante

Selecione se o número total de escanteios cobrados pela equipe visitante no primeiro tempo será

superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor indicado.

Opções de seleção: Mais de x.5 escanteios, Menos de x.5 escanteios; Mais de x.0 escanteios, Menos de x.0 escanteios.

1º Tempo – Escanteios – Equipe da Casa

Selecione quantos escanteios a equipe mandante terá no primeiro tempo entre quatro opções disponíveis.

Opções de seleção: 0 ou 1 escanteio, exatamente 2 escanteios, exatamente 3 escanteios, 4 ou mais.

1º Tempo – Escanteios – Equipe Visitante

Selecione quantos escanteios a equipe visitante terá no primeiro tempo entre quatro opções disponíveis.

Opções de seleção: 0 ou 1 escanteio, exatamente 2 escanteios, exatamente 3 escanteios, 4 ou mais.

1º Tempo – Total de Escanteios – Par/Ímpar

Selecione se o número total de escanteios no primeiro tempo será par ou ímpar. Os escanteios de ambas as equipes serão somados.

Opções de seleção: Ímpar, Par.

1º Tempo – Primeiro Escanteio

Selecione qual equipe cobrará o primeiro escanteio no primeiro tempo.

Opções de seleção: Equipe mandante, Equipe visitante, Nenhuma.

1º Tempo – Último Escanteio

Selecione qual equipe cobrará o último escanteio no primeiro tempo.

Opções de seleção: Equipe da casa, Equipe visitante, Nenhuma.

2º Tempo – Total de Escanteios (combinado)

Selecione quantos escanteios ambas as equipes terão no segundo tempo. Os escanteios serão somados.

Opções de seleção: Menos de 5 escanteios, 5 a 6 escanteios, 7 ou mais, Menos de 4 escanteios, 4 a 6 escanteios, 7 a 9 escanteios, 10 ou mais, Menos de X escanteios, de X a Y escanteios, mais de Y escanteios.

2º Tempo – Total de Escanteios (exatamente)

Selecione se o número total de escanteios cobrados por ambas as equipes no segundo tempo será inferior (menos de), exatamente ou superior (mais de) ao valor indicado.

Opções disponíveis: Menos de X escanteios, Exatamente X escanteios, Mais de X escanteios.

2º Tempo – Primeiro Escanteio

Selecione qual equipe cobrará o primeiro escanteio no segundo tempo.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

Expulsão?

Selecione se algum jogador em campo receberá um cartão vermelho durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

1º Tempo – Cartão Vermelho

Selecione se algum jogador em campo receberá um cartão vermelho no primeiro tempo.

Opções disponíveis: Sim, Não.

2º Tempo – Cartão Vermelho

Selecione se algum jogador em campo receberá um cartão vermelho no segundo tempo.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Cartão Vermelho – Time da Casa

Selecione se algum jogador da Time da Casa receberá um cartão vermelho durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Cartão Vermelho – Time Visitante

Selecione se algum jogador do Time visitante receberá um cartão vermelho durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

1º Tempo – Cartão Vermelho – Time da Casa

Selecione se algum jogador da Time da Casa receberá um cartão vermelho no primeiro tempo.

Opções disponíveis: Sim, Não.

1º Tempo – Cartão Vermelho – Time Visitante

Selecione se algum jogador do Equipe visitante receberá um cartão vermelho no primeiro tempo.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Cartões – Equipe com mais Cartões

Selecione qual Equipe receberá mais cartões durante o tempo regulamentar da partida.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão
- Cartão vermelho = 2 cartões
- Dois cartões amarelos que resultam em um vermelho = 3 cartões

Opções disponíveis: Equipe da Casa, Empate, Equipe visitante.

Total de Cartões

Selecione se o número total de cartões no tempo regulamentar será superior (mais de) ou inferior (menos de) ao valor indicado. Se for oferecido um número inteiro como valor e o total de cartões for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada. O resultado é determinado pela soma dos cartões recebidos por ambas as equipes.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão
- Cartão vermelho = 2 cartões
- Dois cartões amarelos que resultam em um vermelho = 3 cartões

Opções de seleção: Mais de x.5 cartões, Menos de x.5 cartões; Mais de x.0 cartões, Menos de x.0 cartões.

Total de Cartões (exatamente)

Selecione quantos cartões serão aplicados a ambos os times durante o tempo regulamentar da partida. Os cartões de ambas as equipes serão somados.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão
- Cartão vermelho = 2 cartões
- Dois cartões amarelos que resultam em um vermelho = 3 cartões.

Opções disponíveis: 3 ou menos, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 ou mais.

Total de Pontos de Advertência (3 vias)

Selecione quantos pontos de reserva serão atribuídos aos dois times durante o tempo regulamentar da partida. As advertências de ambas as equipes serão somadas.

Pontuação:

Cartão amarelo = 10 pontos de advertência

Cartão vermelho = 25 pontos de advertência

Opções disponíveis: abaixo de X pontos, entre X e Y pontos, acima de Y pontos.

Cartões – Equipe da Casa

Selecione se o número total de cartões recebidos pela equipe mandante durante o tempo regulamentar será superior ou inferior ao valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de cartões for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão

- Cartão vermelho = 2 cartões
- Dois cartões amarelos que resultam em um vermelho = 3 cartões

Opções disponíveis: Mais de x.5 cartões, menos de x.5 cartões; mais de x.0 cartões, menos de x.0 cartões.

Cartões – Equipe Visitante

Selecione se o número total de cartões recebidos pela equipe visitante durante o tempo regulamentar será superior ou inferior ao valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de cartões for exatamente igual a esse valor, a aposta será anulada.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão
- Cartão vermelho = 2 cartões
- Dois cartões amarelos que resultam em um vermelho = 3 cartões

Opções disponíveis: Mais de x.5 cartões, menos de x.5 cartões; mais de x.0 cartões, menos de x.0 cartões.

Equipe que Receberá o Primeiro Cartão

Selecione qual equipe receberá o primeiro cartão durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Equipe mandante, equipe visitante, nenhuma equipe (sem cartões).

Próxima Equipe a Receber Cartão

Selecione qual equipe receberá o próximo cartão.

O placar exibido entre parênteses (por exemplo, placar 3:2) representa o placar atual da partida.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão
- Cartão vermelho direto = 1 cartão
- Dois cartões amarelos que resultam em vermelho (amarelo + amarelo/vermelho) = 2 cartões.

Opções disponíveis: Time da casa, Sem cartões, Time visitante.

Jogador que Receberá o Primeiro Cartão

Selecione qual jogador receberá o primeiro cartão (amarelo ou vermelho) na partida.

Liquidación

Cartões aplicados a jogadores no banco de reservas ou após o apito final não são considerados
A prorrogação não conta
O primeiro jogador a receber um cartão será considerado o vencedor
Os demais jogadores que estiverem em campo antes da aplicação do primeiro cartão serão
considerados perdedores
Todas as outras seleções serão anuladas

Jogador que Receberá um Cartão Vermelho

Selecione se um jogador receberá um cartão vermelho durante a partida.

Liquidación

Cartões vermelhos aplicados a jogadores no banco de reservas ou após o apito final não são
considerados.
A prorrogação não conta.
Qualquier jugador que reciba un cartón rojo durante el partido se considera ganador.
Los demás jugadores que estuvieren en el terreno de juego durante el partido se considerarán
perdidos. Todas las demás selecciones serán nulas.

Jogador que Receberá um Cartão

Selecione se um jogador receberá qualquer cartão (amarelo ou vermelho) durante a partida.

Liquidación

Las tarjetas otorgadas a los jugadores en el banquillo o después del silbato final no están incluidas.
El tiempo extra no cuenta.
Cualquier jugador que reciba una tarjeta (amarilla o roja) en un partido se valora como ganador.
Los demás jugadores que hayan estado en el terreno de juego durante el partido se considerarán
perdidos. Todas las demás selecciones serán nulas.

Penalti Válido

Selecione se um pênalti será concedido durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Cartão Vermelho e Pênalti Concedido

Selecione se será concedido um cartão vermelho e um pênalti durante a partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Liquidação

A prorrogação não conta.

Cartões vermelhos concedidos a jogadores que não estão em campo ou a treinadores não contam.

Se a partida for suspensa, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado da aposta já tenha sido determinado.

Pênalti Concedido na 1^a Metade

Selecione se um pênalti será concedido na segunda metade da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Pênalti Concedido na 2^a Metade

Selecione se um pênalti será concedido no segundo tempo.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Gol de Pênalti

Selecione se um gol de pênalti será marcado durante o tempo regulamentar da partida.

Opções disponíveis: Sim, Não

1^a Metade – Primeiro Cartão

Selecione qual equipe receberá o primeiro cartão na primeira metade.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante, Nenhum cartão.

1ª Metade – Cartões por Equipe

Selecione qual equipe receberá o maior número de cartões durante a primeira metade.

Contagem de cartões:

Cartão amarelo = 1 cartão

Cartão vermelho direto = 2 cartões

Dois cartões amarelos que resultam em vermelho = 3 cartões

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante

1ª Metade – Total de Cartões

Selecione se o número total de cartões na primeira metade será acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor cotado. Se for oferecido um número inteiro como valor e o total de cartões for exatamente esse número, as apostas serão anuladas.

O resultado é determinado pelo número total de cartões aplicados a ambas as equipes.

Opções disponíveis: Mais de x.5 cartões, Menos de x.5 cartões, Mais de x.0 cartões, Menos de x.0 cartões.

1ª Metade – Total de Cartões (Exato)

Selecione o número exato de cartões que serão aplicados a ambas as equipes na primeira metade.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão
- Cartão vermelho direto = 2 cartões
- Dois cartões amarelos que resultam em vermelho = 3 cartões

Opções disponíveis: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou mais.

1ª Metade – Total de Cartões – Equipe da Casa

Selecione se o número total de cartões aplicados à equipe da casa na primeira metade será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor cotado.

Se for oferecido um número inteiro como valor e o total de cartões for exatamente esse número, as apostas serão anuladas.

Contagem de cartões:

- Cartão amarelo = 1 cartão
- Cartão vermelho direto = 2 cartões

- Dois cartões amarelos que resultam em vermelho = 3 cartões
Opções disponíveis: Mais de x.5 cartões, Menos de x.5 cartões, Mais de x.0 cartões, Menos de x.0 cartões.

1ª Metade – Total de Cartões – Equipe Visitante

Selecione se o número total de cartões aplicados à equipe visitante na primeira metade será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor cotado. Se for oferecido um número inteiro como valor cotado e o número total de cartões for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.
Cartões (reservas):

Cartão amarelo = 1 cartão

Cartão vermelho direto = 2 cartões

Dois cartões amarelos que resultam em expulsão = 3 cartões

Opções disponíveis: Mais de x.5 cartões, Menos de x.5 cartões, Mais de x.0 cartões, Menos de x.0 cartões.

1ª Metade – Primeiro Cartão

Selecione qual equipe receberá o primeiro cartão na primeira metade.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante, Nenhum cartão.

Primeiro Cartão – Antes/Depois

Selecione quando será aplicado o primeiro cartão.

Opções disponíveis: Cartão antes do minuto X, Cartão após o minuto X.

Próxima Equipe a Receber Cartão

Selecione qual equipe receberá o próximo cartão.

Se nenhum outro jogador for advertido, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis Equipe da casa, Equipe visitante.

Equipe com Mais Pontos de Advertência

Selecione qual equipe acumulará mais pontos de advertência.

Pontuação de advertência:

- Cartão amarelo = 10 pontos
- Cartão vermelho direto = 25 pontos
- Dois cartões amarelos que resultam em vermelho automático = 35 pontos

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Advertências – Handicap

Selecione a equipe com mais pontos de advertência após a aplicação do valor de handicap indicado.

Pontuação de advertência:

- Cartão amarelo = 10 pontos
- Cartão vermelho direto = 25 pontos
- Dois cartões amarelos que resultam em vermelho automático = 35 pontos

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Total de Advertências

Selecione se o número total de pontos de advertência no tempo regulamentar da partida será superior (mais de) ou inferior (menos que) ao valor cotado.

Se for oferecido um número inteiro como valor e o total de pontos de advertência for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O resultado é determinado pelo total de pontos de advertência atribuídos a ambas as equipes.

Pontos de Advertência:

- Cartão amarelo = 10 pontos
- Cartão vermelho direto = 25 pontos
- Duas advertências com cartão amarelo resultam em um cartão vermelho automático e somam 35 pontos de advertência.

Opções disponíveis: Mais de x,5 pontos de advertência, Menos de x,5 pontos de advertência, Mais de x,0 pontos de advertência, Menos de x,0 pontos de advertência.

Total de Pontos de Advertência (Faixas)

Selecione quantos pontos de advertência serão aplicados a ambas as equipes no tempo regulamentar.

Pontos de Advertência:

- Cartão amarelo = 10 pontos
- Cartão vermelho direto = 25 pontos
- Duas advertências com cartão amarelo resultam em um cartão vermelho automático e somam 35 pontos de advertência.

Opções disponíveis: 0 a 30, 31 a 45, 46 a 60, 61 a 75, 76 ou mais.

1ª Metade – Total de Pontos de Advertência

Selecione se o número total de pontos de advertência na primeira metade será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor indicado. Se for oferecido um número inteiro como valor cotado e o número total de pontos de advertência for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

O resultado é determinado pelo total de pontos de advertência atribuídos a ambas as equipes.

