

Boomer.bet— REGRAS ESPORTIVAS E EXPLICAÇÕES DE MERCADOS

REGRAS GERAIS

1.1 O resultado de um mercado é liquidado assim que este for determinado.

Caso um mercado futuro de longo ou curto prazo seja decidido por meio de anúncio oficial, a Boomer.bet reserva-se o direito de anular quaisquer apostas efetuadas após a publicação do resultado.

Caso uma partida não seja concluída (devido a condições meteorológicas, número insuficiente de jogadores, etc.) e eventualmente seja decidida pelo árbitro e/ou anúncio oficial, a Boomer.bet reserva-se o direito de liquidar em conformidade quaisquer apostas feitas após o anúncio do oficial.

Caso o anúncio seja feito mais de 48 horas após o final da partida e quaisquer apostas não decididas já tenham sido tratadas como não decididas e, portanto, anuladas, a liquidação será mantida.

Quaisquer mercados especiais de jogadores estão excluídos da regra acima.

Se um mercado não for estabelecido no início do jogo, a Boomer.bet liquidará o resultado do jogo assim que a duração normal (tempo regular) da partida for concluída, salvo indicado de outra forma na descrição do mercado no site. Ou seja, todas as apostas serão resolvidas considerando o tempo regulamentar, a menos que esteja especificado um período diferente na descrição do mercado.

Exemplo: O mercado vencedor da partida 1X2 de um evento é determinado após o término da duração normal (tempo regular) do evento. O vencedor da partida 1x2 no futebol é determinado após os 90 minutos, incluindo quaisquer minutos extras chamados pelo árbitro da partida como “duração normal”.

No caso de um evento ser levado a tempo extra (quando o tempo regular não decide o vencedor), todos os mercados que estão sujeitos a “incluir tempo extra” são pagos após a conclusão da hora extra. Quaisquer pênaltis (ou outro decisor) que possam ocorrer não são levados em consideração, a menos que claramente declarado no mercado.

Eventos não iniciados a tempo por qualquer motivo ou mesmo adiados podem ser mantidos abertos e todas as apostas permanecem válidas se as atividades começarem dentro das próximas 48 horas do horário oficial de início. Em qualquer outro caso, a Boomer.bet reserva-se, a seu critério, o direito de anular todas as apostas de tais eventos adiados e reembolsar as apostas aos clientes.

Em eventos abandonados após seu horário de início e continuados pela organização dentro de 48 horas a partir do horário oficial de início, a Boomer.bet reserva-se o direito de manter todas as apostas válidas e liquidar de acordo com este resultado.

Em eventos abandonados após o horário de início e não sendo continuados pela organização dentro de 48 horas, a Boomer.bet liquidará todos os mercados determinados decididos no campo

e anulará o restante devolvendo as apostas aos clientes. No entanto, em casos como esse, a Boomer.bet reserva-se, a seu critério, o direito de anular todas as apostas dos eventos abandonados e reembolsar as apostas aos clientes.

Na regra geral acima há exceções como em:

Os jogos de tênis serão mantidos abertos com todas as apostas válidas até que os oficiais ou o órgão organizador declarem um vencedor. Nesses casos, a regra das 48 horas não é válida. No entanto, e em caso de desistência do jogador, todos os mercados determinados no campo são liquidados em conformidade e todo o resto declarado nulo e sem validade. Para evitar dúvidas, se um tenista se retirar antes do último ponto concluído, o mercado vencedor da partida é anulado, mas todos os mercados relacionados a sets ou jogos específicos que são determinados são liquidados de acordo.

Jogos de esportes americanos, como NFL, MLB, NHL e NBA (MLS não está incluído nesta regra), que não começam ou começam e são abandonados e não retomados no mesmo dia no fuso horário local a partir do horário de início anunciado, terão todas as apostas não decididas anuladas.

(por exemplo, se uma partida de futebol americano for abandonada no segundo tempo, os mercados do primeiro tempo serão liquidados normalmente).

(por exemplo, na demonstração acima, os mercados do segundo tempo não decididos serão anulados e as apostas serão reembolsadas aos clientes).

No caso de eventos da NFL (ou outro futebol americano) abandonados ou adiados, todos os mercados serão considerados nulos, a menos que a partida continue na mesma programação semanal da NFL (ou outro futebol americano) (quinta a quarta, horário local do estádio).

Liga da MLB para Beisebol: Moneyline (Mercado do Vencedor) é considerado decidido se os oficiais da liga considerarem o jogo como finalizado e se:

pelo menos 5 entradas são concluídas;

OU

4.5 turnos são completados e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente.

Em todos os outros casos, as apostas na Moneyline são anuladas.

Para evitar dúvidas, as apostas em todos os outros mercados (por exemplo, Totais, Spread etc) serão válidas, a menos que já tenham sido decididas, e se:

pelo menos 9 entradas são concluídas;

OU

8,5 turnos são completados e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente.

Em todos os outros casos, as apostas são consideradas nulas. No caso de uma Regra de misericórdia ser chamada, todas as apostas serão válidas no placar daquele momento.

Liga da MLB para Beisebol: todas as Linhas de Arremessador (Mercados PL para Moneyline, Spread e Totais) são anuladas em caso de mudança no arremessador inicial listado. As apostas feitas nos mercados da linha de arremessadores incluirão a indicação (PL) dentro do boletim de apostas e nas páginas de histórico de apostas. Caso o indicador (PL) não esteja visível dentro do boletim de apostas, a aposta é feita na Linha de Ação e será liquidada de acordo. As linhas de ação são determinadas com base no resultado do evento, independentemente de quaisquer alterações de arremessador. Quaisquer novas linhas de arremessadores oferecidas seguirão as regras acima. As linhas de ação estão seguindo as regras gerais com as exceções referentes à MLB, conforme acima.

No Beisebol e no caso de um jogo de 7 entradas, as apostas em todos os mercados serão válidas, a menos que já decidido, se:

pelo menos 7 entradas são concluídas;

OU

6,5 entradas são concluídas e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente.

Exceção é a Moneyline (Vencedor da Partida) que é considerada decidida se:

pelo menos 5 entradas são concluídas;

OU

4.5 entradas são concluídas e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente.

Em todos os outros casos, as apostas na Moneyline são consideradas nulas.

1.2 A Boomer.bet reserva-se o direito de não aceitar a totalidade ou parte de uma aposta sem fornecer uma razão ao cliente. Se uma aposta não for aceita, as apostas do cliente serão reembolsadas.

1.3 Antes do início de um evento, a Boomer.bet reserva-se, a seu critério, o direito de anular ou cancelar parte ou a totalidade de uma aposta, mesmo após a sua aceitação, sem fornecer qualquer motivo ao cliente.

Após o início de um evento, a Boomer.bet reserva-se o direito de anular ou cancelar parte ou a totalidade de uma aposta, mesmo após a sua aceitação e mesmo após a sua liquidação, se houver um motivo válido para isso, como:

erro na redação (erro palpável) do evento ou das probabilidades, ou hora de início.

o cliente tenta contornar os limites da Boomer.bet(pagamento potencial) e gerenciamento de risco, fazendo várias apostas idênticas ou semelhantes ou abrindo várias contas.

o cliente está se beneficiando de qualquer anúncio público ou informação secreta a que tenha acesso e que determine o resultado da aposta.

o cliente combinou apostas relacionadas.

o cliente está participando ativamente do evento, como jogadores, árbitros, dirigentes ou tem relacionamentos diretos ou indiretos com os participantes dos eventos.

a Boomer.betsofre um erro técnico oferecendo odds ou eventos errados.

qualquer outro motivo válido devidamente comunicado ao cliente mediante solicitação.

1.4 Os ganhos máximos por boletim de aposta poderão ser limitados a critério da Boomer.bet.

1.5 A Boomer.betreserva-se o direito de cancelar todas as apostas de um evento, caso hajaalguma alteração no local do evento.

1.6 A Boomer.betse reserva o direito de cancelar todas as apostas se houver mudanças radicaisnas circunstâncias de um evento, como a duração do jogo, a distância de uma corrida, a velocidade ou o número de períodos, etc.

1.7 Caso a Boomer.betsuspeite que um evento de apostas esportivas seja fraudulento ou com grande probabilidade de ser corrigido, de modo que o resultado seja conhecido previamenteepor determinados indivíduos, a Boomer.betreserva-se o direito de:

- manter os boletins de apostas específicos pendentes;
- aguardar até que um veredicto desses órgãos ou autoridades seja enviado como feedback;
- liquidar ou anular a aposta após o veredicto dos órgãos ou autoridades competentes.

1.8 Caso e durante o processo de efetivação da aposta, o sistema seja tecnicamente interrompido por qualquer motivo, a Boomer.betseguirá as verificações padrão, como disponibilidade de fundos, correção de preço, etc. e se reserva o direito de aceitar ou rejeitar a aposta de acordo. Nesse caso, o cliente precisa fazer o login assim que o sistema estiver disponível e visitar sua página de histórico de apostas para confirmar se a aposta foi aceita ou não.

1.9 Qualquer decisão tomada pelo Árbitro Assistente de Vídeo (VAR) que entre em conflito com a decisão original sancionada pelos árbitros em campo (incluindo não decisões como permitir que o jogo continue antes de revisar o vídeo), alterando assim o estado entendido da partida em o momento da efetivação da aposta, fará com que todas as apostas feitas no período de tempo entre a ocorrência real do incidente original e a decisão final do árbitro sobre o incidente sejam consideradas nulas, a menos que as probabilidades oferecidas na oferta de aposta específica não sejam afetadas pelo uso do VAR ou já foram contabilizados nas

cotas oferecidas no momento da aceitação da aposta. A liquidação de todas as outras ofertas de apostas não relacionadas, incluindo aquelas determinadas por qualquer jogada entre o momento do incidente original e a decisão após a revisão do VAR, que não são influenciadas/alteradas pela decisão do VAR, será mantida.

Para fins resultantes, as revisões do VAR devem ser consideradas como tendo ocorrido no momento do incidente original para o qual o VAR seria eventualmente usado, mesmo que o jogo não tenha sido imediatamente interrompido. A Boomer.bet reserva-se o direito de reverter quaisquer ofertas previamente liquidadas quando a liquidação se tornar imprecisa após a decisão final do árbitro, desde que tal decisão seja tomada e comunicada antes da conclusão da partida e/ou do prazo listado.

1.10 Para fins de experiência do usuário e para um melhor resultado visual, a Boomer.bet está aplicando truncamento de dois dígitos decimais nas probabilidades visíveis na tela. Os cálculos das probabilidades totais são feitos usando um arredondamento do sexto dígito decimal, enquanto o valor do ganho total é sempre truncado para o segundo dígito decimal. Qualquer diferença observada é apenas um produto das regras de arredondamento aqui explicadas.

1.11 O prazo máximo entre a liquidação de um boletim de apostas e um potencial reassentamento é de 30 dias.

1.12 A duração dos Amistosos de Futebol pode não ser padrão (2x45) ou pode ser modificada durante a partida.

Para mercados AO VIVO, em caso de formato inicial incorreto e/ou as equipes ou árbitro decidirem alterar o formato durante o jogo espontaneamente e sem aviso prévio, a Boomer.bet reserva o direito de anular parcialmente/totalmente as apostas.

Para apostas ao vivo e pré-jogo, aplicam-se as seguintes regras, caso de uma partida termine antes dos 90 minutos:

Se a partida for terminada pelo árbitro no minuto 79:00 ou depois, todos os mercados são liquidados de acordo com o resultado do FT (tempo regulamentar). Se a partida for encerrada pelo árbitro em 78:59 ou antes, todos os mercados não decididos serão resolvidos anulados.

Em partidas que são ABANDONADAS/INTERROMPIDAS devido a outros motivos (tumultos de fãs, desentendimento entre jogadores, lesões graves, mau tempo, falha no holofote, apagão etc), todos os mercados não decididos serão anulados.

Formatos de partidas aceitos

Jogos pré-jogo com duração entre 45 e 120 minutos.