Pontos de advertência:

- Cartão amarelo = 10 pontos
- Cartão vermelho direto = 25 pontos
- Dois amarelos que resultam em vermelho = 35 pontos

Opções disponíveis: Mais de x.5 pontos, Menos de x.5 pontos, Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

1ª Metade – Total de Pontos de Advertência (Faixas)

Selecione quantos pontos de advertência serão aplicados a ambas as equipes na primeira metade.

Faixas disponíveis:

- Cartão amarelo = 0 a 10 pontos
- Cartão vermelho = 11 a 25 pontos.
- Duas advertências com cartão amarelo resultam em um cartão vermelho automático e somam 35 pontos de advertência.

Opções disponíveis: 0 a 10, 11 a 25, 26 a 40, 40 ou mais.

Como o Jogo Será Decidido?

Selecione como a equipe vencerá em competições eliminatórias.

Opções disponíveis: Equipo local para ganar en tiempo regular, Equipo local para ganar en tiempo extra, Equipo local para ganar en penales, Equipo visitante para ganar en tiempo regular, Equipo visitante para ganar en tiempo extra, Equipo visitante para ganar en penales.

Haverá Prorrogação?

Selecione se haverá prorrogação na partida ou não.

Disponível apenas em partidas onde a prorrogação é possível.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Prorrogação – 3 Vias

Selecione quem vencerá a prorrogação. Apenas os gols da prorrogação contam. Disputas de pênaltis não contam.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Prorrogação – Resultado Após X Minutos

Selecione quem estará em vantagem após X minutos da prorrogação.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Vencer o Resto da Prorrogação

Selecione o vencedor do período a partir do momento em que a aposta for feita até o final da prorrogação.

Para este mercado, os times começam com um placar virtual de 0:0. O resultado exibido entre parênteses (por exemplo, placar 3:2) representa o placar atual da partida no momento da aposta. Apenas os gols marcados após a realização da aposta contam para este mercado. Gols marcados antes do momento da aposta não são considerados. Disputas de pênaltis não contam para este mercado.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Prorrogação – Handicap Asiático

Selecione o vencedor da prorrogação após a aplicação do handicap ao resultado oficial da prorrogação.

Handicap de gols inteiros: Será atribuído um handicap de +/- 1 ou mais gols a cada equipe, que será somado ao número real de gols marcados. Se, após a aplicação do handicap, o resultado for empate, a aposta será anulada.

Handicap de Meio Gol: Será atribuído um handicap de +/- 0,5 gols (meio gol) ou mais a cada equipe, que será somado ao número real de gols marcados.

As apostas não podem terminar empatadas.

Handicap dividido: Será atribuído um handicap de +/- 0,25 gols (um quarto de gol) ou mais a cada equipe.

A aposta será dividida igualmente entre dois handicaps:

- Metade da aposta será colocada no handicap inteiro (ex: 0,0)
- A outra metade será colocada no handicap de meio gol (ex: 0,5)

O handicap dividido representa sempre o ponto médio entre o handicap inteiro e o de meio gol.

Opções disponíveis: Handicap x.x para a Equipe da Casa/Handicap x.x para a Equipe Visitante.

Prorrogação – Total de Gols

Selecione se o número total de gols marcados na prorrogação será acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor indicado. Se for oferecido um número inteiro como valor e o total de gols for exatamente esse número, as apostas serão anuladas. O resultado é determinado pelo total de gols marcados por ambas as equipes somente durante a prorrogação.

Opções disponíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols, Mais de x.0 gols, Menos de x.0 gols.

Prorrogação – Gols Totais Asiáticos

Linha de Gol Inteira: Se o valor for um número inteiro (ex: 1.0 ou 2.0) e o total de gols for exatamente esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x.0, Menos de x.0

Meia Linha de Gol: Linhas com valores terminados em x.5 (ex: 0.5, 1.5).

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5.

Ver também: Prorrogação – Total de Gols

Linha de Gol Dividida: A aposta será dividida em duas partes iguais: Metade na linha inteira, Metade na meia linha.

A linha dividida representa o ponto médio entre a linha inteira e a meia linha.

Exemplos de seleções possíveis:

- x.25: Mais de 1.25 = metade da aposta em Mais de 1.0 e metade em Mais de 1.5
- x.75: Mais de 0.75 = metade da aposta em Mais de 0.5 e metade em Mais de 1.0

Prorrogação – Total de Gols Após X Minutos

Selecione quantos gols serão marcados após um tempo específico (X minutos).

Exemplo: Total de gols na prorrogação após 10 minutos = gols marcados entre 00:00 e 09:59 da prorrogação.

Gols do tempo regulamentar não contam.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5.

Gol na Prorrogação – Sim/Não.

Haverá prorrogação e pelo menos um gol será marcado?

Disputas de pênaltis não contam.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Próximo Gol na Prorrogação

Selecione qual equipe marcará o próximo gol durante a prorrogação.

Gols em disputas de pênaltis não contam.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Sem gol, Equipe visitante.

Prorrogação – Placar Exato

Selecione o placar exato da prorrogação. O tempo regulamentar não conta.

Opções disponíveis: Ex: Equipe da casa vence por 1:0, Empate 0:0, Equipe visitante vence por 1:0, ..., Equipe da casa vence por 2:1, Empate 2:2, Equipe visitante vence por 2:1, Qualquer outro resultado.

Prorrogação – Intervalo / Final

Preveja o resultado da prorrogação no intervalo e no final.

Ambos os resultados devem estar corretos.

O tempo regulamentar não conta.

Opções disponíveis: Casa / Casa, Casa / Empate, Casa / Visitante, Empate / Casa, Empate / Visitante, Visitante / Casa, Visitante / Empate, Visitante / Visitante.

Prorrogação – Total de Escanteios

Selecione se o número total de escanteios na prorrogação será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor indicado. Se o número total for igual ao valor inteiro cotado, as apostas serão anuladas.

Somente escanteios da prorrogação contam.

Opções disponíveis: Mais de x.5 escanteios, Menos de x.5 escanteios, Mais de x.0 escanteios, Menos de x.0 escanteios.

Prorrogação – Total de Escanteios (Exato)

Selecione o número total de escanteios na prorrogação para que seja abaixo, entre ou acima de um intervalo específico. Escanteios do tempo regulamentar não contam.

Opções disponíveis: Abaixo de X escanteios, De X a Y escanteios, Acima de Y escanteios.

Prorrogação – Total de Advertências (Cartões)

Selecione o número total de cartões concedidos a ambas as equipes durante a prorrogação.

Cartões do tempo regulamentar não contam.

Contagem de advertências:

- Cartão amarelo = 1 advertência
- Cartão vermelho direto = 2 advertências
- Dois cartões amarelos que resultam em vermelho = 3 advertências

Prorrogação – Expulsão

Selecione se algum jogador será expulso (cartão vermelho) durante a prorrogação.

Opções disponíveis: Sim, Não

Prorrogação – Momento do Gol nº X

Selecione quando será marcado um gol específico (X) durante a prorrogação.

O resultado entre parênteses (ex: placar 3:2) indica o placar atual.

Qualquer acréscimo conta como minuto 15 ou 30.

Opções disponíveis: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Fim da prorrogação, Sem gol.

Prorrogação – Momento do Gol nº X – Equipe da Casa

Selecione quando a equipe da casa marcará um gol específico (X) durante a prorrogação.

Opções disponíveis: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Fim da prorrogação, Sem gol

Prorrogação – Momento do Gol nº X – Equipe Visitante

Selecione quando a equipe visitante marcará um gol específico (X) durante a prorrogação.

Opções disponíveis: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Fim da prorrogação, Sem gol.

Prorrogação – A Equipe da Casa Marcará?

Selecione se a equipe da casa marcará um gol durante a prorrogação.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Prorrogação – A Equipe Visitante Marcará?

Selecione se a equipe visitante marcará um gol durante a prorrogação.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Prorrogação – Número de Equipes que marcarão

Selecione quantas equipes marcarão durante a prorrogação.

Opções disponíveis: Apenas uma, Ambas, Nenhuma.

Prorrogação – 1ª Metade (3 Vias)

Selecione quem vencerá a primeira metade da prorrogação.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Empate, Equipe visitante.

Prorrogação 1ª Metade – Handicap Asiático

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap ao resultado oficial da primeira metade da prorrogação.

Handicap de gols inteiros: Um handicap de +/- um ou mais gols será atribuído a cada equipe e somado ao número real de gols marcados. As apostas serão anuladas se a primeira metade terminar empatada após a aplicação do handicap.

Handicap de meio gol: Um handicap de +/- 0,5 ou mais será atribuído a cada equipe e somado ao número real de gols. As apostas não podem terminar empatadas.

Handicap dividido: Um handicap de +/- 0,25 ou mais será atribuído a cada equipe. A aposta será dividida igualmente entre dois handicaps: metade no handicap inteiro (ex: 0,0) e metade no handicap de meio gol (ex: 0,5). O handicap dividido é sempre o ponto médio entre o handicap inteiro e o de meio gol.

Opções disponíveis: Handicap x.x para a equipe da casa, Handicap x.x para a equipe visitante

Prorrogação 1ª Metade – Gols Totais Asiáticos

Selecione o número total de gols marcados na primeira metade da prorrogação para que seja acima (mais de) ou abaixo (menos de) do valor indicado.

Linha de gol inteira: Se o valor for um número inteiro (ex: 1.0 ou 2.0) e o total de gols for exatamente esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções disponíveis: Mais de x.0, Menos de x.0.

Meia Linha de Gol: Linhas com valores terminados em x.5. Refere-se ao mercado de Total de Gols da 1ª Metade da Prorrogação no futebol.

Opções disponíveis: Mais de x.5, menos de x.5.

Linha de gol dividida: A aposta será dividida em partes iguais entre duas apostas:

- Metade da aposta será colocada na linha de gol inteira;
- A outra metade será colocada na meia linha de gol;

A linha de gol dividida representa sempre o ponto médio entre a linha inteira e a meia linha.

Exemplos de opções disponíveis:

- **x.25:** Mais de 1.25 = metade da aposta em Mais de 1.0 e metade em Mais de 1.5
Menos de 1.25 = metade da aposta em Menos de 1.0 e metade em Menos de 1.5
- **x.75:** Mais de 0.75 = metade da aposta em Mais de 0.5 e metade em Mais de 1.0
Menos de 0.75 = metade da aposta em Menos de 0.5 e metade em Menos de 1.0

Prorrogação – Placar Exato da 1ª Metade

Selecione o placar exato da primeira metade da prorrogação.

O resultado do tempo regulamentar não é considerado.

Opções disponíveis: Ex: Equipe da casa vence por 1:0, Empate 0:0, Equipe visitante vence por 1:0, ..., Equipe da casa vence por 2:1, Empate 2:2, Equipe visitante vence por 2:1, qualquer outro resultado

Shootout (Disputa de pênaltis)

Selecione se haverá uma disputa de pênaltis na partida.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Quem vencerá a disputa de pênaltis?

Selecione quem vencerá a disputa de pênaltis.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante

Próximo gol (Disputa de pênaltis)

Selecione qual equipe marcará o próximo gol na disputa de pênaltis.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante

Pênalti nº X será convertido?

Selecione se o pênalti número X será convertido em gol.

Opções disponíveis: Sim, Não.

Total de pênaltis convertidos

Selecione o número total de pênaltis convertidos na disputa.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5.

Quem dará o pontapé inicial?

Selecione qual equipe começará com a posse de bola.

Opções disponíveis: Equipe da casa, Equipe visitante.

Total de pênaltis cobrados (3 vias)

Selecione o número total de pênaltis cobrados na disputa.

Opções disponíveis: Abaixo de X, De X a Y, Acima de Y.

Total de pênaltis cobrados (2 vias)

Selecione o número total de pênaltis cobrados na disputa.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5.

Total de pênaltis até o primeiro erro

Selecione o número total de pênaltis convertidos até que ocorra o primeiro erro.

Opções disponíveis: 1–2, 3–4, 5–6, 7–8, 9 ou mais.

Acessórios de Jogador

Todas as apostas são liquidadas com base nas informações recebidas do nosso fornecedor oficial de dados.

Liquidiação

Todas as apostas incluem prorrogação para fins de liquidiação. Disputas de pênaltis não estão incluídas.

Todas as apostas feitas antes de uma mudança de local serão consideradas nulas.

Se a partida começar, mas for suspensa a qualquer momento antes do fim do tempo regulamentar (incluindo acréscimos e prorrogação, se aplicável) e não for retomada dentro de 5 horas, todas as apostas relacionadas a esse jogador serão consideradas nulas.

Se um jogador não iniciar a partida, todas as apostas feitas nesse jogador serão consideradas nulas.

Acessórios de Jogador – Número de Finalizações

Qualquer tentativa clara de um jogador de marcar um gol (no alvo, para fora ou bloqueada).

Acessórios de Jogador – Número de Finalizações no Alvo

Uma tentativa de um jogador que resulta diretamente em gol (independentemente da intenção clara de marcar), ou uma tentativa clara que teria entrado no gol se não fosse por uma defesa do goleiro ou do último defensor (com o goleiro claramente impossibilitado de defender).

Acessórios de Jogador – Número de Assistências

A contribuição final (passe, chute ou qualquer outro toque na bola) feita por um jogador para que o companheiro marque um gol.

Acessórios de Jogador – Número de Passes

Passe tentado (bem-sucedido ou malsucedido) com a clara intenção de um jogador encontrar um companheiro de equipe.

Acessórios de Jogador – Número de Desarmes

Quando um jogador conecta com a bola em um desafio no chão, retirando com sucesso a bola do jogador em posse.