Partidas ao vivo com duração de até 90 minutos. Os possíveis formatos aceitos são 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

Para partidas com duração menor que 45 minutos ou maior que 120 minutos, todos os mercados pré-jogo serão anulados. Em todos os outros casos, as apostas permanecerão normalmente.

Para o formato 3x30 (ou outros formatos possíveis com 3 ou mais intervalos), a duração do intervalo será calculada como "Duração total da partida / 2".

A Boomer.bet não se responsabiliza por alterações inesperadas de formatos e eventuais liquidações relevantes com base em nossas regras, o risco é do cliente e está incluso na aceitação dos T&C durante o cadastro.

1.13 Os mercados futuros de longo prazo (Outright) estão sujeitos à regra "Jogar ou pagar (Play-or-Pay)". De acordo com a regra Play-or-Pay, as apostas nos participantes de um mercado Outright permanecerão normalmente, mesmo que o jogador listado não tenha podido participar da competição, independentemente do motivo (portanto, liquidado como perda).

Os mercados H2H (cabeça a cabeça) estão excluídos, portanto, se algum dos participantes listados não participar da competição, os mercados H2H em que ele / ela estiver envolvido, serão declarados nulos.

2. Explicação dos Tipos de Apostas Específicos

Marcadores: Primeiro, Último, Marcador a Qualquer Momento

As apostas aplicam-se apenas ao tempo regulamentar. Gols contra (com base na autoridade oficial) são omitidos ou contam como "sem marcador" se o jogo tiver apenas "gols contra".

Aposta no Primeiro Marcador será NULA se um jogador nunca jogar ou entrar em campo após o primeiro gol do jogo ter sido marcado, exceto no caso de um gol contra, que é ignorado.

As apostas no último goleador serão anuladas se um jogador não jogar. A pontuação do jogador se aplica a qualquer jogador, independentemente da hora em que ele entrou no jogo.

Apostas no Marcar a qualquer momento, aplicam-se a qualquer jogador envolvido no jogo, independentemente do horário em que ele entra no jogo. As apostas no Marcar a qualquer momento serão anuladas se o jogador escolhido nunca jogar.

No caso de um jogo ser abandonado mas houver pelo menos um marcador, as apostas no primeiro marcador são válidas e as apostas no último marcador são anuladas. Sempre que o mercado de Goleadores para este jogador for definido como vencedor, as apostas em outros jogadores serão anuladas.

As regras acima são válidas para os mercados 'Primeiro/Marcador a qualquer momento e 1X2' e 'Primeiro/Marcador a qualquer momento e Resultado Correto'.

Automobilismo

O resultado de uma aposta em um evento de Fórmula 1/Nascar/Indy Car/Rally é baseado nos primeiros resultados oficiais publicados. As decisões tomadas pela federação oficial (incluindo, mas não se limitando à FIA) e que afetem ou alterem o resultado alcançado no campo de corrida não serão levadas em consideração.

Toda corrida começa com a volta de aquecimento. Se o piloto que o usuário selecionou não estiver no grid de largada para a volta de aquecimento, ou pronto para começar a corrida do pit lane, a aposta será anulada e a aposta será reembolsada. Se não houver um resultado oficial declarado, todas as apostas nessa corrida serão anuladas.

Mercados de automobilismo:

Vencedor (Corrida): Você prevê que o piloto selecionado será o vencedor da corrida.

Construtor Vencedor (Corrida): Você tem que prever a qual equipe o piloto vencedor pertence.

Margem Vencedora (Corrida): Você deve prever qual equipe/piloto vencerá a corrida com a margem aplicada.

Vencedor do Grupo (Corrida): Você prevê que o piloto selecionado será o vencedor do grupo selecionado durante a corrida.

Top 3 (Race): Você tem que prever que o piloto selecionado chegará ao pódio.

Top 6 (Race): Você deve prever que o piloto selecionado terminará a corrida dentro das primeiras seis posições. Para ser considerado vencedor, o piloto deve completar pelo menos 90% das voltas completadas pelo vencedor arredondado para o número inteiro de voltas mais próximas.

Top 10 (Corrida): Você deve prever que o piloto selecionado terminará a Corrida dentro das dez primeiras posições. Para ser considerado vencedor, o piloto deve completar pelo menos 90% das voltas completadas pelo vencedor arredondado para o número inteiro de voltas mais próximas.

H2H (Race): Você deve prever qual dos dois pilotos especificados na aposta alcançará a melhor posição na corrida. Caso estes pilotos abandonem ou sejam desqualificados na mesma volta, esta tipologia de aposta será considerada nula. Se um ou mais pilotos listados na aposta não puderem participar da corrida, esta tipologia de aposta será considerada nula. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Finalização de Pontos de Ambos os Carros: Você deve prever se ambos os carros da equipe selecionada terminarão a Corrida dentro das dez primeiras posições.

Ambos os carros classificados: Você deve prever se ambos os carros da equipe selecionada serão classificados ou não de acordo com o relatório oficial da federação (incluindo, mas não limitado à FIA).

Qualquer piloto para vencer a corrida, pole position e volta mais rápida: Isso também é chamado de Hat-trick e você deve prever qual piloto vencerá a corrida, a pole position e a volta mais rápida.

Primeiro piloto a fazer um pit stop: Você prevê qual piloto fará o primeiro pit stop durante a corrida.

Posição de Grid do Vencedor: Você prevê a posição de largada no grid de largada do piloto vencedor da corrida.

Nacionalidade Vencedora: Você prevê a nacionalidade do vencedor da corrida.

Piloto Classificado/Não Classificado: Você deve prever se o piloto será classificado ou não de acordo com o relatório oficial da federação (incluindo mas não limitado à FIA), publicado após a corrida principal. Para ser considerado classificado, o piloto deve completar pelo menos 90% das voltas completadas pelo vencedor arredondado para o número inteiro de voltas mais próximas.

Número de Pilotos Classificados: Você deve prever quantos carros/pilotos serão classificados de acordo com o relatório oficial da federação (incluindo mas não limitado à FIA) publicado após a corrida principal.

Volta mais rápida: Você deve prever qual piloto fará a volta mais rápida durante a corrida principal do Grande Prêmio.

Desistência do Primeiro Piloto: Você tem que prever qual piloto vai abandonar primeiro a corrida principal do Grande Prêmio. Um motorista desqualificado ou que tenha sofrido um acidente é considerado desclassificado. Se dois ou mais pilotos se retirarem durante a mesma volta serão considerados iguais, independentemente da ordem em que se retiraram.

Primeiro abandono de construtor: Você tem que prever qual equipe vai se retirar primeiro durante a corrida principal do Grande Prêmio. Um motorista desqualificado ou que tenha sofrido um acidente é considerado aposentado. Se dois ou mais pilotos se retirarem durante a mesma volta serão considerados iguais, independentemente da ordem em que se retiraram.

Safety Car: Você deve prever se o safety car sairá na pista durante a corrida.

Virtual Safety Car: Você tem que prever se o Virtual Safety Car sairá na pista durante a corrida.

Vencedor (Pole): Você prevê que o piloto selecionado alcançará a melhor posição durante a sessão de qualificação.

Pódio (Pole): Você prevê que o piloto selecionado concluirá a sessão de qualificação na primeira, segunda ou terceira posição.

H2H (Pole): Você tem que prever qual dos dois pilotos especificados na aposta alcançará a melhor posição na sessão de qualificação. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Margem de Vitória (Pole): Você tem que prever qual equipe/piloto vai ganhar a pole com a margem aplicada.

Vencedor do Grupo (Pole): Você prevê que o piloto selecionado será o vencedor do grupo selecionado durante a sessão do Pole.

Vencedor (Treino): Você prevê que o piloto selecionado alcançará a melhor posição durante a sessão de treinos.

Pódio (Treino): Você prevê que o piloto selecionado concluirá a sessão de treinos na primeira, segunda ou terceira posição.

H2H (Treino): Você deve prever qual dos dois pilotos especificados na aposta alcançará a melhor posição na sessão de treinos. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Margem Vencedora (Treino): Você deve prever qual equipe/piloto vencerá o Treino com a margem aplicada.

Vencedor do Campeonato (Pilotos e Construtores): Este tipo de mercado será liquidado com base no total de pontos alcançados pelos pilotos, imediatamente após a cerimônia de apresentação do pódio do último Grande Prêmio da temporada.

Confronto Direto entre Pilotos/Equipe do Campeonato (Geral): Você prevê qual piloto/equipe definirá a melhor colocação no Campeonato de Pilotos atual. Se ambos os pilotos/equipes alcançarem os mesmos pontos na temporada, o vencedor será declarado com os mesmos critérios usados pela federação oficial (incluindo, mas não limitado à FIA); o que significa que apenas as melhores colocações nas temporadas serão consideradas para determinar o vencedor.

Badminton

No caso de uma partida não ser finalizada, todos os mercados indecisos são considerados nulos. Se um jogador/equipe se retirar, todos os mercados indecisos são considerados nulos.

Mercados Principais

Vencedor (1x2): Mercado de apostas que consiste em prever o vencedor da partida independente'ente da margem de pontos.

Resultado Correto: Você deve prever o resultado correto da partida em termos de sets ganhos por cada jogador. Se um jogador se retirar durante a partida, todas as apostas não decididas serão consideradas nulas.

Ponto Handicap: Você tem que prever o vencedor de toda a partida (em pontos ganhos) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em pontos).

Total de Pontos: Consiste em prever se o total de pontos marcados por ambas as equipes será maior ou menor que o número dado no mercado de apostas escolhido.

X° jogo - Vencedor: Prever o vencedor no jogo mencionado.

X° jogo - Total de Pontos: Prever se o total de pontos acumulados por ambas as equipes em um determinado jogo será superior ou inferior a um determinado número no mercado.

X° jogo - Handicap de Pontos: Você tem que prever o vencedor do jogo mencionado (em pontos ganhos) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em pontos).

X° jogo - par/ímpar: Prever se o total de pontos acumulados por ambas as equipes no jogo em questão será um número par ou ímpar.

X° jogo - corrida para X pontos: Você tem que prever qual time alcançará X pontos primeiro para o jogo mencionado.

X° jogo - N° ponto: Você tem que prever qual time ganhará o N° point para o jogo mencionado.

Mercado Outright:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Bandy

Principais Mercados

Mercado 1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

Total (mais/menos): Você deve prever se o número total de gols marcados durante toda a partida será acima ou abaixo da linha indicada.

Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Basquete

Principais mercados

Alguns dos mercados listados abaixo podem aparecer em E-Basketball (as mesmas regras se aplicam)

Money Line (Vencedor) (inclui tempo extra): Preveja o vencedor da partida, independentemente da margem de pontos. Este mercado incluirá tempo extra.

Total (mais/menos) (inclui tempo extra): Consiste em prever se o total de pontos marcados por ambas as equipes será maior ou menor que a linha dada no mercado de apostas escolhido. Por exemplo: Acima de 215,5 - Abaixo de 215,5. Este mercado inclui tempo extra.

Handicap (spread) (inclui tempo extra): Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida. Este mercado inclui tempo extra.

Total de pontos por equipe (casa - visitante) (inclui tempo extra): Consiste em prever se o total de pontos marcados pela equipe da casa ou visitante será maior ou menor que a linha dada no mercado de apostas escolhido. Por exemplo: Acima de 215,5 - Abaixo de 215,5. Este mercado incluirá tempo extra.

Par/ímpar (1º tempo ou 2º tempo) (inclui tempo extra): Aqui você prevê se o resultado do 1º tempo ou do 2º tempo será um número par ou ímpar. Este mercado incluirá tempo extra.

Vencedor da partida 1X2: Preveja se o vencedor será o time da casa ou visitante com a opção de selecionar também o empate. Nenhuma hora extra está incluída.

Intervalo/fim de jogo: Prevê qual time vencerá no primeiro tempo e no final da partida.

Intervalo de Pontos: Este mercado de apostas consiste em prever um intervalo dentro do qual ficará o total de pontos do evento, ou seja, se você selecionar o intervalo (151-160) o total de pontos marcados neste evento não pode sair deste intervalo.

Vencedor + Totais: Este mercado de apostas combina dois mercados de apostas principais onde você deve prever quem vencerá a partida e quantos pontos totais (mais/menos) serão marcados na partida.

Ponto X (incluindo prorrogação): Você deve prever qual time marcará o ponto X durante a partida, incluindo a prorrogação.

Corrida para x pontos: Este mercado consiste em prever qual das duas equipes chegará primeiro ao ponto que determina o mercado. Por exemplo: Qual equipe alcançará 50 pontos primeiro.

Margem de Vitória: Mercado de apostas que prevê a diferença que uma equipe terá do seu adversário no final do jogo, por exemplo, a equipe da casa por 1-5 pontos.

Prorrogação sim/não - irá para prorrogação: Aposta que prevê se o evento terá prorrogação ou não.

Total (mais-exatamente-menos) - 3 possibilidades: Mercado de apostas que dá ao jogador a oportunidade de escolher entre 3 possibilidades diferentes, como mais/menos X número de pontos ou número exato de X pontos.

Qualquer equipe total de pontos consecutivos máximos (mais/menos): Você precisa prever se alguma equipe alcançará mais ou menos do que os pontos consecutivos dados em qualquer ponto da partida.

Total de pontos consecutivos em casa/fora (mais/menos): Você precisa prever se a equipe da casa ou visitante alcançará mais ou menos do que os pontos consecutivos dados em qualquer ponto da partida.

Qualquer time para liderar por X: Você precisa prever se algum time vai liderar por x pontos em qualquer ponto da partida.

Equipe da casa/fora lidera por X: Você precisa prever se a equipe da casa ou visitante vai liderar por x pontos em qualquer ponto da partida.

Tipo de pontuação X ponto (incl. prorrogação): Este mercado consiste em prever o tipo de pontuação X ponto durante a partida: 6 são os resultados oferecidos:

competidor1 pontuação de 1 ponto

competidor1 pontuação de 2 pontos

competidor1 pontuação de 3 pontos

competidor2 pontuação de 1 ponto

competidor2 pontuação de 2 pontos

competidor2 pontuação de 3 pontos

Qual equipe ganhará o pulo da bola: Você deve prever qual equipe ganhará o jump ball.

Margem de vitória de qualquer equipe (incluindo o tempo extra): você deve prever se alguma equipe vencerá com as margens dadas (incluindo o tempo extra).

Xº tempo limite: Você deve prever qual equipe pedirá o Xº tempo limite

Xº lance livre marcado: Você deve prever se o Xº lance livre será marcado ou não.

Dupla do primeiro ponto/vencedor (incluindo OT): Você deve prever qual equipe marcará o primeiro ponto e qual equipe vencerá a partida (incluindo OT).

Tempo do primeiro ponto (segundos decorridos): Você deve prever se o primeiro ponto será marcado depois ou antes do período de tempo determinado.

Método de pontuação da primeira cesta: Você deve prever o método de pontuação da primeira cesta

Resultado da primeira posse de bola: Você deve prever o resultado da primeira posse de bola.

Mercados do 1º tempo

1º tempo - empate anula aposta: Você tem que prever o vencedor do 1º tempo, se o tempo terminar empatado todas as apostas serão anuladas, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

1º tempo - Handicap: Você tem que prever o vencedor do 1º tempo somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do tempo, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

1º tempo - Total (Abaixo/Mais): Você tem que prever se o número total de pontos marcados durante o 1º tempo será acima ou abaixo da linha dada, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

1º tempo - Total de casa/fora (abaixo/acima): Você tem que prever se o número total de pontos marcados pela equipe nomeada (casa ou visitante) durante o 1º tempo será acima ou abaixo da linha dada, se a metade estiver incompleta, este mercado será anulado.

1º tempo - 1x2: Aposte no vencedor do 1º tempo, com a opção de sorteio disponível também.

1º tempo par/ímpar: Você tem que prever se o número total de pontos marcados no 1º tempo será par ou ímpar, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

Mercados do 2º tempo

2º tempo - empate anula aposta: Você tem que prever o vencedor do 2º tempo (não incluindo tempo extra, salvo indicação em contrário), se o tempo terminar empatado, todas as apostas serão anuladas para este mercado, se o tempo for incompleto este mercado será anulado.

2º tempo - Handicap: Você tem que prever o vencedor do 2º tempo (não incluindo tempo extra salvo indicação em contrário) adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do tempo, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

2ª parte - 1x2: Aposte no vencedor da 2ª parte (não inclui prolongamento salvo indicação em contrário), com a opção de empate disponível também.

2º tempo - par/ímpar: Você tem que prever se o número total de pontos marcados no 2º tempo (não incluindo tempo extra, salvo indicação em contrário) será par ou ímpar, se o tempo estiver incompleto, este mercado será anulado.

Mercados do quarto

1º-2º-3º-4º quarto: Os mercados de apostas do quarto permitem que o jogador aposte no resultado final de cada um dos quartos.

Vencedor do quarto: Aposte no vencedor do quarto.

Quarto 1x2: Você tem que prever o resultado de um determinado quarto, as seleções são 1-o time da casa, 2-o time visitante e X-empate. Se o quarto estiver incompleto, este mercado será anulado.

Quarto empate anula aposta: Você tem que prever o vencedor de um determinado quarto, se o quarto terminar empatado todas as apostas serão anuladas para este mercado, se o quarto não for concluído, este mercado será anulado.

Handicap do quarto: Você tem que prever o vencedor de um determinado quarto adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do quarto, se o quarto estiver incompleto este mercado será anulado.

Total do Quarto: Você deve prever se o número total de pontos marcados durante um determinado quarto será acima ou abaixo da linha indicada, se o quarto não estiver concluído, este mercado será anulado.

Total do quarto em casa/fora: Você tem que prever se o número total de pontos marcados pela equipe nomeada (casa ou visitante) durante o quarto será acima ou abaixo da linha indicada, se o quarto estiver incompleto, este mercado será ser anulado.

Margem de Vitória do Quarto: Mercado de apostas que prevê a quantidade de diferença que uma equipe terá de seu oponente no final do período selecionado.

Quarto com maior pontuação: Você deve prever qual quarto terá mais pontos marcados.

Xº Quarto - Para Marcar o Último Ponto: Você deve prever qual time marcará o último ponto do quarto selecionado. *Todos os quartos ou metades devem ter sido concluídos para que as apostas sejam válidas.

xº quarto - xº ponto: Você tem que prever qual equipe marcará o Xº ponto durante o quarto selecionado.

Qual a equipe que vai ganhar cada quarto: Tem de prever qual das duas equipes vai ganhar todos os quartos (em caso de empate em qualquer quarto, a aposta é perdida).

*Todos os quartos ou metades devem ter sido concluídos para que as apostas sejam válidas.

Mercados Especiais de Jogador

Jogador pontos (mais/menos): Consiste em prever a quantidade de pontos que o jogador específico irá registrar, somente em tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Assistências de Jogadores (mais/menos): Consiste em prever o número de assistências que um determinado jogador irá registrar no evento, somente em tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Rebotes do Jogador (mais/menos): Consiste em prever a quantidade de rebotes que um determinado jogador irá registrar em tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Cestas de 3pt feitas do Jogador (mais/menos): Consiste em prever a quantidade de cestas de três pontos que um determinado jogador irá registrar em tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Roubos do jogador (mais/menos): Consiste em prever a quantidade de roubos que o jogador específico irá registrar, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Bloqueios de Jogador mais/menos): Consiste em prever a quantidade de blocos que o jogador específico irá gravar, somente em tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Pontos do jogador + rebotes + assistências (mais/menos): Consiste em prever a quantidade combinada de pontos, rebotes e assistências que o jogador específico registrará, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Rebotes + assistências do jogador (mais/menos): Consiste em prever a quantidade combinada de rebotes e assistências que o jogador específico registrará, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador triplo-duplo: Consiste em prever se o jogador específico irá registrar um triplo-duplo (10 de 3 categorias de estatísticas principais, como pontos, assistências, rebotes, roubos, bloqueios), apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc AT).

Primeiro jogador a marcar: Consiste em prever qual jogador marcará primeiro na partida (o jogador selecionado deve iniciar a partida, caso contrário a aposta será considerada nula).

Primeiro jogador a fazer uma cesta de 3 pontos: Consiste em prever qual jogador irá marcar primeiro uma cesta de 3 pontos na partida (o jogador selecionado deve começar a partida, caso contrário a aposta será considerada nula).

Mais pontos por EQUIPE: Consiste em prever qual jogador fará mais pontos para sua equipe.

Pontos de jogadores no confronto direto: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados irá marcar mais pontos na partida.

Rebotes no confronto direto entre jogadores: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados irá marcar mais rebotes na partida.

Assistências de jogadores no confronto direto: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados registrará mais assistências na partida.

Player Points (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantos pontos o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Assistências do Jogador (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantas assistências o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Rebotes do Jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos rebotes o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Cestas de 3pt feitas do Jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas cestas de 3pt o jogador específico irá registrar, apenas em tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Roubos do Jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos roubos o jogador específico irá registrar, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Bloqueios de Jogador (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantos bloqueios o jogador específico irá marcar, somente em tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Pontos do jogador + rebotes + assistências (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantos pontos, rebotes e assistências combinados o jogador específico registrará, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Rebotes + assistências do JOGADOR (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantos rebotes e assistências combinados o jogador específico registrará, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Mais Pontos (apenas jogadores listados - incl. OT): Tem de prever qual dos jogadores indicados marcará mais pontos (OT incluído).

Maior número de pontos + rebotes + assistências (somente jogadores listados - incluindo o tempo extra): você deve prever qual dos jogadores indicados marcará o maior número de pontos + rebotes + assistências (incluindo o tempo extra).

Para registrar um duplo-duplo: Você deve prever se os jogadores indicados registrarão um duplo-duplo.

Maior número de rebotes: Você deve prever qual dos jogadores dados registrará o maior número de rebotes.

Maior número de assistências: Você deve prever qual dos jogadores indicados registrará o maior número de assistências.

Marcador do primeiro ponto: Você deve prever qual dos jogadores indicados marcará o primeiro ponto da partida.

Basquetebol - Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de determinada competição de acordo com o ranking oficial da competição.

Campeonato H2H (Temporada Regular): Você deve prever qual das duas Equipes terminará melhor durante a temporada regular do torneio em questão. Se as duas Equipes pontuarem o mesmo número de pontos, esta aposta será anulada. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Pontos Menos/Mais (Temporada Regular): Você tem que prever se o número total de pontos registrados por uma equipe em uma determinada rodada de um campeonato será acima ou abaixo da linha indicada. Se uma ou mais partidas forem canceladas/interrompidas e se as partidas restantes ou partes restantes das partidas não tiverem impacto no resultado das apostas, os resultados atuais permanecerão válidos (neste caso, qualquer eventual partida repetida seria irrelevante); caso contrário, esta aposta será considerada nula.

Resultado correto Série de Playoffs (4/7 ou 3/5): Você tem que prever o resultado final da série de jogos entre as 2 equipes indicadas. Para efeitos de divulgação apenas os sites oficiais de cada competição serão considerados válidos. Se a série não for concluída, esta aposta será anulada.

H2H para se classificar: Você tem que prever qual das duas equipes indicadas passará a fase de qualificação ou play-off. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Finalistas: Você tem que prever quais duas equipes vão se encontrar na final do torneio.

Melhor Marcador: Você deve prever o jogador que fará mais pontos durante o torneio. Se o jogador escolhido jogar pelo menos uma vez durante o torneio, esta aposta será válida, caso contrário, será anulada.

Marcador H2H: Você tem que prever qual dos dois jogadores irá marcar mais pontos durante o torneio. Se os dois jogadores obtiverem o mesmo número de pontos, esta aposta será anulada. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Melhor jogador do torneio (MVP): Você tem que prever qual jogador será eleito o MELHOR JOGADOR (MVP) do evento. Para efeitos de divulgação apenas os sites oficiais de cada competição serão considerados válidos. Se um jogador não entrar na súmula em nenhuma das partidas incluídas no mercado, as apostas nesse jogador serão consideradas nulas.