Vencedores Absolutos

Selecione qual equipe vencerá um Campeonato / Liga / Copa.

Opções disponíveis: Todas as equipes com chance de vencer o Campeonato / Liga / Copa.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última partida do Campeonato / Liga / Copa. Alterações posteriores de qualquer natureza não afetarão a liquidação. Salvo indicação em contrário, se o vencedor de um Campeonato / Liga / Copa for decidido por meio de play-offs, o mercado de vencedores absolutos será liquidado com base no vencedor desses play-offs.

Caso uma equipe não participe do torneio, todas as apostas de vencedor absoluto feitas nessa equipe serão anuladas.

O horário exibido nos terminais pode não coincidir com o término previsto da competição.

Datas e partidas publicadas estão sujeitas a alterações conforme informações do nosso fornecedor oficial de dados.

Especiais de Partidas

Se uma seleção incluída em uma aposta especial for perdida, toda a aposta será considerada perdida.

Se uma seleção incluída em uma aposta especial for anulada, toda a aposta será considerada nula.

Apostas especiais em jogadores serão anuladas se o jogador não participar da partida.
Apostas em que uma equipe vencerá ambos os tempos serão consideradas vencedoras apenas se a equipe designada marcar mais gols que o adversário em ambos os tempos da partida.
Prorrogação e disputa de pênaltis não contam para fins de liquidação.
O número de seleções oferecidas pode não corresponder ao grupo total de jogadores ou equipes participantes da competição.
Todas as demais regras de apostas regulares se aplicam.

Aposta de Posição 1–3

Selecione qual equipe terminará entre as 3 primeiras do torneio.

Opções disponíveis:

Todas as equipes com chance de terminar no Top 3 do Campeonato / Liga / Copa.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última partida do Campeonato / Liga / Copa. Alterações posteriores não afetarão a liquidação.

Caso uma equipe não participe do torneio, todas as apostas de posição feitas nessa equipe serão anuladas.

O horário exibido nos terminais pode não coincidir com o término previsto da competição.

Artilheiro (Máximo Goleador)

Selecione qual jogador marcará mais gols no torneio.

Opções disponíveis: Jogadores selecionados do torneio.

Liquidação

Se dois ou mais jogadores marcarem o mesmo número de gols no torneio, aplicam-se as regras de empate. Critérios de desempate utilizados pela organização oficial não são considerados para este mercado. Assistências não contam.

Próximo Treinador Permanente

Selecione o próximo treinador permanente anunciado por um clube ou federação.

Opções disponíveis: Diversos treinadores.

Resolución

Las apuestas se valorarán en función de una persona designada por el club o asociación de fútbol como entrenador oficial del primer equipo.

Las apuestas a otros individuos se mantendrán y se considerarán perdidas en caso de que se

designe a un entrenador no cotizado.

Los entrenadores interinos, interinos o temporales contarán en caso de que completen 10 o más partidos consecutivos al frente del equipo, incluidos los internacionales.

En caso de que se asigne un entrenador interino, interino o temporal para estar a cargo del equipo durante un período de tiempo designado, por ejemplo, los próximos 12 juegos, las apuestas se liquidarán como perdidas, incluso si el período supera los 10 juegos consecutivos.

11.1.33. Squash

Regras Gerais

Liquidation

Todos os mercados são liquidados com base no resultado oficial final da partida, salvo indicação contrária na descrição do mercado.

Se um mercado já tiver sido decidido antes da suspensão da partida (por exemplo, vencedor do primeiro set), todas as apostas nesse mercado serão mantidas.

Se o número total de sets a serem disputados for alterado, as apostas na partida serão mantidas, mas as apostas no placar correto, total de sets, handicap de pontos e total de pontos serão anuladas.

Informações sobre Abandono/Adiamento

Se uma partida for adiada ou remarcada, as apostas serão mantidas desde que a partida seja concluída antes do término da competição.

Partidas interrompidas ou adiadas que não façam parte de um torneio (por exemplo, partidas de exibição) serão consideradas inválidas se não forem retomadas e concluídas dentro de 24 horas.

Apostas na Partida

Selecione o vencedor da partida.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2

Handicap de Pontos

Selecione o vencedor após a aplicação dos pontos de handicap ao total de pontos de cada jogador, conforme o resultado oficial final.

Opções disponíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2

Vencedor do Set X

Selecione qual jogador vencerá o set especificado (X).

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2

Número Total de Sets

Selecione quantos sets serão disputados na partida.

Opções disponíveis (melhor de 3): 2, 3

Opções disponíveis (melhor de 5): 3, 4, 5

Totais

Selecione o total de pontos marcados pelo Jogador 1 e Jogador 2 na partida para que seja acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor escolhido.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5

Placar Correto do Set

Selecione o placar final em sets.

Opções disponíveis (melhor de 3): 2:0, 2:1, 1:2, 0:2

Opções disponíveis (melhor de 5): 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Handicap do Set X

Selecione o vencedor do set especificado (X) após a aplicação do handicap ao resultado oficial do set.

Opções disponíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2

Total do Set X

Selecione o total de pontos marcados pelo Jogador 1 e Jogador 2 no set especificado (X) para que seja acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor escolhido.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5

Set X – Par/Ímpar

Selecione se o número total de pontos marcados no set especificado (X) será par ou ímpar. A pontuação dos dois jogadores será combinada.

Opções disponíveis: Ímpar, Par

Corrida até X Pontos no Set Y

Selecione qual jogador alcançará primeiro um número específico (X) de pontos no set nomeado(Y).
Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2

11.1.34. Tênis de Mesa

Regras Gerais

Liquidação

Todos os mercados são liquidados com base no resultado oficial final da partida, salvo indicação contrária na descrição do mercado.

Se um mercado já tiver sido decidido antes da suspensão da partida (por exemplo, vencedor do primeiro set), todas as apostas nesse mercado serão mantidas.

Se o número total de sets a serem disputados for alterado, as apostas na partida serão mantidas, mas as apostas no placar correto, total de sets e total de pontos serão anuladas.

Informações sobre Cancelamentos / Adiamentos

Se uma partida for adiada ou remarcada, as apostas serão mantidas desde que a partida seja concluída antes do término da competição.

Partidas interrompidas ou adiadas que não façam parte de um torneio (por exemplo, partidas de exibição) serão consideradas inválidas se não forem retomadas e concluídas dentro de 24 horas.

Apostas na Partida

Selecione qual jogador vencerá a partida.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2

Handicap

Selecione qual jogador terá mais pontos após a aplicação do handicap ao resultado oficial da partida.

Opções disponíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2

Pontos Totais

Selecione o total de pontos marcados por ambos os jogadores na partida para que seja acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor escolhido.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5

Número de Sets

Selecione o número total de sets na partida.

Opções disponíveis: 2, 3

Vencedor do Set X

Selecione qual jogador vencerá o set X especificado.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2

Handicap do Set X

Selecione o vencedor do set X após a aplicação do handicap ao placar oficial do set.

Opções disponíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2

Pontos Totais do Set X

Selecione o total de pontos marcados pelo Jogador 1 e Jogador 2 no set X para que seja acima (mais de) ou abaixo (menos de) o valor escolhido.

Opções disponíveis: Mais de x.5, Menos de x.5

Set X – Par/Ímpar

Selecione se o número total de pontos no set X será par ou ímpar. A pontuação dos dois jogadores será combinada.

Opções disponíveis: Ímpar, Par

Set X – Ponto N Vencedor

Selecione qual jogador vencerá o ponto de número N no set X.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2

Set X – Corrida até N Pontos

Selecione qual jogador alcançará primeiro N pontos no set X.

Opções disponíveis: Jogador 1, Jogador 2

11.1.35. Tênis

Regras Gerais

Liquidação

Uma partida deve ser completada para que todas as apostas sejam válidas, a menos que um mercado já tenha sido decidido antes da conclusão da partida.

Exemplo: apostas no vencedor do 1º set permanecem válidas se esse set tiver sido concluído antes da interrupção.

Se o número total de sets a serem disputados for alterado, as apostas no vencedor da partida permanecem válidas, mas as apostas em placar correto, total de sets e total de pontos serão anuladas.

Em caso de mudança de superfície (por exemplo, de quadra externa para interna devido ao clima), todas as apostas permanecem válidas.

Se não for possível obter um resultado, todas as apostas não liquidadas serão anuladas.

Em caso de desistência, desclassificação ou mudança de superfície durante a partida, as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado já esteja inevitavelmente determinado.

Exemplos:

Exemplo 1: Um set é interrompido em 3–3.

Apostas em Mais/Menos de 8,5 games são liquidadas como ganhadoras/perdedoras, pois qualquer conclusão natural teria pelo menos 9 games.

Apostas em Mais/Menos de 9,5 games ou mais são anuladas.

Exemplo 2: Partida melhor de 3 sets interrompida em 6–4, 2–6.

Apostas em Mais/Menos de 23,5 games são liquidadas, pois qualquer conclusão natural teria pelo menos 24 games.

Apostas em Mais/Menos de 24,5 games ou mais são anuladas.

Exemplo 3: Partida melhor de 3 sets interrompida em 6–3, 3–6, 5–5.

Apostas com handicap de +2,5 ou mais são ganhadoras;

Apostas com handicap de –2,5 ou menos são perdedoras;

Apostas com handicap entre –2 e +2 são anuladas.

Informações sobre Cancelamentos / Adiamentos

Se uma partida for adiada ou remarcada, as apostas permanecem válidas desde que a partida seja concluída antes do fim da competição. Todos os mercados pré-jogo e ao vivo que já tiverem sido decididos no momento da interrupção, desclassificação ou desistência serão liquidados com base no resultado até aquele momento.

Exemplo: apostas em Mais de 15,5 games serão liquidadas se esse total já tiver sido atingido.

Mercados com resultados indefinidos serão anulados.

Casos Específicos:

Copa Davis / Copa Billie Jean King (Fed Cup): Partidas interrompidas ou adiadas serão anuladas se não forem concluídas dentro de 48 horas.

Torneios Round Robin: As mesmas regras se aplicam — partidas devem ser concluídas em até 48 horas.

Desistência / Desclassificação de um jogador: Independentemente do momento, todas as apostas em mercados ainda não decididos serão anuladas.

Walkover (W.O.): Todas as apostas são anuladas.

Apostas na Partida

Selecione qual jogador vencerá a partida.

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Apostas de Set

Selecione o placar final da partida em sets.

Opções possíveis: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, (Melhor de 5 sets: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3)

Total de Sets

Selecione quantos sets serão disputados na partida.

Opções disponíveis (melhor de 3): 2, 3

Opções disponíveis (melhor de 5): 3, 4, 5

Handicap de Sets

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap de sets ao total de sets vencidos por cada jogador, com base no resultado final oficial.

Opções possíveis: Handicap x.5 para o Jogador 1, Handicap x.5 para o Jogador 2.

Handicap de Games

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap de games ao total de games vencidos por cada jogador, com base no resultado final oficial.

Opções possíveis (2 vias): Handicap x.5 para o Jogador 1, Handicap x.5 para o Jogador 2.

Opções possíveis (3 vias): Jogador 1, Empate, Jogador 2.

Total de Games (Partida)

Selecione se o número total de games jogados na partida será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor indicado.

Se o total for exatamente igual ao valor inteiro cotado, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x.5 games, Menos de x.5 games.

Total de Games – Jogador 1

Selecione se o número total de games vencidos pelo Jogador 1 na partida será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de games vencidos for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x.5 games, Menos de x.5 games.

Total de Games – Jogador 2

Selecione se o número total de games vencidos pelo Jogador 2 na partida será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de games vencidos for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x.5 games, Menos de x.5 games

Total de Pontos no Próximo Game

Selecione se o total de pontos jogados em um game específico será mais ou menos que o número indicado.

Maior Número de Games

Selecione o jogador que vencerá mais games na partida.

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Games Pares/ímpares

Selecione se o número total de games jogados na partida será par ou ímpar.

Opções possíveis: Ímpar, Par.

Resultado Duplo (1º Set / Partida)

Selecione quem vencerá o primeiro set e quem vencerá a partida inteira. A aposta deve indicar ambos os resultados.

Seleções possíveis:

Jogador 1 / Jogador 1

Jogador 1 / Jogador 2

Jogador 2 / Jogador 1

Jogador 2 / Jogador 2

Vencer o 1º Set e a Partida

Selecione o jogador que vencerá o primeiro set e toda a partida.

As apostas devem indicar tanto o vencedor do primeiro set quanto o vencedor da partida.

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Perder o 1º Set e Vencer a Partida

Selecione o jogador que perderá o primeiro set e vencerá a partida

As apostas devem indicar tanto o jogador que perderá o primeiro set e o jogador que vencerá a partida

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Jogador 1 Vencerá um Set

Selecione se o Jogador 1 vencerá ao menos um set.

Opções possíveis: Sim, Não.

Jogador 2 Vencerá um Set

Selecione se o Jogador 2 vencerá ao menos um set.

Opções possíveis: Sim, Não.

Algum Set Terminará em 6:0 ou 0:6

Selecione se algum set terminará com o placar de 6:0 ou 0:6.

Opções possíveis: Sim, Não.

Vencedor do Set X

Selecione qual jogador vencerá o set especificado (X).

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Set X – Handicap

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap de games ao total de games vencidos por cada jogador no set especificado.

Opções possíveis: Handicap x para o Jogador 1, Handicap x para o Jogador 2.

Liquidação

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Set X – Total de Games

Selecione se o número total de games jogados no set especificado será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor indicado.