Rebaixamento: Você tem que prever a equipe que será rebaixada de determinado campeonato. Para fins de relatório, qualquer decisão tomada antes ou durante os playoffs será considerada. Todas as decisões tomadas após o final dos playoffs não serão consideradas para a liquidação da aposta.

Conferência Vencedora: Você deve prever o vencedor da conferência do torneio em questão de acordo com o ranking oficial da competição.

Divisão do Vencedor: Você deve prever o vencedor de uma determinada Divisão de um determinado torneio de acordo com a classificação oficial da competição.

Top4, Top6, Top8, Top10: Você tem que prever se a equipe selecionada terminará na posição superior respectiva quando a competição terminar.

Vitórias da Temporada Regular (Abaixo/Acima): Você deve prever o número total de vitórias (abaixo/acima) da equipe selecionada durante o torneio em questão de acordo com a classificação oficial da competição.

Prêmios - Jogador que Mais Evoluiu (reg. temporada): Você deve prever quem ganhará o Prêmio de Jogador que Mais Evoluiu durante a temporada regular da competição em questão.

Jogador Defensivo do Ano (reg. temporada): Você tem que prever quem ganhará o prêmio de Jogador Defensivo do Ano durante a temporada regular da competição em questão.

Prêmios - Sexto Homem do Ano (reg. temporada): Você tem que prever quem ganhará o Sexto Homem do Ano durante a temporada regular da competição em questão.

Eles vão para os playoffs (Sim/Não): Você deve prever se a equipe selecionada irá para os playoffs (Sim) ou não (Não) durante a competição de acordo com o ranking oficial da competição.

Mercados H2H do Jogador: as apostas aplicam-se ao tempo normal mais tempo extra (se houver). Se o jogador listado não participar da partida, as apostas serão consideradas

nulas. Em caso de empate entre os jogadores, as apostas são anuladas. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários).

Todos os mercados especiais de jogadores de basquetebol são liquidados de acordo com a fonte oficial relevante. As prorrogações potenciais são incluídas na liquidação de todos os mercados disponíveis.

Basquetebol 3x3

Principais Mercados

Money Line (Vencedor) (inclui tempo extra): Preveja o vencedor da partida, independentemente da margem de pontos. Este mercado incluirá tempo extra.

Total (mais/menos) (inclui tempo extra): Consiste em prever se o total de pontos marcados por ambas as equipes será maior ou menor que a linha dada no mercado de apostas escolhido. Por exemplo: Acima de 215,5 - Abaixo de 215,5. Este mercado incluirá tempo extra.

Handicap (spread) (inclui tempo extra): Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida. Este mercado incluirá tempo extra.

Vencedor da partida 1X2: Preveja se o vencedor será o time da casa ou visitante com a opção de selecionar também o empate. Nenhuma hora extra está incluída.

Par/ímpar (inclui tempo extra): Aqui você prevê se o resultado da partida será um número par ou ímpar. Este mercado incluirá tempo extra.

Total de pontos por equipe (casa - visitante) (inclui tempo extra): Consiste em prever se o total de pontos marcados pela equipe da casa ou visitante será maior ou menor que a linha dada no mercado de apostas escolhido. Por exemplo: Mais de 215,5 - Menos de 215,5. Este mercado incluirá tempo extra.

Biatlo / Atletismo

Mercado Outright:

Vencedor: Você prevê que o jogador selecionado será o vencedor do torneio/evento.

H2H: Você deve prever qual dos dois jogadores especificados na aposta alcançará a melhor posição no torneio/evento. No caso de ambos os jogadores se retirarem ou serem desqualificados na mesma fase da competição, esta tipologia de aposta será considerada nula.

Boxe / MMA

O som do sino é o sinal para o início da primeira rodada para fins de apostas. Quando um lutador não pode atender o sino para o próximo round, então o outro lutador será considerado o vencedor do round anterior.

No Boxe, uma rodada é considerada totalmente jogada, quando 1:30 minutos da rodada são jogados.

No MMA, um round é considerado completo, quando são jogados 2:30 minutos do round.

Quando uma luta é declarada como “No contest” (luta sem decisão) todas as apostas serão anuladas, com exceção daquelas que já foram liquidadas pela evolução do evento.

Empate ou empate técnico: Empate é um empate por pontos. Empate técnico é se o árbitro interromper a luta antes do quinto round começar, por qualquer motivo que não seja nocaute, nocaute técnico ou desqualificação.

Nocaute: Um nocaute é quando um lutador não se levanta após a contagem de 10. Nocaute técnico é quando a regra dos 3 nocautes se aplica ou se o árbitro assim decidir. Qualquer desistência no canto será considerado um nocaute técnico a menos que a luta seja decidida pelos pontos dos juízes ou se for declarado como “No contest”.

Decisão técnica: É determinada pelos marcadores de pontos dos árbitros em qualquer momento que não seja o final da luta.

Mercados de boxe/MMA:

Vencedor (1,2): adivinhe qual lutador vai vencer a partida, diferentemente do mercado 1X2, você não pode escolher a opção de empate.

Vencedor (1X2): preveja o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o boxeador 1 vence), X (empate) ou 2 (o boxeador 2 vence).

Total de rodadas: preveja a quantidade total de rodadas no evento.

Método de vitória: preveja quem vai ganhar e de que forma, as opções incluem KO (Knockout), decisão ou empate.

A luta vai durar (sim/não): você deve prever se a luta chegará ao final do número de rounds programado.

Vencedor e Rodadas Exatas: preveja quem será o vencedor e exatamente em quantas rodadas.

Vencedor e intervalo de rodadas: preveja quem será o vencedor e exatamente dentro de qual intervalo de rodadas.

Apostas em grupos de rounds: preveja se um lutador vencerá por nocaute, nocaute técnico ou desqualificação durante um round específico ou grupo de rounds. Observe que, se uma Decisão Técnica for declarada antes do final programado do evento, todas as apostas serão resolvidas como uma vitória por Decisão.

Apostas em Grupo de Rodada e Vencedor (Lutador X): preveja o vencedor da partida e o grupo de rodada específico em que alcançará a vitória.

O lutador deve vencer por nocaute, nocaute técnico ou desqualificação durante o grupo de rounds selecionado. Se uma Decisão Técnica for declarada antes do final programado da luta, todas as apostas serão resolvidas como vitória por Decisão.

Definição de Empate: um Empate se refere a um empate no scorecard, no qual nenhum dos lutadores é declarado vencedor.

Definição de Empate Técnico: o Empate Técnico ocorre se o árbitro interromper a luta antes do início do 5º round, por qualquer motivo que não seja Nocaute, Nocaute Técnico ou desclassificação.

Resultado de No Contest: se uma luta for declarada “No Contest”, todas as apostas serão anuladas e todas as apostas serão reembolsadas.

Retirada do lutador durante os rounds: no caso de um lutador se retirar para o banco entre os rounds (por exemplo, entre os rounds 9 e 10), os fins de liquidação considerarão o último round totalmente concluído, que neste caso é o Round 9.

Mercados de apostas de knockdown

Para fins de liquidação, um knockdown (quando o lutador é derrubado e toca a lona) é definido como um lutador recebendo uma contagem obrigatória de 8 do árbitro. É importante notar que qualquer coisa considerada um deslize pelo árbitro não será considerada um knockdown.

Um lutador para marcar um knockdown: preveja um lutador para ser derrubado durante o evento.

Ambos os lutadores marcarão um knockdown: preveja se ambos os lutadores serão derrubados durante o evento.

Qualquer um dos lutadores marcará um knockdown: preveja se pelo menos um dos dois lutadores será derrubado durante o evento.

Aposta de knockdown no Round (Fighter X): preveja se um lutador específico será derrubado durante um determinado round.

Apostas de knockdown no round (qualquer lutador): preveja se um jogador será derrubado durante um round específico.

Total de knockdown (acima/abaixo): preveja se o número total de vezes que os jogadores serão derrubados durante todo o evento ficará acima ou abaixo da linha indicada.

Total de knockdown do lutador X: Preveja se o número total de vezes que um lutador específico for derrubado ficará acima ou abaixo da linha indicada.

Sofrer knockdown e vencer (Lutador X, Sim/Não): preveja se um lutador específico será derrubado e, finalmente, se vai ganhar ou perder o evento.

Bowls

Principais Mercados

Vencedor (1,2): Mercado de apostas que consiste em prever o vencedor da partida independentemente da margem de pontos.

Handicap Sets: Você tem que prever o resultado em termos de conjuntos ganhos por cada jogador adicionando ou subtraindo ao resultado final o spread especificado na aposta.

Pontuação correta: Você tem que prever a pontuação correta da partida em termos de sets ganhos por cada jogador. Se um jogador se aposentar durante a partida, todas as apostas indecisas serão consideradas nulas.

Total de Sets (Over/Under): Você tem que prever se o número total de sets jogados na partida será maior ou abaixo do spread indicado.

Xth Set - 1X2: Você tem que prever o resultado do Xth set. Existem 3 resultados possíveis: 1 (jogador 1 ganha), X (jogadores vão empatar), 2 (jogador 2 ganha).

Xº set - Sorteio sem Aposta: Você tem que prever o vencedor do 1º tempo, se a metade terminar como um sorteio todas as apostas serão anuladas, se a metade estiver incompleta este mercado será tornado nulo.

Xº set - Handicap: Você tem que prever o vencedor do conjunto mencionado (em pontos ganhos) adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do conjunto (em pontos).

Xº set - Total: Prever se o total de pontos acumulados por ambos os jogadores no conjunto mencionado estará acima ou abaixo da linha.

Xth set - Player 1/2 total: Você tem que prever se o número total de pontos marcados pelo jogador mencionado durante o conjunto dado será acima ou abaixo da linha indicada, se o conjunto estiver incompleto este mercado será anulado.

Bowls Outrights

Vencedor: Você tem que prever o vencedor do torneio dado de acordo com o ranking oficial da competição.

Beisebol

Regras de Beisebol

Liga da MLB para Beisebol: a Moneyline (Mercado do Vencedor) é considerada decidida se os oficiais da liga considerarem o jogo como finalizado e se:

pelo menos 5 entradas são concluídas

OU

4.5 turnos são completados e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente. Em todos os outros casos, as apostas na linha de dinheiro são consideradas nulas.

Para evitar dúvidas, as apostas em todos os outros mercados (por exemplo, Totais, Spread, etc.) serão válidas, a menos que já tenham sido decididas, se:

pelo menos 9 entradas forem concluídas

OU

8,5 turnos são completados e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente.

Em todos os outros casos, as apostas são consideradas nulas. No caso de uma Regra de Misericórdia ser chamada, todas as apostas serão válidas no placar naquele momento.

Liga da MLB para Beisebol, todas as Linhas de Arremessador (Mercados PL para Moneyline, Spread e Totais) são anuladas em caso de mudança no arremessador inicial listado. As apostas feitas nos mercados da linha de arremessadores incluirão a indicação (PL) dentro do boletim de apostas e nas páginas de histórico de apostas. Caso o indicador (PL) não esteja visível dentro do boletim de apostas, a aposta é feita na Linha de Ação e será liquidada de acordo. As linhas de ação são determinadas com base no resultado do evento, independentemente de quaisquer alterações de arremessador. Quaisquer novas linhas de arremessadores oferecidas seguirão as regras acima. As linhas de ação estão seguindo as regras gerais com as exceções referentes à MLB, conforme acima.

No Beisebol e no caso de um jogo de 7 entradas, as apostas em todos os outros mercados (por exemplo, Totais, Spread etc) serão válidas, a menos que já tenha sido decidido, se:

pelo menos 7 entradas são concluídas

OU

6,5 turnos são completados e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente.

A exceção é a Moneyline (Vencedor da Partida) que é considerada decidida se:

pelo menos 5 entradas são concluídas

OU

4.5 turnos são completados e o time da casa (ou o segundo rebatedor) está na frente.

Em todos os outros casos, as apostas na linha de dinheiro são liquidadas como nulas.

Principais Mercados

Money Line (1/2) (incl.extra innings): Preveja a equipe vencedora, independentemente do lançador inicial.

Handicap (incl. entradas extras): Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida, incluindo quaisquer entradas extras.

Total (incluindo entradas extras): Nesta aposta você deve especificar o número total de corridas alcançadas por ambas as equipes, incluindo quaisquer entradas extras.

Total de corridas da equipe da casa (incluindo entradas extras): Nesta aposta, você deve especificar o número total de corridas alcançadas pela equipe da casa, incluindo quaisquer entradas extras.

Total de corridas da equipe visitante (incluindo entradas extras): Nesta aposta, você deve especificar o total de corridas alcançadas pela equipe visitante, incluindo quaisquer entradas extras.

Total de acertos (incluindo entradas extras): Nesta aposta você deve especificar o número total de acertos alcançados por ambas as equipes, incluindo quaisquer entradas extras.

Total de acertos da equipe da casa (incluindo entradas extras): Nesta aposta, você deve especificar o número total de acertos alcançados pela equipe da casa, incluindo quaisquer entradas extras.

Total de acertos da equipe visitante (incluindo entradas extras): Nesta aposta você deve especificar o total de acertos alcançados pela equipe visitante, incluindo quaisquer entradas extras.

Ganhar o turno atual ou o próximo turno: Preveja se o time da casa ou visitante vencerá o turno atual ou o próximo. A primeira e a segunda partes do turno especificado devem ser concluídas, exceto quando a equipe que atingir o segundo estiver liderando quando o jogo for suspenso ou abandonado.

Total de corridas na X entrada: Nesta aposta você deve especificar o número total de corridas alcançadas por ambas as equipes na X entrada. A primeira e a segunda parte do turno específico devem ter sido concluídas, a menos que o mercado já esteja determinado.

Pontuação da entrada atual ou da próxima entrada: Preveja a pontuação da entrada atual ou da próxima entrada. A primeira e a segunda parte do turno específico devem ter sido concluídas, a menos que a aposta já tenha sido determinada.

Marcador do turno atual / Golpe em ½ turno ou turno seguinte: A primeira e a segunda parte do turno específico devem ser completadas, a menos que uma corrida tenha sido completada ou um rebatido tenha sido realizado, quando o jogo for suspenso ou abandonado.

Equipe para obter mais rebatidas na entrada atual ou na próxima entrada: Para que a aposta seja válida, a primeira e a segunda partes da entrada específica devem ser concluídas, a menos que a aposta já tenha sido determinada.

Total de acertos no turno atual ou próximo turno ou total de corridas no turno atual ou próximo turno: A primeira e a segunda parte do turno específico devem ter sido concluídas, a menos que a aposta já tenha sido liquidada.

Líder após xx turnos: Para que a aposta seja válida, a primeira e a segunda partes do turno específico devem ser concluídas, a menos que a aposta já tenha sido liquidada.

Mercados 'Race to xx'/Totais da equipe/Total de acertos: A regra das 8½ entradas será aplicada, a menos que as apostas já tenham sido liquidadas ou finais naturais (por exemplo, sem suspender a partida) da partida determinem as apostas.

Se uma partida chegar a um empate e o final natural da partida (por exemplo, sem suspender a partida) exigir um vencedor, as apostas nos mercados 'Race to xx' serão anuladas. Por exemplo, se um jogo da MLB for suspenso ou abandonado, ou suspenso com um gol de 3-3 após 10 entradas, as apostas nos mercados de 4 corridas serão anuladas. As apostas nos mercados de 5, 6 ou 7 corridas serão liquidadas como anuladas.

Próxima equipe a pontuar: No caso de a partida ser suspensa, todas as apostas em corridas já marcadas serão contabilizadas. As apostas na próxima corrida no momento da suspensão ou abandono serão anuladas.

Margem de vitória: Mercado de apostas que prevê a diferença que uma equipe terá do seu adversário no final do jogo, por exemplo, a equipe da casa por 1-3 corridas. A regra das 8½ entradas será aplicada. Inclui entradas adicionais para MLB (Major League Baseball). Para MLB, um jogo que termina em empate, as apostas que não oferecem uma opção de empate serão anuladas; no caso de eventos não-MLB onde o jogo pode terminar empatado, essa opção estará disponível.

Importante: Recomendamos que você considere o seguinte exemplo no mercado Winning Margin em nosso modo de jogo ao vivo. Nossa plataforma pode mostrar o mercado da seguinte forma: +3 (corridas), -3 (corridas) Onde o sinal (+) significa time da casa e o sinal (-) time visitante, > = + 3 e <= - 3 onde o primeiro significa acima ou igual a 3 corridas da equipe da casa e a segunda abaixo ou igual a 3 corridas da equipe visitante.

Quando a primeira corrida será pontuada (incl. entradas extras): Preveja em qual entrada a primeira corrida será pontuada.

Vencedor e Total: Este mercado de apostas combina dois mercados de apostas principais onde você deve prever quem vencerá a partida e quantas corridas totais (mais/menos) serão marcadas na partida.

Máximo de corridas consecutivas por qualquer equipe: Você deve prever qual será o número máximo de corridas consecutivas marcadas por qualquer equipe.

Corridas exatas na entrada com maior pontuação: Você deve prever o número exato de corridas na entrada com a maior pontuação.

Intervalo de corridas (incluindo entradas extras): Você deve prever um intervalo dentro do qual será o total de corridas do evento.

Resultado do x lance: Você deve prever o resultado do lance mencionado.

Rebatida no xº arremesso: Você tem que prever se haverá ou não um rebatimento no referido arremesso.

Home run no xº arremesso: Você deve prever se haverá um home run no campo mencionado ou não.

Mercados de Entradas

Xª entrada - 1X2: Prever o resultado da entrada mencionada.

Xª entrada - total: Nesta aposta você deve especificar o número total de corridas alcançadas por ambas as equipes na entrada mencionada.

Xª entrada - equipe a pontuar: Você deve prever qual equipe pontuará na entrada mencionada.

Xª entrada - handicap: Você deve prever o vencedor da entrada mencionada adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Xª entrada - total de acertos: Você deve prever o número total de acertos da entrada mencionada.

Xª entrada - total de rebatidas da equipe: Você deve prever o número total de rebatidas para o time da casa ou visitante da entrada mencionada.

Entradas 1 a 5 - 1X2: Preveja o resultado das entradas 1 a 5.

Entradas 1 a 5 - total: Nesta aposta você deve especificar o número total de corridas alcançadas por ambas as equipes nas entradas 1 a 5.

Entradas 1 a 5 - handicap: Você tem que prever o vencedor das entradas 1 a 5 somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Entradas 1 a 5 - total de acertos: Você deve prever o número total de acertos dos turnos 1 a 5.

Entradas 1 a 5 - total de rebatidas da equipe: Você deve prever o número total de rebatidas para o time da casa ou visitante das entradas 1 a 5.

Equipe para ganhar mais entradas: Você deve prever qual time ganhará mais entradas na partida.

Equipe com maior pontuação: Você deve prever qual equipe terá a maior pontuação em uma única entrada (ou se haverá empate).

Haverá uma entrada extra: Adivinhe se o evento (sim-não) terá entradas extras.

Primeiras x entradas 1x2 e 1x2 (incluindo entradas extras): Você deve prever o resultado dos primeiros X turnos, bem como o resultado no final da partida.

Ambas as equipes acima de X.5 (incluindo entradas extras): Você deve prever se ambas as equipes marcarão mais de X.5 corridas na partida ou não.

Corrida para X corridas (incluindo entradas extras): Você tem que prever qual time chegará primeiro em X corridas, incluindo tempo extra.

Time da casa para rebater na 9ª entrada: Você tem que prever se o time da casa vai rebater na 9ª entrada.

Total de entradas sem pontuação: Você tem que prever quantas entradas terminarão sem pontuação (0-0).

Entrada com maior pontuação: Você deve prever qual será a entrada com a maior pontuação.

Quando a partida será decidida: Você deve prever em que turno a partida será decidida.

Rebatida na próxima entrada (sim/não): Você precisa prever se haverá uma rebatida na próxima entrada.

Xª entrada Rebatida (sim/não): Você precisa prever se haverá uma rebatida na Xª entrada.

Mercados Especiais de Jogador de Beisebol

Todos os mercados abaixo da seção "Especiais de jogadores" seguem esta regra: se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Golpes de jogadores: Consiste em prever a quantidade de golpes que um determinado jogador irá registrar.

Golpes de jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos golpes o jogador específico irá registrar.

Acertos do jogador (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantos acertos o jogador específico irá gravar.

Bases totais do jogador (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantas bases totais o jogador específico irá registrar.

Rebatidas + corridas + rbi 's do jogador: Consiste em prever a quantidade de rebatidas, corridas e rbi's combinadas que o jogador específico irá registrar.

Rebatidas + corridas + rbi's (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantos rebatidas, corridas e rbi's combinados o jogador específico irá registrar.

Home runs do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos home runs o jogador específico registrará.

Bases totais no confronto direto: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados fará o maior número de bases totais na partida.

Strikes frente a frente: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados fará mais strikeouts na partida.

Acertos do jogador + bases totais: Consiste em prever a quantidade de acertos combinados e o total de bases que o jogador específico irá registrar.

Bases totais do jogador + corridas + rbi 's: Consiste em prever a quantidade de bases totais combinadas, corridas e rbi's que o jogador específico irá registrar.

Rebatidas do rebatedor: Consiste em prever a quantidade de rebatidas que o rebatedor específico registrará.

Total de bases do rebatedor: Consiste em prever a quantidade de bases totais que o rebatedor específico registrará.

Eliminações do arremessador: Consiste em prever a quantidade de eliminações que o arremessador específico registrará.

Resultado da enésima vez do Xº jogador no bastão: você deve prever o resultado da enésima vez do Xº jogador no bastão.

Xº jogador a rebater pela enésima vez no bastão: Você deve prever se o xº jogador rebaterá pela enésima vez no bastão.

Maior número total de bases: Você deve prever qual equipe registrará o maior número de bases totais.

Maior número total de eliminações: Você deve prever qual equipe registrará o maior número de eliminações.

Mercados de beisebol outright:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de determinada competição de acordo com o ranking oficial da competição.

Vencedor da Divisão/Conferência: Você deve prever o vencedor de uma determinada divisão ou conferência de acordo com o ranking oficial da competição.

Pontos da Temporada Regular - Equipe: Você deve prever quantos pontos (mais/menos) a equipe mencionada irá acumular de acordo com o ranking oficial da competição.

H2H - Pontuação Correta da Série: Você tem que prever o resultado final da série de partidas entre as 2 equipes indicadas. Para efeitos de divulgação serão considerados válidos apenas os sites oficiais de cada competição. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

H2H - Quando terminará a série?: Você deve prever quantos jogos terminará a série de partidas entre as 2 equipes indicadas. Para efeitos de divulgação serão considerados válidos apenas os sites oficiais de cada competição. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

H2H - Vencedor: Você deve prever qual das duas equipes indicadas se qualificará na fase de qualificação ou no play-off. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Eles vão para os playoffs? - Equipe: Você tem que prever se a equipe mencionada chegará ao playoff do torneio em questão de acordo com o ranking oficial da competição.

Top4, Top6, Top8, Top10: Você deve prever se a equipe selecionada terminará na posição superior respectiva quando a competição terminar.

Todos os mercados especiais de jogadores de beisebol são liquidados de acordo com a fonte oficial relevante. Potenciais entradas extras jogadas estão incluídas na liquidação de todos os mercados disponíveis.

Todos os mercados abaixo da seção Especiais de Jogadores seguem esta regra: Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Mercados H2H do Jogador: As apostas aplicam-se ao tempo normal mais entrada extra (se houver). Se o jogador listado não participar da partida, as apostas serão consideradas nulas. Em caso de empate entre os jogadores, as apostas são anuladas. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários).