Se for oferecido um número inteiro e o total for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x.5 games, Menos de x.5 games.

Set X – Placar Exato

Selecione o placar exato do set.

Opções possíveis: x:x games para o Jogador 1, x:x games para o Jogador 2.

Games Pares/Ímpares no Set X

Selecione se o número total de games jogados no set especificado será par ou ímpar.

Opções possíveis: Ímpar, Par.

Vencedor do Game X do Set N

Selecione quem vencerá o game X no set N. Exemplo: Quem vence o 5º game do 2º set?

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2. Se o game X não for jogado, a aposta será anulada.

Jogador 1 – Vencedor do Primeiro Game de Saque

Selecione quem vencerá o primeiro game de saque do Jogador 1.

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Jogador 2 – Vencedor do Primeiro Game de Saque

Selecione quem vencerá o primeiro game de saque do Jogador 2.

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2

Resultado do Game X do Set N

Selecione o placar exato do game.

Seleções possíveis: Jogador 1 a 0, Jogador 1 a 15, Jogador 1 a 30, Jogador 1 a 40, Jogador 2 a 0, Jogador 2 a 15, Jogador 2 a 30, Jogador 2 a 40.

Placar do Game X do Set N ou Break

Selecione o placar exato do game, incluindo a possibilidade de quebra de saque.

Seleções possíveis: Jogador 1 a 0, Jogador 1 a 15, Jogador 1 a 30, Jogador 1 a 40, Jogador 2 a 0, Jogador 2 a 15, Jogador 2 a 30, Jogador 2 a 40, Descanso.

Game X com Deuce no Set N

Selecione se o game X no set N chegará a deuce (igualdade).

Opções possíveis: Sim, Não.

Haverá Tie-Break?

Selecione se haverá um tie-break (desempate) na partida.

Opções possíveis: Sim, Não.

Tie-Break no Set X

Selecione se haverá um tie-break no set X.

Opções possíveis Sim, Não.

Vencedor do Tie-Break no Set X

Selecione quem vencerá o tie-break no set X

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2, Sem Tie-Break

Placar Exato do Tie-Break no Set X

Selecione o placar exato do tie-break no set especificado.

Opções possíveis: x:x pontos para o Jogador 1, x:x pontos para o Jogador 2.

Ponto Y Vencedor do Game X do Set N

Selecione quem vencerá o ponto Y no game X do set N.

Exemplo: Quem vence o 2º ponto do 5º game do 2º set?

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2

Vencedor do Primeiro Ponto (Game X / Set N)

Selecione quem vencerá o primeiro ponto do game X no set N.

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2

Vencedores Absolutos

Selecione qual jogador ou equipe vencerá um Torneio / Copa.

Opções possíveis: Todos os jogadores/equipes com chance de vencer o torneio.

Liquidão

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última partida do torneio.

Alterações posteriores não afetarão a liquidão.

Se um jogador/equipe não participar do torneio, as apostas em vencedor absoluto para esse jogador/equipe permanecerão válidas.

O horário exibido nos terminais pode não coincidir com o término oficial da competição.

Vencedor da Partida e Mais/Menos X Games

Determina o vencedor e avalia o número total de games disputados em uma partida.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Vencedor do Set e Total de Games no Set

Determina o vencedor e avalia o número total de games disputados em um set específico.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Total de Games Vencidos pelo Jogador 1

Determina o número total de games vencidos pelo Jogador 1 na partida. Se for oferecido um número inteiro e o placar total for igual a esse número, as apostas serão consideradas nulas.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Total de Games Vencidos pelo Jogador 2

Determina o número total de games vencidos pelo Jogador 2 na partida. Se for oferecido um número inteiro e o placar total for igual a esse número, as apostas serão consideradas nulas.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Primeiro Set – Corrida para X Games

Seleciona qual jogador será o primeiro a vencer X games no primeiro set.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Primeiro Set – Aces Mais/Menos

Determina o número de aces marcados no primeiro set.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Handicap de Aces

Determina o vencedor aplicando o handicap de aces oferecido ao total de aces de cada jogador.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Placar do Tie Break

Determina qual será o placar final do tie break.

Seleções possíveis: 0-7, 1-7, 2-7, 3-7, 4-7, 5-7, 7-0, 7-1, 7-2, 7-3, 7-4, 7-5, Qualquer outro placar para o Jogador 1, Qualquer outro placar para o Jogador 2.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Vencedor 3 vias – Duplas faltas

Determina qual jogador cometerá mais duplas faltas durante a partida ou se o resultado será um empate.

Seleções possíveis: Jogador 1, Jogador 2, Empate.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Quebras Mais/Menos na Partida

Determina o número total de quebras durante uma partida.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Primeira Quebra de Serviço

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

Margem de Vitória em Games

Seleciona a margem pela qual um jogador vencerá o Game X designado.

Opções disponíveis: Jogador 1 vencer por 1-2 games, Jogador 1 vencer por 3-4 games, Jogador 1 vencer por 5-6 games, Jogador 1 vencer por 7+ games, Empate, Jogador 2 vencer por 1-2 games, Jogador 2 vencer por 3-4 games, Jogador 2 vencer por 5-6 games, Jogador 2 vencer por 7+ games.

Liquidão

Em caso de desistência, todas as apostas serão consideradas nulas.

11.1.36. Voleibol

Regras Gerais

Liquidação

Todos os mercados serão liquidados com base no resultado final oficial da partida, salvo indicação contrária na descrição do mercado.

Se um mercado já tiver sido decidido antes da suspensão (por exemplo, vencedor do primeiro set), as apostas nesse mercado permanecem válidas.

Informações sobre Cancelamentos / Adiamentos

Se uma partida for interrompida ou adiada, as apostas feitas em partidas dentro de um torneio continuarão válidas até que a partida seja concluída.

No entanto, partidas fora de torneios (como amistosos) que forem interrompidas ou adiadas serão anuladas se não forem retomadas e concluídas dentro de 24 horas.

Aposta no Vencedor da Partida

Selecione qual equipe vencerá a partida.

Opções possíveis: Equipe local, Equipe visitante.

Handicap de Sets

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap de sets ao total de sets vencidos por cada equipe, com base no resultado final oficial.

Seleções possíveis: Handicap x.x para a equipe da casa, Handicap x.x para a equipe visitante.

Total de Sets (Mais/Menos)

Selecione se o número total de sets jogados na partida será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor indicado.

Opções possíveis: (mais/menos): Mais de x.5 sets, Menos de x.5 sets.

Total de Sets (Exatamente)

Selecione o número exato de sets que serão jogados na partida.

Opções possíveis: (exatamente): 3, 4, 5.

Handicap de Pontos

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap de pontos ao total de pontos marcados por

cada equipe, com base no resultado final oficial.

Opções possíveis: Handicap x.x para a equipe da casa, Handicap x.x para a equipe visitante

Pontos Totais (Partida)

Selecione se o número total de pontos marcados na partida será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor cotado.

Se for oferecido um número inteiro e o total for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x.5 pontos, Menos de x.5 pontos/Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

Pontos Totais – Equipe da Casa

Selecione se o número total de pontos marcados pela equipe da casa será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor cotado.

Se o total for exatamente igual ao valor inteiro cotado, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x.5 pontos, Menos de x.5 pontos/Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

Pontos Totais – Equipe Visitante

Selecione se o número total de pontos marcados pela equipe visitante será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor cotado.

Se o total for exatamente igual ao valor inteiro cotado, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x.5 pontos, Menos de x.5 pontos /Mais de x.0 pontos, Menos de x.0 pontos.

Pontos Pares/Ímpares

Selecione se o número total de pontos marcados na partida será par ou ímpar.

O resultado é determinado com base no total de pontos marcados por ambas as equipes.

Opções possíveis: Ímpar, Par.

Apostas de Set

Selecione o placar exato final da partida.

Opções possíveis: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Vencedor do Set X

Selecione qual equipe vencerá o set especificado (X).

Opções possíveis: Equipe da casa, Equipe visitante.

Set X – Handicap de Pontos

Selecione o vencedor do set após a aplicação do handicap de pontos ao total de pontos de cada equipe.

Opções possíveis: Handicap x.x para a equipe da casa, Handicap x.x para a equipe visitante.

Set X – Margem de Vitória

Selecione a margem de pontos pela qual uma equipe vencerá um set específico.

Opções possíveis: Equipe da casa vence por 2, 3–4, 5–7, 8–11, 12+ pontos; Equipe visitante vence por 2, 3–4, 5–7, 8–11, 12+ pontos.

Set X – Corrida até Y Pontos

Selecione qual equipe será a primeira a marcar Y pontos no set especificado (X).

Se nenhuma das equipes atingir esse número, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Equipe local, Equipe visitante.

Set X – Vantagem após Y Pontos

Selecione qual equipe estará na frente após o ponto Y no set especificado (X).

Opções possíveis: Equipe da casa, Equipe visitante

Set X – Total de Pontos

Selecione se o número total de pontos marcados no set especificado (X) será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor cotado.

Se for oferecido um número inteiro e o total for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais de x,5 pontos / Menos de x,5 pontos/Mais de x,0 pontos / Menos de x,0 pontos

Set X – Pontos Pares/Ímpares

Selecione se o número total de pontos marcados no set especificado (X) será par ou ímpar.

Opções possíveis: Ímpar, Par

Set X – Punto Y Ganador

Selecione qual equipe marcará o ponto Y no set X especificado.

Opções possíveis: Equipe da casa, Equipe visitante

11.1.37. Waterpolo

Regras Gerais

Liquidação

Todos os mercados serão liquidados com base no resultado oficial após o tempo regulamentar, salvo indicação contrária na descrição do mercado.

Se um mercado já tiver sido decidido antes da suspensão (por exemplo, “mais de 0,5 gols”), as apostas nesse mercado permanecem válidas.

Informações sobre Cancelamentos / Adiamentos

Todas as apostas em partidas abandonadas ou adiadas serão anuladas, a menos que a partida seja remarcada e concluída dentro de 24 horas. Nesse caso, as apostas permanecem válidas.

Resultado no Tempo Regulamentar

Selecione qual equipe vencerá a partida dentro do tempo regulamentar.

Opções possíveis: Equipe local, Empate, Equipe visitante.

Total de Gols

Selecione se o total de gols marcados será acima (mais de) ou abaixo (menos que) o valor escolhido.

Se o total for exatamente igual ao valor cotado (quando for um número inteiro), as apostas serão anuladas.

A pontuação de ambas as equipes será somada.

Opções possíveis: Mais de x.5 gols, Menos de x.5 gols

Vencedores Absolutos (Outrights)

Selecione qual equipe vencerá um Campeonato / Liga / Copa.

Opções possíveis: Todos os times com chance de vencer o Campeonato / Liga / Copa.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última partida do Campeonato / Liga / Copa.

Alterações posteriores de qualquer natureza não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas em vencedor absoluto para essa equipe serão anuladas.

O horário exibido nos terminais não deve ser considerado como o fim oficial da competição.

Aposta de Posição 1–3

Selecione qual equipe terminará entre as 3 primeiras colocadas do torneio.

Opções possíveis: Todos os times com chance de ficar no Top 3 do Campeonato / Liga / Copa.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última partida do Campeonato / Liga / Copa.

Alterações posteriores não afetarão a liquidação.

Se uma equipe não participar do torneio, todas as apostas de posição para essa equipe serão anuladas.

O horário exibido nos terminais pode não coincidir com o término oficial da competição.

11.1.38. Esportes de Inverno

Regras Gerais

Liquidação

A apresentação oficial do pódio será considerada como resultado válido, quando aplicável.

Qualquer alteração posterior no resultado oficial não afetará a liquidação das apostas.

Se houver mais participantes nas posições relevantes do que o número previsto no título do

mercado, aplica-se a regra de empate para os excedentes.

Exemplo 1:

Em um mercado de Top 5, se dois participantes empatarem em 5º lugar, os colocados em 1º, 2º, 3º e 4º recebem o pagamento integral, e os dois empatados em 5º recebem pagamento proporcional ao empate de duas vias.

Exemplo 2:

Em um mercado de Top 5 com quatro participantes empatados em 3º lugar, os colocados em 1º e 2º recebem o pagamento integral, e os quatro empatados recebem 75% do valor da aposta, pois estão dividindo as três posições restantes.

Informações sobre Cancelamentos / Adiamentos

Se um evento for suspenso e nenhum resultado oficial for declarado, as apostas serão anuladas.

Se um evento for abandonado, mas um resultado oficial for declarado, as apostas serão liquidadas com base nesse resultado oficial.

Se um evento for adiado e ocorrer no mesmo local dentro dos dois (2) dias seguintes, as apostas permanecem válidas.

Se o evento for adiado para outro local, todas as apostas serão anuladas.

Vencedores Absolutos do Campeonato (Outrights)

Selecione qual participante vencerá a competição.

Opções possíveis: Todos os times/participantes com chance de vencer o torneio.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial após a última prova da competição.

Alterações posteriores de qualquer natureza não afetarão a liquidação.

Se um time/participante não participar da competição, todas as apostas em vencedor absoluto serão anuladas.

O horário exibido nos terminais pode não corresponder ao término real da competição.

Vencedor da Corrida,

Selecione qual participante vencerá a corrida.

Seleções possíveis: Todos os times/participantes que competirem na corrida.

Liquidação

As apostas serão liquidadas com base na apresentação oficial do pódio, quando aplicável.

Alterações posteriores não afetarão a liquidação.

Aplica-se a regra do empate.

Se um time/participante não competir, as apostas em vencedor da corrida serão anuladas.