Ciclismo

O resultado de uma aposta em uma competição de ciclismo é baseado nos primeiros resultados oficiais publicados. Se uma corrida for encurtada ou afetada de outra forma pelas condições climáticas, as apostas serão determinadas de acordo com as decisões tomadas pelos dirigentes do torneio.

Se uma corrida for oficialmente cancelada, todas as apostas relacionadas serão consideradas nulas. Sempre que uma corrida por etapas for adiada ou suspensa, todas as apostas relacionadas permanecerão válidas até que a corrida seja concluída ou cancelada. O vencedor da corrida será aquele que ficar em primeiro lugar no pódio. Qualquer desqualificação, dada após a corrida, não será levada em consideração na liquidação das apostas.

Mercados de ciclismo:

Vencedor: Você deve prever o vencedor da corrida ou competição.

Vencedor do grupo: Você deve prever qual dos ciclistas nomeados incluídos na aposta alcançará o melhor posicionamento dentro do grupo. Se um ou mais ciclistas do grupo se retirarem antes do início da corrida, todas as apostas serão anuladas.

Pódio: Você deve prever que o ciclista selecionado chegará ao pódio (primeira, segunda ou terceira posição).

Top 6: Você tem que prever que o ciclista selecionado irá completar a prova dentro das primeiras seis posições.

Top 10: Você tem que prever que o ciclista selecionado vai completar a prova dentro das dez primeiras posições.

H2H: Você deve prever qual dos dois ciclistas especificados na aposta alcançará a melhor posição no evento geral. Sempre que em uma etapa, um dos dois ciclistas for desclassificado durante uma etapa avançada da competição que seu oponente ainda não tenha alcançado, o participante desclassificado será considerado o vencedor. Se um dos dois pilotos desistir ou for desclassificado durante uma das etapas da corrida, o piloto que permanecer na corrida será considerado o vencedor. Se ambos os concorrentes não atingirem a fase seguinte, a aposta será anulada. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Vencedor da Etapa: O vencedor da Etapa será aquele que ficar em primeiro lugar no pódio. Qualquer desqualificação não será levada em consideração ao liquidar as apostas.

Não participantes: Se um corredor desistir da competição ou for desqualificado quando a corrida ou etapa já tiver começado, as apostas neste corredor serão consideradas perdidas.

Apostas de matchmaking - por etapa e classificação geral: Pelo menos um dos corredores ou equipes deve completar a etapa ou corrida para que a aposta de matchmaking seja válida. Se ambos não terminarem a etapa ou a corrida, todas as apostas serão anuladas.

Críquete

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Os mercados do 1º turno num jogo jogado com uma única entrada (por exemplo, eventos T10, T20) são considerados mercados a tempo inteiro para efeitos de resultados. Num jogo com duas entradas (por exemplo, Série de Testes), os mercados de 1.ª entrada e 2.ª entrada corresponderão a cada entrada separadamente para efeitos de resultados; os mercados cumulativos a tempo inteiro não incluirão nenhuma entrada na descrição dos mercados.

Se um jogo for cancelado antes de qualquer jogo ter ocorrido, todos os mercados serão considerados nulos, a menos que o jogo seja repetido dentro de 48 horas do seu início inicial. No caso de um over não ser concluído, todos os mercados indecisos neste over específico são considerados nulos, a menos que os turnos tenham chegado à sua conclusão natural, por exemplo. declaração, equipe completa, etc.

Alguns torneios podem durar até 5 dias (por exemplo, Série de Testes), os mercados decididos serão determinados instantaneamente, quaisquer mercados que exijam que um evento seja totalmente concluído (por exemplo, Vencedor, Handicap) será o resultado após os eventos serem anunciados oficialmente como concluído.

Em alguns casos, o método Duckworth-Lewis pode ser aplicado pelos dirigentes para determinar o vencedor. O método Duckworth-Lewis-Stern (DL) é uma formulação matemática projetada para calcular a pontuação alvo para a equipe que rebate em segundo lugar em uma partida interrompida pelo clima ou outras circunstâncias.

Se os mercados permanecerem abertos com uma pontuação incorreta que tenha um impacto significativo nos preços, reservamo-nos o direito de anular as apostas.

No caso de uma partida ser reduzida em overs para uma ou ambas as equipes (por exemplo, de 50 para 35 overs devido a condições climáticas adversas), reservamo-nos o direito de anular quaisquer apostas não decididas feitas no formato inicial e ajustar as probabilidades e os mercados/linhas de acordo para que sejam oferecidas novamente com base no novo formato.

Mercados de críquete

Vencedor (incluindo super over): Preveja o vencedor da partida (o resultado inclui o super over).

Total (mais/menos): Preveja se as corridas serão acima ou abaixo de um determinado número em todo o evento.

Handicap Asiático: Preveja quem vencerá o jogo com handicap (sem empate).

1X2: Preveja o vencedor da partida (o resultado não inclui o super over). Opções disponíveis: Casa, Empate, Fora.

Resultado Correto: Prever qual será o placar ao final do jogo.

Dupla Chance: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do jogo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do jogo o time da casa vence ou o time visitante vence).

Marcar mais quatros: Qual time marcará mais quatros. Quatro corridas são marcadas se a bola quicar ou rolar pelo chão, antes de tocar ou passar pela borda do campo. Se não tocar a borda do campo, deve tocar o solo além dele.

Para marcar mais Seis: Qual equipe marcará mais Seis. Seis é um termo no cricket que significa que a bola voa sobre o limite sem tocar o chão dentro do campo, o que credita o batedor em 6 corridas em vez de 4.

Total (mais/menos) - Partida de Quatros: O número total de Quatros marcados no jogo estará abaixo/acima de uma linha específica.

Total (mais/menos) - Match Sixes: O número total de quadros marcados no jogo será abaixo/acima de uma linha específica.

Total (mais/menos) - Equipe da casa/fora: Preveja se as corridas serão acima ou abaixo de um determinado número em todo o evento para a equipe da casa/fora. O resultado inclui o super over.

Ímpar/Par: Preveja se o Total de execuções alcançadas durante um período de tempo especificado será um número par ou ímpar.

Equipe Casa/Fora Ímpar/Par: Preveja se o total de corridas alcançadas durante um período de tempo especificado será um número par ou ímpar para a equipe da casa/fora.

Parceria de abertura mais alta: Qual equipe marcará mais corridas antes de perder seu primeiro wicket.

Método do 1º wicket: Prever qual será o método do 1º wicket. As opções disponíveis são: Capturado, Lançado, LBW, Run Out, Stumped ou qualquer Outro (inclui Expulso/Retirado).

Método de Demissão 6-Way: Qual será o método de demissão. As opções disponíveis são: Capturado, Lançado, LBW, Run Out, Stumped ou qualquer Outro (inclui Expulso/Retirado). Se mais nenhum wicket cair, todas as apostas serão anuladas.

Método de Demissão: A próxima demissão será uma pegadinha ou não. As opções disponíveis são: Capturado, Não Capturado.

Corridas na queda do wicket da equipe da casa/visitante: Número total de corridas para a equipe da casa/fora depois de atingir o wicket da outra equipe.

Over na queda do Wicket equipe da casa/visitante Team: Prever em qual wicket o próximo wicket da equipe da casa/fora cairá. Por exemplo, se um wicket cair após 6,2 overs, a liquidação é feita no 7º over. Se a liquidação das apostas puder ser determinada, elas serão liquidadas de acordo. Por exemplo, no caso de uma equipe deixar o campo devido a uma interrupção durante mais de 15, os saldos anteriores menores que isso serão resolvidos. No entanto, overs superiores a isso serão anulados.

Total de runs Ímpar/Par em Over: Preveja se o Total de execuções alcançadas durante um over especificado será um número par ou ímpar.

Total de Runs Ímpar/Par no Over - Time da Casa/visitante: Preveja se o Total de Runs alcançados durante um over especificado será um número par ou ímpar para o time da casa/fora.

Total de execuções acima: Preveja se as execuções serão acima ou abaixo de um determinado número em uma ultrapassagem especificada. O over deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado já tenha sido decidido.

Total de corridas em over - time da casa/visitante: Preveja se as corridas serão acima ou abaixo de um determinado número em um over especificado para a equipe da casa/fora. O over deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado já tenha sido decidido.

Total de Runs em Over - Time da casa/visitante 1st entrada: Preveja se as corridas serão acima ou abaixo de um determinado número em um over especificado para o time Casa/Fora no 1º turno. O over deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado já tenha sido decidido.

Total de corridas em over - time da casa/fora na 2ª entrada: Preveja se as corridas serão acima ou abaixo de um determinado número em um over especificado para a equipe da casa/fora na 2ª entrada. O over deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado já tenha sido decidido.

Wicket em Over - Time da casa/visitante: Prever se haverá um wicket ou não em um over especificado para o time da casa/fora. Se um turno terminar durante um over, esse over será considerado completo, a menos que o turno termine devido ao mau tempo, caso em que todas as apostas não decididas serão anuladas.

Xª Entrega de Runs Off - Equipe da Casa/visitante: Preveja se o número de corridas para a equipe da casa/fora na Xª entrega será mais/menos de uma linha específica.

Para Ganhar o Sorteio: Preveja qual time ganhará o cara ou coroa no início do jogo.

Um cinquenta a ser marcado na partida: Preveja se haverá pelo menos um batedor para marcar 50 corridas ou mais. Se uma partida for reduzida em overs e um resultado oficial da partida estiver disponível, todas as apostas serão válidas. No caso de uma interrupção e a partida não ser retomada dentro de 48 horas, todas as apostas não decididas serão anuladas.

100 a serem marcados na partida: Preveja se haverá pelo menos um batedor para marcar 100 corridas ou mais. Se uma partida for reduzida em overs e um resultado oficial da partida estiver disponível, todas as apostas serão válidas. No caso de uma interrupção e a partida não ser retomada dentro de 48 horas, todas as apostas não decididas serão anuladas.

Mais Run Outs: Preveja qual equipe terá mais Run Outs. Uma corrida geralmente ocorre quando os batedores estão tentando correr entre os wickets, e a equipe de campo consegue levar a bola para um wicket antes que o batedor tenha chegado a essa extremidade. Se uma partida for abandonada por qualquer motivo, todas as apostas não decididas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Se uma partida for reduzida em overs e um resultado da partida for alcançado, a equipe que conseguiu mais run-outs enquanto jogava, independentemente da quantidade de overs lançados, será a vencedora.

Melhor Batedor - equipe Casa/visitante: Preveja o Melhor Batedor para a equipe Casa/Fora. Aquele que fizer mais corridas para o time da casa/fora será o vencedor. Aqueles que começaram a partida, mas não rebateram, são considerados perdedores. As apostas feitas em qualquer jogador que não participe da partida serão anuladas. No caso

de mais de um jogador atingir o mesmo número de corridas, aquele com a melhor proporção de pontuação será considerado o vencedor.

Melhor Lançador - Equipe da Casa/visitante: Preveja o Melhor Lançador da equipe da Casa/Fora. Aquele que tiver mais wickets é o vencedor. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de wickets, aquele com o menor número de corridas é considerado o vencedor. Se todos os jogadores tiverem 0 wickets, todas as apostas serão anuladas. As apostas feitas em qualquer jogador que não participe da partida serão anuladas.

Man Of The Match: Preveja qual jogador será o melhor jogador da partida. As apostas serão determinadas no jogador oficialmente declarado da partida.

Batedor marcará cinquenta na partida: Preveja qual jogador marcará cinquenta na partida.

Pontuação mais alta dos 1ºs 6 overs: Preveja qual time tem o maior número de corridas comparando os 6 primeiros overs para ambas as equipes. No caso de o mesmo número de corridas para ambas as equipes, as apostas serão anuladas.

Jogador que marca mais seis: Preveja qual jogador marcará mais seis no jogo. No caso de mais de um jogador atingir o mesmo número de seis, aquele com a melhor relação de pontuação será considerado vencedor.

Pontuação Individual Mais Alta: Preveja se a pontuação individual mais alta em corridas alcançada por qualquer jogador será mais/menos de uma linha específica.

Total (mais/menos) Wides: Preveja se o número de Wides lançados na partida será mais/menos de uma linha específica.

Total (mais/menos) Ducks: Preveja se o número de Ducks na partida estará mais/menos de uma linha específica.

Total (mais/menos) Wickets: Preveja se o número de Wickets conquistados na partida será mais/menos de uma linha específica.

Total (mais/menos) Extras: Preveja se o número de Extras na partida será mais/menos de uma linha específica.

Queda do 1º wicket: Quantas corridas serão marcadas na queda do 1º wicket.

Queda do 1º wicket - equipe da casa/visitante: Quantas corridas a equipe da casa/fora irá marcar na queda do 1º wicket.

Time com o melhor batedor: Preveja em qual time será o melhor batedor do jogo.

Time com o melhor lançador: Preveja em qual time será o melhor lançador do jogo.

Total (mais/menos) Melhor batedor: Preveja se a pontuação em corridas para a pontuação do Melhor batedor será mais/menos de uma linha específica.

1ª entrada Xª Over Dispensa - Equipe da casa/visitante: Prever se uma expulsão ocorrerá na Xª entrada da 1ª entrada para a equipe da casa/fora.

Maior pontuação acima - Total (mais/menos): Preveja se a pontuação na pontuação mais alta será mais/menos de uma linha específica.

Total (mais/menos) de corridas: Preveja se o número de corridas será mais/menos de uma linha específica.

Handicap da Partida: Qual equipe vencerá a partida com handicap de wickets e runs.

Para ganhar o sorteio e a partida: Qual equipe ganhará o sorteio e a partida.

Total (mais/menos) 1º Acima: Preveja se a pontuação em corridas no 1º Acima está mais/menos de uma linha específica.

O jogo irá para Super Over?: Preveja se haverá um Super Over no jogo.

Partida empatada: Preveja se uma partida terminará empatada no tempo regulamentar. Um empate é quando na conclusão do jogo, ambas as equipes completaram seus turnos e suas pontuações são iguais.

Partida Completa: Preveja se a partida será completada. Uma partida é considerada concluída se houver um resultado oficial.

Mercados Outright:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com a classificação oficial da competição.

Vencedor da Série: Você tem que prever qual time vencerá a Série (alguns jogos)

Curling

Os mercados são considerados decididos se uma partida for oficialmente concluída ou concedida pela equipe derrotada.

Os finais extras serão contados para fins de liquidação.

Caso uma partida seja adiada ou abandonada sem ser retomada em 48 horas, todos os mercados não decididos serão considerados nulos.

Principais mercados de Curling

Vencedor (fins extra incluídos): Tem de prever o vencedor do jogo, independentemente da margem de pontos.

Total de pontos (incluindo fins extra): Tem de prever se o número total de pontos de ambas as equipas combinadas será superior ou inferior ao número selecionado.

Handicap (fins extra incluídos): Tem de prever o vencedor de todo o jogo adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do jogo.

Mercado de Curling Outright

Vencedor: Você deve prever o vencedor do torneio de acordo com a classificação oficial da competição.

Dardos

Considera-se que um jogo de dardos começou quando o primeiro dardo foi lançado na primeira rodada do primeiro set. Se o número indicado de sets não for concluído, as apostas para o resultado exato serão anuladas. A pontuação mais alta possível com três dardos é 180, obtida quando todos os três dardos caem no triplo 20 (o termo pode ser encontrado em muitos mercados).

Principais Mercados

1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

Handicap de Set: Você deve prever o resultado em termos de sets ganhos por cada jogador adicionando ou subtraindo ao resultado final o spread especificado na aposta.

Total de 180s: Você deve prever se o número total de 180s alcançados na partida por ambos os jogadores estará acima ou abaixo do spread indicado.

Mais 180s: Você tem que prever qual jogador alcançará mais 180s na partida (ou se haverá empate).

Handicap de 180s: Você deve prever o resultado em termos de 180s alcançados por cada jogador adicionando ou subtraindo ao resultado final o spread especificado na aposta.

Total de 180s do time da casa: Você deve prever se o número total de 180s alcançados na partida pelo jogador 1 será superior ou inferior ao spread indicado.

Total de 180s da equipe visitante: Você deve prever se o número total de 180s alcançados na partida pelo jogador 2 será superior ou inferior ao spread indicado.

Handicap de Set (3-way): Você deve prever o resultado em termos de sets ganhos por cada jogador adicionando ou subtraindo ao resultado final o spread especificado na aposta.

Resultado correto (em sets): Você deve prever o resultado correto em sets de toda a partida.

Jogador para marcar 180 pontos: Você tem que prever qual jogador alcançará os 180 pontos selecionados na correspondência (ou se não houver).

Mercados Rápidos:

Xº set - Vencedor da Nth Leg: Você tem que prever qual jogador vencerá a Leg N do set X.

1x set - pontuação correta (leg handicap): Prever a pontuação correta em etapas do set mencionado.

x set - leg handicap: Você tem que prever o vencedor do set mencionado (em legs) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em partidas).

Xº set - total legs: Preveja se o total de partidas jogadas em um determinado set será superior ou inferior a um determinado número no mercado.

x set - legs pares/ímpares: Preveja se o total de legs jogadas em um determinado set será um número par ou ímpar.

x° set leg x - total de dardos: Você deve prever se o total de dardos lançados por um jogador para vencer uma determinada etapa será superior ou inferior ao spread indicado.

xª set leg x - jogador com maior pontuação em x visitas: Você tem que prever qual jogador marcará mais pontos em uma visita específica.

x set leg x - intervalo de pontos na x visita: Você deve prever qual será o intervalo de pontos da visita específica de um jogador.

x set leg x - pontuação de checkout x:y+: Você tem que prever se a pontuação de checkout de uma leg específica será acima ou abaixo de 40,5.

xª set leg x - cor da saída: Você tem que prever se a cor da saída de uma leg específica será vermelha ou verde.

x° set - mais 180s: Você tem que prever qual jogador alcançará mais 180s no set mencionado (ou se haverá empate).

x set - total 180s: Você tem que prever se o número total de 180s alcançados no set mencionado por ambos os jogadores estará acima ou abaixo do spread indicado.

x° set - Total de 180s do time da casa: Você tem que prever se o número total de 180s alcançados no set mencionado pelo jogador 1 será acima ou abaixo do spread indicado.

x set - Time visitante total 180s: Você tem que prever se o número total de 180s alcançados no set mencionado pelo jogador 2 será acima ou abaixo do spread indicado.

xª set leg x - qualquer jogador para marcar 180: Você tem que prever se algum jogador atingirá 180 no set e na leg mencionado (ou se não houver nenhum).

x set leg x - Equipe da casa marca 180: Você tem que prever se o jogador 1 alcançará 180 no set e na leg mencionado (ou se não houver).

x set leg x - Equipe visitante para marcar 180: Você tem que prever se o jogador 2 atingirá 180 no set e na leg mencionado (ou se não houver).

Mercados definitivos:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Top 2: Você deve prever os finalistas de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Quem irá mais longe? Preveja qual dos jogadores mencionados chegará à fase posterior (ou a mesma).

Fase de Eliminação: Preveja em qual rodada o jogador selecionado será eliminado.

Nacionalidade Vencedora: Você deve prever a nacionalidade do vencedor.

Metade Vencedora: Você deve prever que o vencedor do torneio virá da metade superior ou da metade inferior.

Quarto vencedor: Você deve prever que o vencedor do torneio virá do 1º/2º/3º/4º quarto.

Vencedor pela primeira vez? Você tem que prever se haverá um vencedor pela primeira vez ou não.

Vencedor do Xº quarto: Você deve prever o vencedor do quarto mencionado (1º/2º/3º/4º).

E-sports

Regras Gerais

Todos os mercados de esports são baseados em eventos de pontuação no jogo ou resultados no final de uma partida/mapa agendado. Todos os assentamentos ocorrerão usando a pontuação oficial e os resultados que são declarados no fluxo de vídeo oficial ou no fluxo do jogo das partidas relevantes.

Todas as datas e horários de início de partidas exibidos para partidas de Esports são apenas para fins de indicação e não são garantidos como corretos. As apostas serão válidas se uma partida for oferecida com uma data e/ou hora incorretas.

Se uma partida for pausada/adiada e não for reagendada para um horário posterior dentro de 48 horas da hora de início programada, todas as apostas nessa partida serão anuladas.

Se o nome de um jogador/equipe/torneio estiver escrito incorretamente, todas as apostas ainda permanecerão, a menos que seja óbvio que o nome escrito incorretamente é o mesmo que uma entidade diferente.

Se o nome de uma equipe for alterado devido a uma equipe deixar a organização, ingressar em outra organização ou devido a uma mudança oficial do nome da equipe, todas as apostas permanecerão.

Se o organizador do evento permitir stand-ins e houver um resultado oficial, todas as apostas serão realizadas normalmente.

No caso de haver uma anulação do resultado de uma partida pelo organizador devido a circunstâncias imprevistas - como trapaça - todas as apostas nessa partida serão anuladas.

Se uma partida tiver sido declarada como uma vitória walkover pelo organizador do torneio, todas as apostas serão anuladas.

Se uma equipe se aposentar durante uma partida, apenas as apostas nos mapas individuais concluídos serão resultadas. O mercado de partidas, os mercados de match side e todos os outros mercados de mapas indecisos serão anulados.

Todos os mercados consideram horas extras, salvo indicação em contrário no nome do mercado.

Se o formato da partida for alterado ou diferente do que está sendo oferecido, reservamo-nos o direito de anular todas as apostas.

Se o jogo estiver listado incorretamente, reservamo-nos o direito de anular todas as apostas.

Se uma partida for jogada antes da data/hora de início programada, todas as apostas feitas após o início real da partida serão reembolsadas. Todas as apostas feitas antes do início real da partida serão mantidas.

Se uma partida ou mapa for repetido devido a um organizador ou problemas técnicos, todos os mercados indecisos serão anulados, partidas repetidas ou mapas serão tratados separadamente como nova partida.

Se a duração/duração final do jogo for igual a um limite específico, ele será resolvido como OVER.

Quando um evento envolve os mesmos dois jogadores ou equipes jogando vários jogos ou mapas, por exemplo “melhor de 3”, e um ou mais jogos ou mapas não são jogados porque o resultado do evento já foi determinado, as apostas em jogos ou mapas não jogados são anulados e as apostas reembolsadas.

As datas e horários de início são mostrados apenas para fins informativos e podem não ser precisos.

Quando um evento for cancelado, adiado ou interrompido e não for concluído dentro de 48 horas do horário de início originalmente programado, as apostas nesse evento serão anuladas e reembolsadas. No entanto, jogos ou mapas concluídos dentro de 48 horas são liquidados normalmente, mesmo que jogos ou mapas adicionais que deveriam fazer parte do mesmo confronto sejam cancelados ou adiados.

As apostas são determinadas com base na transmissão oficial do jogo pelo editor ou organizador do evento. Onde a transmissão mostra um contador de rodadas vencidas, mortes, dragões, torres etc., isso geralmente será usado para liquidar apostas relevantes. Se o resultado de uma aposta não estiver claro na transmissão ou se não houver transmissão, a API de estatísticas do jogo será usada quando disponível.

No caso de mercados indexados ou numerados (como o vencedor de uma rodada específica no Counter Strike: GO, ou a equipe que marcou uma determinada morte numerada em League of Legends ou DOTA2), o índice determina o objetivo é que conta. Palavras como “próximo” no nome do mercado não são garantidas como corretas, pois as transmissões podem ser atrasadas e nem sempre podemos avançar o índice precisamente quando um objetivo é marcado ou uma rodada concluída. Todas as apostas são, portanto, liquidadas na rodada numerada específica ou objetivo especificado, independentemente de qualquer outra palavra no nome do mercado ou seu tempo em relação ao momento em que a aposta foi feita.

Se o número programado de rodadas ou mapas for alterado, ou se os mercados forem oferecidos erroneamente com base em um número diferente de rodadas ou mapas do número real agendado, as apostas na margem de ganho (incluindo handicap), total de rodadas / mapas, pontuações corretas etc. são anuladas e as apostas reembolsadas.