O horário exibido nos terminais não deve ser considerado como o fim oficial da corrida.

Pódio

Selecione qual participante/equipe terminará entre os 3 primeiros colocados da competição.
Opções possíveis: Todos os participantes/equipes que competirem.

Liquidação

As apostas serão liquidadas com base na apresentação oficial do pódio, quando aplicável.
Alterações posteriores não afetarão a liquidação.
Aplica-se a regra do empate.
Se um time/participante não competir, as apostas de posição para esse time/participante serão anuladas.
O horário exibido nos terminais pode não coincidir com o término oficial da competição.

Cara a Cara (Head-to-Head)

Selecione qual competidor/equipe alcançará a melhor posição final.
Opções possíveis: Participante 1, Participante 2.

Liquidação

Se qualquer um dos competidores não iniciar, as apostas serão anuladas.
Se nenhum dos competidores terminar em um evento com duas ou mais corridas, o número de corridas completadas determinará o vencedor.
Se nenhum dos competidores se classificar para a segunda corrida, o melhor colocado na primeira corrida será considerado o vencedor.

11.1.39 Surfe

Regras Gerais

As apostas permanecem válidas desde que o torneio comece e seja concluído antes do próximo torneio programado, salvo especificação em contrário.
A única exceção são os Jogos Olímpicos, onde as apostas permanecem válidas se o evento for concluído antes da Cerimônia de Encerramento.

Liquidação

Todas as apostas serão liquidadas com base nos resultados oficiais determinados pelo órgão regulador.

1.1. OUTROS EVENTOS NÃO ESPORTIVOS DE APOSTAS DE CONTRAPARTE

Poderão ser aceitas apostas sobre qualquer evento de caráter social, cultural, televisivo, entre outros, com resultado incerto, desde que não estejam expressamente proibidas pelas normas reguladoras das apostas.

Será estabelecido um multiplicador para apostas na modalidade “Vencedor” em eventos não esportivos que tenham interesse popular e nos quais uma entidade ou organização declare um vencedor claro.

Exemplos incluem apostas no vencedor do Oscar, Big Brother, Eurovisão, eventos financeiros, entre outros.

Da mesma forma, poderão ser realizadas apostas em outras categorias como: “Indicados”, “Eliminados” ou “Finalistas”. Desde que o organizador oficial do evento reconheça essas categorias e declare um resultado oficial para elas.

Em competições em que os eliminados ou vencedores sejam definidos por votação popular, qualquer eliminação feita por júri ou abandono voluntário não será considerada para fins de liquidação.

Apostas que incluam seleções que tenham abandonado voluntariamente ou tenham sido eliminadas por decisão de júri (e não por voto popular) serão consideradas perdedoras.

As informações sobre os resultados desses eventos estarão disponíveis ao público por meio de meios de comunicação especializados.

Principais Tipos de Apostas Aplicáveis:

- **Vencedor:** Apostas que prevê o vencedor de um evento especial.
- **Finalista:** Apostas que prevê os finalistas de um evento especial.
- **Indicado:** Apostas que prevê os indicados em um evento especial.
- **Eliminado ou Expulso:** Apostas que prevê os participantes eliminados ou expulsos de um evento especial.
- **Sede:** Apostas que prevê qual cidade ou local será escolhido para sediar um evento esportivo, cultural, etc.
- **Prêmios:** Apostas que prevê que um artista, atleta, cientista, etc., receberá determinado prêmio concedido por uma entidade ou organização.
- **Nº do Prêmio – Último Dígito:** Apostas que prevê, escolhendo de 0 a 9, qual será o último dígito do número premiado de um evento.
- **Nº do Prêmio – Penúltimo Dígito:** Apostas que prevê, escolhendo de 0 a 9, qual será o penúltimo dígito do número premiado.
- **Nº do Prêmio – Antepenúltimo Dígito:** Apostas que prevê, escolhendo de 0 a 9, qual será o antepenúltimo dígito do número premiado.

11.2.1. E-Sports ou Esportes Eletrônicos

Os eSports ou esportes eletrônicos são o nome dado às competições de videogames. Existem duas modalidades principais:

- Apostas em eSports: Competições oficiais com jogadores profissionais.
- Apostas em e-Games: Competições oficiais com jogadores amadores e criadores de conteúdo (gamers).

Regras Gerais

Liquidiação

Todas as apostas serão consideradas nulas se um evento for disponibilizado para apostas incorretamente.

Se um representante oficial (administrador ou organizador da competição) conceder vitória por W.O. (*walkover*) ou vitória antecipada em um mapa antes do seu início, todas as apostas serão anuladas.

Se um jogo ou mapa for reiniciado devido a desconexão ou problemas técnicos, todas as apostas relacionadas a esse mercado serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado antes da interrupção.

Apostas em que um jogador ou equipe precisa vencer ao menos um mapa serão anuladas se a partida começar, mas não for concluída, a menos que o resultado já tenha sido determinado antes da interrupção.

Em eventos com os mesmos dois jogadores ou equipes disputando vários jogos ou mapas (por exemplo, melhor de 3), se um ou mais mapas não forem jogados porque o resultado já foi decidido, as apostas nesses mapas não disputados serão anuladas e os valores reembolsados.

Se o número programado de rodadas ou mapas for alterado, ou se os mercados forem oferecidos com base em um número incorreto de rodadas/mapas, as apostas em: margem de vitória (incluindo handicap), totais de rodadas/mapas, placares corretos etc., serão anuladas e reembolsadas.

As apostas no vencedor do mapa e no vencedor do confronto permanecem válidas.

Em mercados indexados ou numerados (como “vencedor da rodada 5” em CS:GO ou “equipe que marcará a 10ª morte” em LoL/DOTA2), o índice numérico determina o objetivo válido.

Palavras como “próximo” no nome do mercado podem não refletir com precisão o momento real, devido a atrasos na transmissão.

Portanto, todas as apostas serão liquidadas com base no número da rodada ou objetivo especificado, independentemente da redação do mercado ou do momento da aposta.

Se um mapa não for jogado ou for concedido por W.O. ou desistência antes de começar, todas as apostas nesse mapa e no confronto como um todo serão anuladas.

Apostas relacionadas apenas aos mapas efetivamente jogados permanecem válidas.

Um mapa é considerado iniciado assim que o relógio de jogo começa ou qualquer ação de jogo relevante ocorre (como *picks*, *bans* ou compra de armas).

Informações sobre Cancelamentos / Adiamentos

As datas e horários de início são exibidos apenas para fins informativos e podem não ser precisos. Se um evento for cancelado, adiado ou interrompido e não for concluído dentro de 48 horas após o horário originalmente programado, as apostas serão anuladas e reembolsadas.

No entanto, partidas ou mapas concluídos dentro do prazo de 48 horas serão resolvidos normalmente, mesmo que outras partes do confronto sejam canceladas ou adiadas além desse prazo.

Todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial declarado pelo órgão regulador da competição.

Em torneios, partidas interrompidas ou adiadas serão mantidas desde que sejam concluídas antes do fim da competição.

Regras Esportivas Específicas para League of Legends

Para apostas envolvendo torres, todas as torres destruídas contam como se tivessem sido destruídas pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um súdito.

Para apostas envolvendo inibidores, todos os inibidores destruídos contam como se tivessem sido destruídos pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um súdito.

Para apostas sobre o número de inibidores destruídos, cada um dos seis inibidores conta apenas uma vez, mesmo que seja destruído, reapareça e seja destruído novamente.

Para apostas sobre o próximo inibidor destruído, cada destruição conta separadamente, mesmo que o inibidor tenha reaparecido e esteja sendo destruído novamente.

Para apostas envolvendo abates (incluindo *First Blood*, que em *League of Legends* é sinônimo da primeira morte no mapa), a transmissão oficial ou a API do jogo, se disponível, será a fonte definitiva para determinar se a morte de um Campeão conta como abate.

Por exemplo, se um Campeão morrer por dano de torre ou de súdito sem envolvimento de um Campeão inimigo, isso pode não ser registrado como abate na transmissão — e, nesse caso, não contará para fins de liquidação da aposta.

Em apostas sobre qual equipe marcará o próximo objetivo ou qual equipe marcará mais de um determinado objetivo, se houver uma opção de “nenhum” ou “empate” e esse for o resultado vencedor, as apostas em qualquer uma das equipes serão perdedoras.

Se essa opção não for oferecida e nenhum dos times vencer, todas as apostas no mercado serão anuladas e reembolsadas.

Quando uma equipe se rende, as apostas permanecem válidas e são liquidadas da seguinte forma:

Para apostas no vencedor do mapa, o vencedor é a equipe que não se rendeu.

Apostas envolvendo dragões, barões e abates são liquidadas com base na situação no momento da rendição.

Apostas envolvendo torres e inibidores são liquidadas como se a equipe vencedora tivesse destruído o número mínimo teórico necessário de torres e/ou inibidores para vencer o jogo a partir da posição em que ocorreu a rendição.

Exemplo: se um inibidor do time perdedor já estiver destruído no momento da rendição, não se considera que outro inibidor foi destruído.

Se nenhum inibidor estiver destruído, considera-se que o time vencedor destruiu um inibidor adicional, priorizando um que já tenha sido destruído anteriormente e reaparecido.

Se o time vencedor destruiu todas as torres de nível 1 e uma torre de nível 2, considera-se que destruiu mais três torres (totalizando sete), pois precisaria destruir pelo menos uma torre de nível 3 e as duas torres do Nexus para vencer normalmente a partir daquela posição.

Regras Esportivas Específicas para DOTA 2

Para apostas envolvendo torres, todas as torres destruídas contam como se tivessem sido destruídas pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um súdito.

Para apostas envolvendo quartéis, todos os quartéis destruídos contam como se tivessem sido destruídos pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um súdito.

Os quartéis corpo a corpo e à distância de cada par contam como quartéis separados, totalizando seis quartéis por equipe.

Para apostas envolvendo abates (exceto *First Blood*), a transmissão oficial ou a API do jogo, se disponível, será a fonte definitiva para determinar se a morte de um herói conta como abate.

Por exemplo, se um herói morrer por dano de torre ou de súdito sem envolvimento de um herói inimigo, isso pode não ser registrado como abate na transmissão — e, nesse caso, não contará para fins de liquidação da aposta.

Para apostas em *First Blood*, a morte deve ser registrada como tal pela transmissão oficial ou pela pontuação da API.

Se, por exemplo, um companheiro de equipe negar a morte, ela pode não ser considerada *First Blood*, mesmo que apareça no contador de mortes da transmissão.

Para apostas em *Roshans*, considera-se que o time que deu o último golpe em *Roshan* (conforme determinado pela transmissão ou API) foi o responsável por matá-lo, independentemente de quem

pegou a Égide do Imortal.

As mesmas regras de “nenhum” ou “empate” aplicam-se a apostas em objetivos, como em *League of Legends*.

Em caso de rendição, as apostas permanecem válidas e são liquidadas da seguinte forma:

O vencedor do mapa é a equipe que não se rendeu.

Apostas envolvendo *Roshans*, quartéis e abates são liquidadas com base na situação no momento da rendição.

Apostas envolvendo torres são liquidadas como se a equipe vencedora tivesse destruído o número mínimo teórico necessário de torres para vencer o jogo a partir da posição da rendição.

Exemplo: se a equipe vencedora destruiu todas as torres de nível 1 e uma torre de nível 2, considera-se que destruiu mais três torres (totalizando sete), pois precisaria destruir pelo menos uma torre de nível 3 e as duas torres antigas para vencer normalmente.

Regras Específicas para Counter-Strike: GO

A maioria das apostas por mapa baseia-se no número programado de rodadas (normalmente melhor de 30), excluindo as rodadas extras jogadas em caso de empate.

No entanto, se for oferecido um mercado de vencedor do mapa sem a opção de “empate”, a aposta será resolvida a favor do vencedor geral do mapa, incluindo a prorrogação, se houver.

11.2.2. Regras Gerais de Mercado para eSports (Egames)

Apostas em Partidas

Selecione o vencedor da partida.

Opções possíveis em mercados de 2 vias: Equipe da Casa, Equipe Visitante, Jogador 1, Jogador 2.

Opções possíveis em 3 vias: Equipe local, Empate, Equipe visitante

Apostas com handicap

Selecione o vencedor após a aplicação do handicap de mapa ao resultado final oficial.

Opções possíveis Spread x.x para a Equipe 1, Spread x.x para a Equipe 2, Spread x.x para o Jogador 1, Spread x.x para o Jogador 2.

Placar Correto

Selecione o placar exato de uma partida dentro do tempo regulamentar.

Opções possíveis: por exemplo, Equipe 1 vence por 1:0, Empate por 1:1, Equipe 2 vence por 3:2.

Empate Sem Apostas (Jogadores)

Selecione qual jogador vencerá a partida ou o tempo designado. Em caso de empate, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Opções possíveis: Jogador 1, Jogador 2.

Empate Sem Apostas (Equipes)

Selecione qual equipe vencerá a partida ou o mapa designado. Em caso de empate, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Opções possíveis: Equipe da Casa, Equipe Visitante.

Total de Gols

Selecione se o número total de gols marcados na partida por ambos os jogadores será acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor especificado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de gols for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis Mais, Menos.

Pontos Totais

Selecione se o número total de pontos marcados na partida por ambas as equipes ou jogadores será acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor especificado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de pontos for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis Mais, Menos.

Total de Mapas

Selecione se o número total de mapas jogados na partida por ambas as equipes será superior (mais que) ou inferior (menos que) ao valor especificado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de mapas for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis Mais, Menos.

Total de Rodadas

Selecione se o número total de rodadas jogadas na partida por ambas as equipes será acima (mais de) ou abaixo (menos que) do valor especificado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de rodadas for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis Mais, Menos.

Total de Abates

Selecione se o número total de abates registrados na partida por ambas as equipes será superior (mais que) ou inferior (menos que) ao valor especificado.

Se for oferecido um número inteiro como valor de referência e o total de abates for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.

Opções possíveis: Mais, Menos.

Equipe a Realizar uma Morte Quádrupla

Selecione a equipe que realizará uma morte quádrupla.

Opções possíveis: Equipe 1, Equipe 2.

Vencedor do Mapa X

Selecione o vencedor do mapa designado.

Opções possíveis Equipe 1, Equipe 2.

Mapa X – Equipe a Conseguir o *First Blood*

Selecione qual equipe conseguirá o *first blood* (primeiro abate) no mapa designado.

Opções possíveis Equipe 1, Equipe 2.

Mapa X – Equipe a Realizar o Próximo Abate

Selecione a equipe que realizará o próximo abate no mapa designado..

Opções possíveis Equipe 1, Equipe 2.

Mapa X – Equipe a Destruir a Próxima Torre / Próximo Inibidor

Selecione qual equipe destruirá a próxima torre ou o próximo inibidor no mapa designado.
Opções possíveis Equipe 1, Equipe 2.

Mapa X – Equipe a Abater o Próximo Dragão / Barão / Roshan

Selecione qual equipe abaterá o próximo dragão, o próximo barão ou o próximo roshan no mapa designado.
Opções possíveis Equipe 1, Equipe 2.

Mapa X – Total de Abates / Torres Destruídas / Dragões Abatidos / Barões Abatidos

Selecione se o total de abates, torres destruídas, dragões ou barões abatidos no mapa designado será acima (mais que) ou abaixo (menos que) o valor especificado.
Se for utilizado um número inteiro como referência e o total final for exatamente igual a esse valor, as apostas serão anuladas.
Seleções possíveis: Mais de x.x Abates / Torres Destruídas / Dragões Abatidos / Barões Abatidos
asesinados, Menos de x.x Abates / Torres Destruídas / Dragões Abatidos / Barões Abatidos

Mapa X – Equipe com Maior Número de Abates

Selecione a equipe que conseguirá mais abates no mapa numerado.
Opções possíveis: Equipe 1, Empate, Equipe 2.

Mapa X – Ambas as Equipes Abatem um Barão / Destroem um Inibidor

Selecione se ambas as equipes irão abater um barão ou destruir um inibidor no mapa designado.
Opções possíveis: Sim, Não.

11.2.3. Entreterimento**Regras Gerais**

As regras anteriores aplicam-se a todos os eventos não esportivos, salvo indicação em contrário (por exemplo, corrida *All-in* ou não; outros participantes podem ser adicionados).

A natureza dos eventos não esportivos implica que as regras da competição podem ser modificadas a qualquer momento. Os clientes que apostam nesses mercados aceitam que os parâmetros do mercado estão sempre sujeitos a alterações.

As regras de empate aplicam-se a apostas nos 2/3/4 primeiros colocados ou a apostas *each-way* quando as posições não estiverem claramente definidas.

As apostas em outros mercados oferecidos, nos quais não seja anunciado um resultado claro, serão anuladas.

Concursos de Reality Shows e Programas de Televisão

Se os participantes se retirarem voluntariamente ou por qualquer outro motivo de um evento de apostas relacionado a reality shows, eles serão considerados perdedores para fins de apostas diretas. Eles não serão considerados como “próxima eliminação” ou qualquer outra terminologia semelhante em mercados relacionados.

Se um evento de apostas de reality show for cancelado ou encerrado sem que os resultados sejam oficialmente declarados, todas as apostas pendentes em mercados sem resultado oficial serão consideradas nulas.

Próxima Eliminação – Liquidação

As apostas na próxima eliminação serão resolvidas com base na primeira pessoa anunciada como eliminada do programa. Essa regra se aplica mesmo em casos de eliminação dupla, quando os resultados são anunciados sem uma ordem específica.

Se uma eliminação programada for adiada ou cancelada, as apostas só permanecerão válidas se a lista original de participantes nomeados continuar a mesma. Caso contrário, todas as apostas serão anuladas.

Reservamo-nos o direito de anular todas as apostas feitas em um mercado de eliminação caso o método de eliminação ou a formação inicial dos indicados seja alterado. Outros participantes podem ser adicionados ao mercado a qualquer momento.

Alterações nos Participantes

Se um ato/grupo/concorrente mudar de nome, as apostas permanecerão válidas.

Apostas feitas em um artista que se junta a um grupo existente serão consideradas perdedoras.

Da mesma forma, apostas feitas em um grupo que se dissolve para formar um ou mais atos solo também serão consideradas perdedoras.

Festival de Canção da Eurovisão

Apenas contará o resultado anunciado durante a cerimónia de entrega de prémios correspondente. Qualquer alteração posterior ao resultado não afetará a liquidação.

As apostas nos mercados da Eurovisão não podem ser combinadas em múltiplos, exceto entre as duas semifinais ou se for especificado o contrário.

Liquidação Direta do Mercado

Os mercados de vencedores absolutos incluem qualquer mercado entre todos os países participantes, como por exemplo: vencedor absoluto, último colocado ou terminar entre os 10 primeiros. Todos os países que participam das fases classificatórias são considerados participantes para fins de liquidação em qualquer mercado de vencedores. As apostas em vencedor serão liquidadas de acordo com as posições oficiais da tabela de classificação, mesmo em caso de empate em pontos.

Liquidação de Apostas de Partida e de Grupo

As apostas em partidas ou grupos serão liquidadas exclusivamente com base no total de pontos obtidos pelas nações competidoras listadas na final, podendo ser aplicadas regras de empate.

Se algum dos países listados não participar da competição, as apostas referentes a essa partida serão anuladas.

As apostas também serão anuladas se nenhum dos países de uma partida ou grupo chegar à final.

Liquidação de Apostas para a Semifinal

Os vencedores das semifinais não serão anunciados até a conclusão da final. As apostas em vencedor serão liquidadas de acordo com as posições oficiais da tabela de classificação.

11.2.4. Especiais de Natal

As apostas de Natal com Neve serão consideradas vencedoras apenas se houver queda de neve fresca, verificada pela agência meteorológica oficial na estação meteorológica do local em questão, dentro das 24 horas do dia 25 de dezembro. Neve acumulada de dias anteriores não será considerada.

A aposta no single número 1 do Natal será resolvida com base no resultado anunciado pela *The Official Charts Company*. Apostas em artistas somente serão consideradas perdedoras se o *single* vencedor for parte de um dueto ou colaboração em grupo.

11.2.5 Apostas sobre Política**Regras Gerais****Liquidação**

Os resultados eleitorais iniciais oficialmente declarados com base nos votos emitidos e contados no momento da eleição serão mantidos, e qualquer contestação ou alteração legal ou constitucional posterior não afetará a liquidação. Não são permitidas apostas combinadas sobre resultados dentro de uma mesma eleição. Se uma eleição não se realizar no ano civil indicado, por qualquer motivo, as apostas serão anuladas.

Eleição Geral – Vencedor

Selecione o partido que vencerá as eleições.

Se ocorrer uma fusão entre dois ou mais partidos listados, as apostas nos mercados que envolvam esses partidos e que tenham sido feitas antes do anúncio da fusão serão anuladas.

Opções possíveis: Todos os partidos que participam na eleição.

Liquidação Direta

As apostas sobre o vencedor das eleições gerais serão resolvidas com base no partido que obtiver mais assentos no parlamento. Poderão aplicar-se regras de empate.

Liquidação de Totais de Assentos

O total de assentos (ou equivalente nacional) para cada partido será determinado conforme declarado pelo órgão eleitoral nacional, após a declaração de todos os assentos.

No Reino Unido, o assento de um presidente em funções não contará para o total de assentos de nenhum partido.

Eleições Gerais – Maioria Absoluta

Em caso de dúvida, a legitimidade de um novo governo ou primeiro-ministro após uma eleição, para efeitos de Liquidação, deve ser ratificada por uma votação no parlamento recém-formado.

Opções possíveis: Todos os partidos.

Eleições Gerais – Próximo Governo

Em caso de dúvida, a legitimidade de um novo governo ou primeiro-ministro após uma eleição, para efeitos de Liquidação, deve ser ratificada por uma votação no parlamento recém-formado.

Opções possíveis: Todos os partidos.

US Eleição Presidencial – Partido Vencedor

Selecione o partido que vencerá as eleições presidenciais.

Opções possíveis: Todos os partidos com candidatos.

Liquidação

Todas as apostas serão avaliadas com base no partido do vencedor das eleições presidenciais, e não na pessoa que venha a tomar posse como presidente.

Quem vencerá as eleições presidenciais?

Selecione quem vencerá as eleições presidenciais.

Opções possíveis: Todos os candidatos à eleição.

Liquidação

Todas as apostas serão avaliadas com base no vencedor das eleições presidenciais, e não na pessoa que venha a tomar posse como presidente. Se um determinado candidato desistir, as apostas feitas nesse candidato manter-se-ão válidas. Se um candidato adicional participar nas eleições presidenciais, as apostas feitas nos candidatos já existentes também se manterão válidas.

Os mercados relativos ao vencedor das eleições presidenciais dos EUA serão liquidados se a *Associated Press* declarar o resultado e os candidatos derrotados o reconhecerem, ou se as três principais cadeias de televisão dos EUA (CNN, FOX e MSNBC) declararem o mesmo candidato como vencedor.

Qualquer contestação ou alteração posterior do resultado não afetará a liquidação.

Se o resultado não for claro de acordo com qualquer uma das estipulações acima, o mercado será liquidado, se necessário, com base na decisão do Congresso após a certificação dos votos do Colégio Eleitoral.

A contagem de votos e os resultados do Colégio Eleitoral em cada estado serão determinados com base no resultado do voto popular nesse estado, independentemente dos votos finais expressos no Colégio Eleitoral (por exemplo, no caso de eleitores infiéis).

Posições Políticas

Selecione quem vencerá e será o próximo titular de um cargo político específico ou da liderança de um partido. A liquidação das apostas será baseada na próxima pessoa oficialmente nomeada para o cargo de forma permanente.

Nomeações temporárias, interinas ou automáticas não serão consideradas para efeitos de liquidação.

Seleções possíveis: Todos os candidatos.

O próximo Primeiro-Ministro do Reino Unido será considerado como tal qualquer pessoa convidada pelo Monarca a formar governo e que aceite formalmente o cargo, mesmo que isso ocorra antes de um concurso de liderança ou processo semelhante.

1.4. APOSTAS HÍPICAS DE CONTRAPARTIDA

11.3.1. Corridas de Cavalos

Normas gerais

O início da corrida é determinado no momento em que o juiz de largada dá a ordem de início. Não serão aceitas apostas após o juiz ter iniciado a corrida.

Além disso, a entrada na baia implica que os cavalos participaram da corrida e, portanto, as apostas neles são válidas, mesmo que haja retiradas posteriores.

Para o caso específico das corridas de cavalos, ao fazer uma aposta, será considerado exclusivamente o nome do cavalo e não o número da baia atribuída a ele, portanto, uma eventual troca de posição dos cavalos nas baias de largada não afetará a validade das apostas.

A pesagem posterior à corrida de cavalos, também chamada de "com handicap", constitui o "resultado oficial" do evento e determina o pagamento dos prêmios. Modificações posteriores não serão consideradas para efeitos das apostas.

O resultado válido para as corridas de cavalos será aquele determinado pela organização oficial responsável por regulamentar as corridas no país onde elas ocorrem, bem como pelos organismos independentes que os publicam/certificam. Às vezes, é mostrado um primeiro resultado que não é oficial até que seja confirmado após a pesagem. Antes dessa confirmação, o resultado não é considerado oficial. Após a oficialização, qualquer modificação posterior não será considerada para cálculo de apostas.

Se, por falha humana ou técnica, alguma baia onde os participantes estão posicionados não for aberta, podem ocorrer as seguintes situações, em que o órgão regulador poderá decidir:

- A corrida é anulada;
- A corrida é repetida dentro das 24 horas seguintes ao início programado, caso em que as apostas continuam válidas até a nova corrida;
- A corrida é considerada válida, e nesse caso a seleção cuja baia não foi aberta será considerada nula.

Entretanto, se a baia for aberta mas o cavalo não sair, as apostas continuam válidas.

Se uma seleção ou corrida não estiver claramente identificada, esta será considerada nula. Da mesma forma, se uma seleção não pertencer aos participantes da corrida, essa seleção será considerada nula.

Se uma aposta simples em cavalos for aceita após o início do evento ou corrida, essa aposta será declarada nula, e o cliente terá direito à devolução do valor apostado. Da mesma forma, em apostas múltiplas que contenham seleções de cavalos aceitas após o início da corrida, essas seleções serão declaradas nulas, mantendo as demais seleções válidas.

Normas gerais apostas ao vivo em corridas de cavalos

As apostas Ao Vivo estão disponíveis apenas em corridas de cavalos selecionadas.

Para fins de segurança e integridade, as apostas Ao Vivo (ou seja, aquelas feitas em corridas após o 'Início' oficial) podem estar sujeitas a um atraso de tempo automatizado antes da aceitação.

As apostas feitas Ao Vivo são oferecidas apenas para Vitória – nenhuma opção de aposta Cada Lado está disponível.

Todas as apostas Ao Vivo são aceitas nas odds cotadas – Starting Price (SP) não estão disponíveis. A Melhor Odds Garantida (BOG) não se aplica a apostas feitas Ao Vivo.

As regras de Resultado Duplo e Empate aplicam-se a apostas feitas Ao Vivo de acordo com nossas regras de Corridas de Cavalos.

Nenhum mercado derivado ou apostas especiais estará disponível Ao Vivo, e qualquer aposta feita após os períodos de carência existentes será anulada de acordo com nossas regras.

Apostas Ao Vivo (In-Play) serão encerradas antes do final de cada corrida e pode haver períodos durante a corrida em que algumas ou todas as seleções estejam suspensas e indisponíveis para fins de aposta (possivelmente devido a um evento ocorrido durante a corrida, como uma queda ou recusa). Ao fazer uma aposta Ao Vivo, os clientes aceitam que pode não ser possível realizar outras apostas Ao Vivo nessa corrida antes do fechamento do mercado.

Reservamo-nos o direito de anular uma aposta Ao Vivo em qualquer evento aplicável que não seja concluído integralmente (ou seja, corrida abandonada ou adiada).

Quando tivermos motivos para acreditar que uma aposta Ao Vivo foi realizada após o resultado de um evento ser conhecido, reservamo-nos o direito de anular a aposta.

Todos os preços são uma representação fiel dos eventos ao vivo – Qualquer transmissão ao vivo ou imagens de TV visualizadas por você podem estar com atraso.

Vencedor da Corrida

A aposta é que o cavalo selecionado vence a corrida.

Distância de Vitória 2 vias

A Distância de Vitória em uma corrida será a distância, medida em comprimentos, entre o cavalo colocado em 1º lugar e o cavalo colocado em 2º lugar em uma corrida, conforme declarado pela Autoridade Britânica de Corridas de Cavalos (BHA) ou outro órgão regulador.

Resultados possíveis: Até e incluindo X comprimentos, Mais de X comprimentos

Liquidiação

Todas as apostas serão liquidadas após o anúncio do 'pesado', exceto:

Quando as posições de chegada em 1º e 2º lugar forem invertidas após uma investigação dos comissários, o mercado será liquidado usando a distância de vitória para o resultado First Past The Post.

Quando o cavalo colocado em 2º lugar for rebaixado após uma investigação dos comissários, o mercado será liquidado usando a distância First Past The Post entre os finalistas originais em 1º e 2º lugar.

No caso de apenas um finalista, o valor será de 12 comprimentos para corridas planas e 30 comprimentos para corridas de obstáculos, incluindo corridas planas de obstáculos (NHF).

No caso de dois ou mais cavalos empatando em primeiro lugar, o valor será 0. No caso de uma corrida sem adversários, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

No caso de não haver finalistas em uma corrida e nenhum resultado oficial ser fornecido, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Para valores não numéricos, o valor será o seguinte: Nariz = 0,05

Cabeça Curta = 0,1

Cabeça = 0,2

Pescoço = 0,3

Número do cartão de corrida vencedor Acima/Abaixo

Selecione se o número do cartão de corrida vencedor será acima ou abaixo do valor fornecido.

Liquidão

Quaisquer apostas feitas neste mercado antes de um não-corredor ou não-corredores, com odds de 14/1 ou menores, serem declarados são consideradas anuladas.

Quando houver um empate entre dois ou mais cavalos que se enquadram em ambos os lados do valor fornecido para o acima/abaixo, as regras de empate serão aplicadas.

Número do box vencedor Acima/Abaixo

Selecione se o número do box do cavalo vencedor será acima ou abaixo do valor fornecido.

Liquidão

Quaisquer apostas feitas neste mercado antes de um não-corredor ou não-corredores, com odds de 14/1 ou menores, serem declarados são consideradas anuladas.

Quando houver um empate entre dois ou mais cavalos que se enquadram em ambos os lados do valor fornecido para o acima/abaixo, as regras de empate serão aplicadas.

Geminada (em ordem correta)

Essa modalidade de aposta consiste em prever o vencedor e o segundo colocado de uma corrida, indicando a ordem exata. A opção de aposta inclui dois prognósticos: o primeiro se refere ao vencedor e o segundo ao segundo colocado. Se algum dos prognósticos incluídos na aposta não participar da corrida, a aposta será anulada.

Geminada Reversível (sem considerar a ordem)

Essa modalidade de aposta consiste em prever o primeiro e o segundo colocados, independentemente da ordem entre eles. Basicamente, equivale a fazer duas apostas de exata: uma em que os selecionados chegam em 1º e 2º, e outra com a ordem invertida. Se algum dos prognósticos incluídos na aposta não participar da corrida, a aposta será anulada.

Geminada Parlay (sem considerar a ordem)

Selecionam-se 3 ou mais participantes para terminar em 1º e 2º lugares, independentemente da ordem.

No caso de 3 seleções, seria equivalente a realizar seis geminadas ou três geminadas reversíveis. No caso de 4 seleções, seria equivalente a realizar doze geminadas ou seis geminadas reversíveis, e assim sucessivamente. Como podem ser consideradas como um número determinado de

geminadas, as mesmas regras desse segmento se aplicam para cada uma das geminadas que as compõem.

Nos três tipos de aposta denominadas “Geminadas”, é necessário um mínimo de três participantes na corrida para a aceitação da aposta.

Em uma aposta “Geminada exata ou reversível”, se um participante selecionado for retirado antes do início da corrida, a aposta será anulada.

Se, devido à retirada de qualquer participante antes do início da corrida, o número de participantes for inferior a três, as apostas “geminadas” serão anuladas.

Nas Geminadas Parlays, se um participante selecionado na aposta for retirado, todas as seleções que o incluírem serão anuladas, sendo válidas as demais seleções.

Trifeta (em ordem correta)

Essa modalidade de aposta consiste em prever o vencedor, o segundo e o terceiro colocado de uma corrida, indicando a ordem correta. A opção de aposta inclui três previsões: a primeira referente ao vencedor, a segunda ao segundo colocado e a terceira ao terceiro colocado. Se um dos prognósticos incluídos na opção de aposta não participar, a aposta será anulada.

Trifeta Combinada (sem considerar a ordem)

Essa modalidade de aposta consiste em prever os três primeiros colocados de uma corrida, independentemente da ordem entre eles. No caso de 3 seleções, equivale a realizar as 6 combinações possíveis entre essas três seleções, e assim é considerada para fins de cálculo.

Se algum dos prognósticos incluídos na aposta não participar da corrida, a aposta será anulada.

As apostas “Trifeta” geralmente são feitas em corridas de cavalos com handicap. Excepcionalmente, o hipódromo pode permitir apostas “trifeta” em corridas sem handicap. Se uma aposta trifeta for aceita em uma corrida de cavalos sem handicap e for declarado um dividendo/multiplicador oficial pelo hipódromo, a aposta será válida e será resolvida conforme esse resultado oficial.

Nos dois tipos de apostas de cavalos Trifetas, exige-se um mínimo de oito participantes para a aceitação da aposta, caso se trate de uma corrida de cavalos com handicap. Se, devido à retirada de qualquer participante antes do início da corrida, o número de participantes for inferior a oito, as apostas serão anuladas.

Nas trifetas combinadas, se for retirado um participante selecionado na aposta, todas as seleções que incluem esse participante serão anuladas, sendo válidas as demais seleções.

Corridas niveladas (Com Handicap)

Nas corridas niveladas de cavalos, também chamadas de “com hándicap”, são atribuídos pesos adicionais diferentes aos cavalos, com base em seus desempenhos anteriores, para equilibrar suas respectivas chances de vitória.

Apostas em "Vencedor e Colocado"

São duas apostas simples feitas sobre o mesmo cavalo, nas quais metade do valor apostado é destinada à aposta de “vencedor” e a outra metade à aposta de “colocado”; ou seja, uma aposta prevê que o cavalo selecionado vencerá a corrida, enquanto a outra prevê que ele terminará entre as primeiras posições. As posições que dão direito a prêmio na aposta de “colocado” são determinadas com base no número de participantes da corrida e no tipo de prova. Essas apostas possuem duas cotações distintas associadas: uma para “vencedor” e outra para “colocado”, que estão relacionadas entre si. A cotação de “colocado” é sempre calculada com base na cotação de “vencedor”, conforme descrito mais adiante nesta seção sobre as regras de apostas em corridas de cavalos.

Se o cavalo selecionado vencer a corrida, ambas as apostas — “Vencedor” e “Colocado” — são ganhadoras. Se o cavalo não vencer, mas terminar em posição de “colocado”, a aposta de “vencedor” será perdedora e a de “colocado” será ganhadora.

Regras de Vencedor e Colocado

A tabela a seguir indica:

- Por um lado, o número de posições que dão direito a prêmio;
- Por outro, o método de cálculo da cotação de “colocado” com base na cotação de “vencedor”.

O número de corredores refere-se ao total de participantes na corrida, e não ao número de corredores no momento em que a aposta é realizada.

As seguintes condições serão aplicadas de acordo com o número de participantes e o tipo de corrida (Cg = Cotação de vencedor, Cc = Cotação de colocado):

Número de Tipos de Posições válidas para Fórmula da Cotação Fator de correção	participantes	corrida	“Colocado”	de “Colocado”	do Prêmio
De 1 a 4		Todas	1º	-	-
De 5 a 7		Todas	1º e 2º	CC. = (Cg+3) /4	1/4
8 ou mais			Sem Hand		

Geminadas Parlays e Trifetas Combinadas

Se um participante selecionado na aposta for retirado, toda as seleções que incluam esse participante serão anuladas, permanecendo válidas as demais seleções.

Exemplo: Se o cliente realiza uma aposta “geminada parlay” com três cavalos participantes, números 2, 3 e 4, e o cavalo número 2 não participa, serão anuladas todas as seleções que incluíam o cavalo número 2. O valor correspondente será devolvido ao cliente, enquanto permanecem válidas as seleções que envolvem apenas os cavalos 3 e 4:

1º Posição 2º Posição

Cavalo nº 2	Cavalo nº 3
Cavalo nº 2	Cavalo nº 4
Cavalo nº 3	Cavalo nº 2
Cavalo nº 3	Cavalo nº 4
Cavalo nº 4	Cavalo nº 2
Cavalo nº 4	Cavalo nº 3

Posições Extras

Para corridas nas quais posições extras foram oferecidas, caso não corredores reduzam o tamanho do campo de acordo com as diretrizes abaixo, os termos de posição oferecidos serão ajustados conforme:

- Posição Extra - 3 posições: Se houver menos de 6 corredores, aplicar-se-ão os termos padrão de posição.
- Posição Extra - 4 posições: Se houver menos de 12 corredores, aplicar-se-ão os termos padrão de posição.
- Posição Extra - 5 posições: Se houver menos de 16 corredores, pagaremos 4 posições (1/5 das odds).

11.3.2. Corridas de Galgos**Normas Gerais**

O início da corrida é determinado no momento em que o juiz de largada dá a ordem de partida. Não serão aceitas apostas após o início oficial da corrida.

Além disso, a entrada do galgo no box de largada implica que ele participou da corrida, sendo válidas as apostas feitas sobre ele, mesmo que ocorra sua retirada posteriormente.

O resultado considerado válido para as corridas de galgos será aquele determinado pela organização oficial responsável pela regulamentação das corridas no país onde estas ocorrem, bem como por entidades independentes que publicam ou certificam os resultados.

Em algumas ocasiões, um resultado preliminar pode ser exibido, mas ele não será considerado oficial até que seja confirmado após a pesagem. Antes dessa confirmação, o resultado não será

válido. No entanto, uma vez oficializado, qualquer alteração posterior não será considerada para fins de cálculo das apostas.

Se, por falha humana ou técnica, alguma das portas de largada não se abrir, poderão ocorrer as seguintes situações, nas quais o órgão regulador poderá decidir:

- A corrida é anulada;
- A corrida é repetida dentro das 24 horas seguintes ao horário programado, caso em que as apostas permanecem válidas até que a corrida seja realizada novamente;
- A corrida é considerada válida. Nesse caso, a seleção correspondente ao galgo cuja porta não se abriu será considerada nula.

No entanto, se a porta se abrir, mas o galgo não sair, as apostas continuarão sendo válidas.

Se uma aposta simples em galgos for aceita após o início do evento ou corrida, essa aposta será considerada nula, e o cliente terá direito ao reembolso do valor apostado. Da mesma forma, em apostas múltiplas que incluam seleções de galgos aceitas após o início do evento ou corrida, essas seleções serão consideradas nulas, mantendo-se válidas as demais seleções.

Vencedor da Corrida

Aposta-se que o participante selecionado vencerá a corrida.

Geminada (em ordem correta)

Essa modalidade de aposta consiste em prever o primeiro e o segundo colocados de uma corrida, indicando a ordem exata. A opção de aposta inclui dois prognósticos: o primeiro referente ao vencedor e o segundo ao segundo colocado.

Se algum dos prognósticos incluídos na aposta não participar da corrida, a aposta será anulada.

Geminada Reversível (sem considerar a ordem)

Essa modalidade de aposta consiste em prever os dois primeiros colocados de uma corrida, independentemente da ordem entre eles. Basicamente, equivale a realizar duas apostas geminadas: uma com as seleções em 1º e 2º lugares, e outra com a ordem invertida. Por isso, o cliente deverá pagar o valor correspondente a duas apostas.

Se algum dos prognósticos incluídos na aposta não participar da corrida, a aposta será anulada.

Geminada Parlay (sem considerar a ordem)

Selecionam-se 3 ou mais participantes para terminarem em 1º e 2º lugares, independentemente da ordem. No caso de 3 seleções, isso equivale a realizar seis apostas geminadas, ou três geminadas

reversíveis. No caso de 4 seleções, equivale a doze geminadas ou seis geminadas reversíveis, e assim sucessivamente. Como podem ser consideradas como um número determinado de geminadas, aplicam-se as mesmas regras descritas na seção correspondente a esse tipo de aposta.

Nos três tipos de apostas denominadas “Geminadas”, é necessário um mínimo de três participantes para que a aposta seja aceita.

Se, devido à retirada de um participante antes do início da corrida, o número de participantes for inferior a três, as apostas “Geminadas” serão anuladas.

Trifeta (em ordem correta)

Essa modalidade de aposta consiste em prever o primeiro, segundo e terceiro colocados de uma corrida, indicando a ordem exata. A opção de aposta inclui três prognósticos: o primeiro referente ao vencedor, o segundo ao segundo colocado e o terceiro ao terceiro colocado.

Se algum dos prognósticos incluídos na aposta não participar da corrida, a aposta será anulada.

Trifeta Combinada (sem considerar a ordem)

Essa modalidade de aposta consiste em prever os três primeiros colocados de uma corrida, independentemente da ordem entre eles. No caso de 3 seleções, isso equivale à realização das seis combinações possíveis de trifetas com essas três seleções, e assim será considerada para fins de cálculo.

Se algum dos prognósticos incluídos na aposta não participar da corrida, a aposta será anulada.

Nas duas modalidades de apostas em galgos denominadas “Trifetas”, é necessário um mínimo de 6 participantes. Se, devido à retirada de um participante antes do início da corrida, o número de participantes for inferior a seis, as apostas serão anuladas.

Corridas Niveladas (com Handicap)

Nas corridas niveladas com handicap, é concedida uma vantagem de distância a determinados participantes, com o objetivo de equilibrar suas chances de vitória.

Apostas em Vencedor e Colocado

São dois prognósticos feitos sobre o mesmo participante, nos quais metade do valor apostado é destinada à aposta de “vencedor” e a outra metade à aposta de “colocado”; ou seja, uma aposta prevê que o galgo selecionado vencerá o evento, enquanto a outra prevê que ele terminará entre as primeiras posições.

As posições que dão direito a prêmio na aposta de “colocado” são determinadas com base no número de participantes e no tipo de corrida. Essas apostas possuem dois multiplicadores distintos associados: um para “vencedor” e outro para “colocado”, que estão relacionados entre si. O multiplicador de “colocado” é sempre calculado com base no multiplicador correspondente ao de “vencedor”, conforme descrito mais adiante nesta mesma seção sobre as regras de apostas em galgos.

Se o participante selecionado vencer a corrida, ambas as apostas — “Vencedor” e “Colocado” — serão ganhadoras. Se o participante não vencer, mas terminar em posição de “colocado”, a aposta de “vencedor” será perdedora e a de “colocado” será ganhadora.

Regras de Vencedor e Colocado

Nas apostas “Vencedor e Colocado”, tanto as posições que dão direito a prêmio quanto o valor do prêmio destinado à aposta de “colocado” são determinados com base no número de corredores participantes da corrida e no tipo de corrida (corrida comum ou nivelada).

A tabela a seguir indica:

- Por um lado, o número de posições que dão direito a prêmio;
- Por outro, o método de cálculo do multiplicador de “colocado” com base no multiplicador de “vencedor”.

O número de corredores refere-se ao total de participantes na corrida, e não ao número de corredores no momento em que a aposta é realizada.

As seguintes condições serão aplicadas de acordo com o número de participantes e o tipo de corrida (Cg = Cotação de vencedor, Cc = Cotação de colocado):

Número de participantes	Tipo de carrera	Posiciones válidas para colocado	Fórmula para la cuota de colocado	Factor corrector del premio
De 1 a 4	Todas	1º	-	-
De 5 a 7	Todas	1º e 2º	$Cc = (Cg+3)/4$	1/4
8 ou mais	Sem Hándicaps	1º, 2º e 3º	$Cc = (Cg+4)/5$	1/5
De 8 a 11	Com Hándicaps	1º, 2º e 3º	$Cc = (Cg+4)/5$	1/5
De 12 a 15 ou mais	Com Hándicaps	1º e 2º	$Cc = (Cg+3)/4$	1/4
		1º, 2º, 3º e 4º	$Cc = (Cg+3)/4$	1/4

No caso das corridas de galgos, se o cliente apostar utilizando cotações que não sejam antecipadas, as condições finais de colocação serão as utilizadas para o cálculo dos ganhos.

Exemplo: Se um cliente apostar com cotações iniciais em uma corrida com 8 participantes sem Handicap (fator redutor 1/5, posições válidas 1º, 2º e 3º) e, antes da largada, um galgo for declarado não participante, tornando-se uma corrida com 7 participantes, para fins de cálculo dos ganhos, as condições de colocação passarão a ser: fator redutor 1/4, posições válidas 1º e 2º.

Se, no exemplo anterior, antes da largada, mais três galgos forem declarados não participantes, restando apenas 4 participantes, a aposta se converterá em uma aposta simples no vencedor da corrida.

Vale destacar que, no caso das corridas de galgos com cotações antecipadas, os termos de colocação aplicáveis são os que estiverem disponíveis no momento em que a aposta for realizada, independentemente do que ocorrer posteriormente.

As apostas antecipadas são aquelas em que a cotação para um participante específico de um evento foi disponibilizada antes do início do mesmo, como as apostas de longo prazo (por exemplo, apostas realizadas uma semana antes do evento). Se a seleção escolhida não participar do evento, a aposta será considerada perdida.

Corridas adiadas / reprogramadas

As apostas em qualquer evento suspenso por tempo indeterminado serão declaradas nulas, com reembolso integral do valor apostado.

Se as corridas forem adiadas para outro dia, mas o programa permanecer inalterado, as apostas continuarão válidas, desde que as condições, o local do evento e a superfície da pista não sofram alterações. Caso essas condições mudem, as apostas serão declaradas nulas e o valor apostado será devolvido integralmente.

Se as corridas forem adiadas por algumas horas no mesmo dia, manter-se-á o horário inicialmente estipulado. Ou seja, se um cliente apostou na corrida das 15h e ela ocorrer às 15h30, o horário de referência da corrida continuará sendo 15h.

Cotações iniciais

São as cotações oferecidas no próprio dia da corrida. Elas são disponibilizadas após a confirmação de todos os participantes (encerramento oficial das inscrições) e ficam disponíveis até que as primeiras cotações finais da corrida sejam divulgadas.

Cotações finais

São as últimas cotações da corrida, calculadas imediatamente antes do início dela. Esse tipo de cotação é utilizado em corridas de galgos e é padronizado entre todas as casas de apostas, permitindo verificação pelo cliente. Ao solicitar essa cotação, o cliente abre mão de conhecer antecipadamente o valor exato que será utilizado para o cálculo de seus ganhos, optando por

aceitar a última cotação oferecida, esperando que ela seja superior à disponível no momento da aposta — assumindo também o risco de que ela possa ser inferior.

As apostas são validadas com base nessas cotações, salvo se o cliente solicitar expressamente o uso de cotações antecipadas, iniciais ou de corrida (desde que estejam disponíveis). As cotações finais (CF), conhecidas em inglês como *Starting Price* (SP), permitem à ORENES APUESTAS MADRID, S.A. oferecer apostas combinadas como geminadas e trios, assim como possibilitam ao cliente escolher sua seleção com base na cotação final.

Informações sobre cotações finais (assim como resultados, não participantes e outros dados relacionados aos eventos) podem ser encontradas em diversos sites e jornais especializados, como: www.racingpost.com / www.sportinglife.com

Cotações antecipadas

São cotações oferecidas para determinados eventos futuros, antes do encerramento das inscrições, ou seja, quando ainda não se conhece a lista final de participantes. Normalmente, são cotações mais altas, oferecendo ao cliente a possibilidade de obter ganhos maiores, assumindo o risco de apostar com menos informações do que teria momentos antes do evento. Por esse motivo, caso a seleção não participe do evento, a aposta será considerada perdida, salvo nas exceções descritas abaixo, nas quais as apostas serão anuladas (com devolução do valor apostado). As exceções são:

- O evento for suspenso ou declarado nulo.
- A seleção estiver claramente identificada com o termo “devolução se não participar”.
- Se a lista de participantes for excessiva e a organização decidir remover participantes, as apostas nas seleções retiradas serão reembolsadas.

Retirada de um participante

Se um participante for retirado antes do início do evento, a seleção será considerada nula — desde que a aposta não tenha sido feita com cotação antecipada nem esteja sujeita à condição “compitam todos ou não”, caso em que a aposta será considerada perdida.

A retirada de um participante antes da largada afeta diretamente as probabilidades dos demais concorrentes. Por isso, em apostas vencedoras, aplica-se uma dedução ao valor do prêmio. O valor da dedução depende do multiplicador do participante retirado. Quanto menor a cotação do galgo retirado, maior será a dedução. Essas deduções se aplicam a apostas em galgos.

Para as apostas do tipo “Geminada”, é necessário um mínimo de três participantes para que a aposta seja válida.

Na tabela abaixo veremos as deduções aplicáveis:

Cotação do participante retirado	Dedução do prêmio
1,00 a 1,11	90%
1,12 a 1,19	85%
1,20 a 1,25	80%
1,26 a 1,30	75%
1,31 a 1,40	70%
1,41 a 1,55	65%
1,56 a 1,65	60%
1,66 a 1,80	55%
1,81 a 1,99	50%
2,00 a 2,20	45%
2,21 a 2,50	40%
2,51 a 2,75	35%
2,76 a 3,25	30%
3,26 a 4,00	25%
4,01 a 5,00	20%
5,01 a 6,50	15%
6,51 a 10,00	10%
10,01 a 15,00	5%
Maior de 15,00	Não há dedução

Exemplo: Se um cliente apostar R\$ 1.125,00 em um galgo com cotação +550 e, pouco antes da corrida, outro galgo com cotação +300 for retirado, e o galgo do cliente vencer, o cálculo do prêmio será:

- Ganho normal = cotação × valor apostado

$$\text{Ganho normal} = 6,50 \times \text{R\$ 1.125,00} = \text{R\$ 7.312,50}$$

- Prêmio sem dedução = Ganho normal – Valor apostado

$$\text{Prêmio sem dedução} = \text{R\$ 7.312,50} - \text{R\$ 1.125,00} = \text{R\$ 6.187,50}$$

- Dedução por retirada de participante

Cotação do participante retirado = +300

% de dedução = 25%

$$\text{Dedução aplicada ao prêmio} = \text{R\$ 6.187,50} \times 0,25 = \text{R\$ 1.546,88}$$

- Novo prêmio com dedução = Prêmio sem dedução – Dedução aplicada

$$\text{Novo prêmio} = \text{R\$ 6.187,50} - \text{R\$ 1.546,88} = \text{R\$ 4.640,63}$$

- Ganho total = Novo prêmio + valor apostado

$$\text{Ganho total} = \text{R\$ 4.640,63} + \text{R\$ 1.125,00} = \text{R\$ 5.765,63}$$

Portanto, o ganho total que o cliente receberá será de R\$ 5.765,63 após a dedução

correspondente.

Retirada de um participante em apostas “Geminadas” e “Trifetas”

Em uma aposta “Geminada” (com exceção das Geminadas múltiplas – Gemelas parlays, que seguem regra especial), se um dos participantes selecionados for retirado antes do início da corrida, a aposta será considerada nula.

Caso, devido à retirada de qualquer participante antes do início da corrida, o número total de competidores seja inferior a três, todas as apostas “geminadas” serão anuladas.

Nas apostas do tipo “Trifetas” (existem dois tipos nas corridas de galgos), é necessário um mínimo de 6 participantes para que a aposta seja válida. Em uma aposta “Trifeta” (exceto as trifetas combinadas, que têm regras específicas), se um dos selecionados for retirado antes do início da corrida, a aposta será considerada nula.

Retirada de um participante em apostas Geminadas Múltiplas (Gemelas Parlays) e Trifetas Combinadas

Se um participante selecionado for retirado, todas as combinações que incluírem esse participante serão anuladas, sendo válidas apenas as combinações restantes.

Exemplo: Se o cliente fizer uma aposta geminada múltipla com três galgos (números 2, 3 e 4) e o galgo nº 2 for retirado, serão anuladas todas as combinações que envolvam o nº 2, com reembolso ao cliente dessas opções, e continuam válidas as demais:

1º Posição	2º Posição
Galgo nº 2	Galgo nº 3
Galgo nº 2	Galgo nº 4
Galgo nº 3	Galgo nº 2
Galgo nº 3	Galgo nº 4
Galgo nº 4	Galgo nº 2
Galgo nº 4	Galgo nº 3

Repetição de corridas de galgos

Quando uma corrida de galgos for declarada nula e disputada novamente, as apostas continuam válidas apenas para os galgos que participarem da nova corrida. Para os que não participarem novamente, os palpites são anulados (desde que o galgo não tenha sido colocado no box de largada

da nova corrida).

Os multiplicadores mantêm-se válidos na nova corrida, a menos que algum dos galgos não participe. Nesse caso, serão aplicados os coeficientes finais, em vez dos iniciais.

Se a corrida for declarada nula e não for disputada novamente, todas as apostas da corrida serão consideradas nulas.