As apostas do vencedor do mapa e do vencedor do confronto são válidas. Se algum mapa não for jogado ou for concedido a um jogador ou equipe por falta ou padrão sem que o jogo tenha começado, todas as apostas nesse mapa e no confronto como um todo serão anuladas e as apostas reembolsadas. As apostas relacionadas apenas a mapas que são jogados são válidas. Considera-se que um mapa começou assim que o cronômetro do jogo começa ou um time ou jogador realiza uma ação de jogo relacionada a esse mapa, incluindo escolhas, banimentos e compras de armas.

REGRAS DE COUNTER-STRIKE GO

A maioria das apostas no mapa são baseadas no número estipulado de rodadas (melhor de 30) excluindo rodadas extras em caso de empate. Se o mercado vencedor do mapa X for oferecido sem a opção Empate, o mercado será liquidado contando as rodadas extras jogadas.

Vocabulário específico:

- **T / CT (Terroristas / Contra-terroristas):** nome específico do título da equipe Dark / Light
- **Rodada:** Equipe vence Rodadas para ganhar o Mapa. A rodada é vencida quando 1) uma equipe elimina a outra 2) por terroristas quando detonam com sucesso a bomba 3) por contra-terroristas quando a bomba não detona em 120 segundos do início da rodada. A primeira equipe a marcar 16 rodadas ganha o Mapa.
- **Prorrogação:** No caso de pontuação do sorteio do mapa (15:15), a primeira prorrogação está sendo jogada no formato Bo6. Em caso de outro empate (18:18), a próxima prorrogação com as mesmas regras será jogada. Esse processo se repete até que uma equipe vença a prorrogação. As regras de horas extras podem ser específicas do torneio.
- **Rodada de pistola:** 1. e 16. rodada em um determinado Mapa.

REGRAS DO DOTA2

Para apostas envolvendo torres, todas as torres destruídas contam como tendo sido destruídas pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um lacaio.

Para apostas envolvendo quartéis, todos os quartéis destruídos contam como tendo sido destruídos pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um lacaio. Os quartéis à distância e corpo a corpo em cada par contam como quartéis separados, de modo que cada equipe tem um total de seis quartéis.

Para apostas envolvendo mortes (exceto “First Blood”), a transmissão oficial ou API do jogo, se disponível, é definitiva para determinar se a morte de um Campeão conta como uma morte. Por exemplo, quando um Campeão é morto por dano de torre ou lacaio sem o envolvimento de um Campeão inimigo, isso não pode ser registrado como uma morte na transmissão, caso em que não conta como uma morte para fins de liquidação de apostas.

Para apostas em First Blood, a transmissão ou pontuação oficial da API deve registrar o abate como First Blood. Quando, por exemplo, uma morte é negada por um companheiro de equipe, ela não pode ser contada como First Blood (independentemente de ser registrada como uma morte no contador de mortes da transmissão), caso em que não contará como First Blood para fins de liquidação de apostas.

Para evitar dúvidas, todos os mercados de mortes que não sejam “First Blood” são liquidados com base no contador de mortes, mas uma morte registrada no contador de mortes contará como First Blood somente se for anunciada como tal.

Para apostas em Roshans, a equipe que marcar o último hit em Roshan conforme determinado pela transmissão ou API do jogo, se disponível, é considerada como tendo matado Roshan, independentemente do jogador que pegar a égide (aegis) do imortal.

Para apostas envolvendo a próxima equipe a marcar um objetivo específico ou a equipe a marcar mais de um objetivo específico, quando uma opção “nem” ou “empate” é oferecida e é o resultado vencedor, as apostas em qualquer equipe são perdedoras. Quando tal seleção não for oferecida e nenhuma equipe for vencedora, todas as apostas no mercado serão anuladas e reembolsadas.

24.3.9 Quando uma equipe se rende, as apostas são válidas e liquidadas da seguinte forma:

Para apostas envolvendo o vencedor do mapa, a equipe vencedora é a equipe que não se rendeu;

As apostas envolvendo Roshans, quartéis e mortes são determinadas com base na situação no momento em que a rendição ocorre;

As apostas envolvendo torres são liquidadas como se a equipe vencedora tivesse destruído o número mínimo de torres adicionais teoricamente necessárias para vencer o jogo normalmente a partir da posição em que ocorreu a rendição.

Por exemplo, se a equipe vencedora destruiu todas as torres de nível 1 e uma torre de nível 2, será considerado que ela destruiu mais três torres (sete no total), uma vez que seria necessário destruir pelo menos uma torre de nível 3 e as duas torres antigas para vencer o jogo normalmente a partir dessa posição.

Vocabulário específico do título

- **Ancião:** O objetivo principal do Mapa. A primeira equipe a destruir o Ancient da equipe adversária ganha o Mapa.
- **GG:** Isso permite que a equipe relevante entregue o Mapa quando digitado em todo o chat.
- **Dire / Radiant:** O nome específico do título das equipes adversárias Dark / Light
- **Kill:** A pontuação da equipe Light/Dark, que representa o número total de vezes que os membros da equipe adversária foram mortos.
- **Aegis (égide):** Um item que aparece depois que o objetivo do jogo Roshan é morto. Ele pode ser pego por um jogador.
- **Torre:** Um objetivo de jogo específico da equipe, que pode ser destruído pela equipe adversária.
- **Quartel:** Um objetivo de jogo específico da equipe, que pode ser destruído pela equipe adversária.

REGRAS DE LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

Para apostas envolvendo torres, todas as torres destruídas contam como tendo sido destruídas pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um lacaio.

Para apostas envolvendo inibidores, todos os inibidores destruídos contam como tendo sido destruídos pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido de um lacaio. Para apostas envolvendo o número de inibidores destruídos, cada um dos seis inibidores conta apenas uma vez, mesmo que seja destruído, reaparece e é destruído novamente. Para apostas envolvendo o próximo inibidor destruído, cada destruição de um inibidor conta separadamente, mesmo quando ele ressurgiu e está sendo destruído por um segundo ou tempo subsequente.

Para apostas envolvendo mortes (incluindo “First Blood”, que em League of Legends é sinônimo de primeira morte no mapa), a transmissão oficial ou API do jogo, se disponível, é definitiva para determinar se a morte de um Campeão conta como uma matança. Por exemplo, quando um Campeão é morto por dano de torre ou lacaio sem o envolvimento de um Campeão inimigo, isso não pode ser registrado como uma morte na transmissão, caso em que não conta como uma morte para fins de liquidação de apostas.

Para apostas envolvendo a próxima equipe a marcar um objetivo específico ou a equipe a marcar mais de um objetivo específico, onde uma opção “nem” ou “empate” é oferecida e é o resultado vencedor, as apostas em qualquer equipe são perdedoras. Quando nenhuma seleção é oferecida e nenhuma equipe é vencedora, todas as apostas no mercado são anuladas e as apostas reembolsadas.

Quando uma equipe se rende, as apostas são válidas e liquidadas da seguinte forma:

Para apostas envolvendo o vencedor do mapa: a equipe vencedora é a equipe que não se rendeu.

As apostas envolvendo dragões, barões e mortes são determinadas com base na situação no momento em que a rendição ocorre.

As apostas envolvendo torres e inibidores são liquidadas como se a equipe vencedora tivesse destruído o número mínimo de torres e/ou inibidores adicionais teoricamente necessários para vencer o jogo normalmente a partir da posição em que ocorreu a rendição.

Por exemplo, se qualquer inibidor da equipe perdedora estiver inativo no momento da rendição, nenhum inibidor adicional será considerado destruído. Se nenhum inibidor da equipe perdedora for derrotado, a equipe vencedora será considerada como tendo destruído um inibidor adicional, com prioridade dada a um inibidor que já foi destruído se tal inibidor existir e reaparecer. Se a equipe vencedora destruiu todas as torres de nível 1 e uma torre de nível 2, será considerado que destruiu mais três torres (sete no total), pois seria necessário destruir pelo menos uma torre de nível 3 e os dois nexos torres ter vencido o jogo normalmente dessa posição.

Vocabulário específico do título:

- **Nexus:** o objetivo principal do Mapa. A primeira equipe a destruir o Nexus da equipe adversária ganha o Mapa.
- **Matar (kill):** A pontuação da equipe Azul/Vermelho, que representa o número total de vezes que os membros da equipe adversária foram mortos.
- **Torre (turret):** um objetivo de jogo específico da equipe, que pode ser destruído pela equipe adversária.
- **Inibidor (inhibitor):** um objetivo de jogo específico da equipe, que pode ser destruído pela equipe adversária.
- **Dragão (dragon):** um objetivo do jogo, pode ser morto pelos jogadores.
- **Barão (baron):** um objetivo do jogo, pode ser morto pelos jogadores.

Mercados Gerais de E-sports

***Um ou mais mercados da seção específica podem ser encontrados em diferentes títulos de esportes eletrônicos oferecidos em nossa plataforma de apostas esportivas. Alguns desses títulos são:** KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League, SMITE.

Vencedor (1,2): Determinar o vencedor do jogo (x mapas) de acordo com o número de mapas oferecidos no evento.

24.5.3 Vencedor (1X2): Determinar o vencedor do jogo (x mapas) de acordo com o número de mapas oferecidos no evento, ou se a partida terminará empatada.

Handicap do Mapa: aposta em que o vencedor da partida deve ser decidido com a respectiva margem do mapa. A pontuação correta é somada ou subtraída dos mapas propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa ou equipe visitante.

Exemplo de partida NomGaming vs Team Spotnet:

Nom-Gaming (-1.5) → Este mercado refere-se aos mapas Nom win (X) dando uma desvantagem de 1.5, se o evento terminar 3-0 a favor do Nom, ele ganharia a linha de aposta, pois o handicap que selecionamos é 1.5, Nom continua na liderança do placar com 1,5 a 0 a seu favor.

Team Spotnet (+1.5) → Este mercado é para dar uma vantagem de 1,5 ao Team Spotnet em todos os mapas estabelecidos pelo jogo, se o evento terminar 2 - 1, o vencedor será o Team Spotnet desde a vantagem de 1,5 dá-lhe uma pontuação a seu favor de 2,5 aproveitando a equipe 1, com o resultado final sendo 2 - 2,5.

Total de mapas: Este mercado refere-se ao número de mapas que o jogo terá.

Pontuação exata (nos mapas): Este mercado refere-se à pontuação exata e final da partida oferecendo as opções:

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

Primeiro Mapa - vencedor (incl. OT) - Segundo Mapa - vencedor (incl. OT): Este mercado define apenas o vencedor do primeiro ou do segundo mapa do evento, incluindo tempo extra.

Primeiro mapa - vencedor 1x2: Neste mercado oferecemos-lhe as 3 opções regulares, que são (Casa - Fora - Empate) e são definidas de acordo com o mapa que está em jogo no momento.

Mercados CS:GO

Vencedor: Determinar o vencedor do jogo (x mapas) de acordo com a quantidade de mapas oferecidos no evento

Primeiro mapa - total de rodadas (incl. OT): Este mercado de apostas define se o mapa que está disponível terá mais de 26,5 rodadas ou menos de 26,5 rodadas incluindo tempo extra que ocorrem no evento.

Primeiro mapa - handicap de ronda (incl. OT): Neste mercado de apostas pode dar uma vantagem ou desvantagem à equipe X sobre o número total de rondas que o mapa selecionado tem. Exemplo de partida Ffamix x Exdt:

Ffamix (-2,5) → Este mercado refere que Ffamix vencerá a primeira rodada do mapa mesmo dando uma desvantagem de -2,5 pontos (se o mapa terminar 20-10 tendo Ffamix a vantagem, ele ainda ganharia a linha de aposta já que ficaria com uma pontuação a seu favor de (17,5-10).

Exdt (+2,5) → Este mercado significa que o jogador Exdt vencerá as rodadas com uma vantagem de +2,5 pontos. Se a pontuação final for 15-15, o vencedor dessas rodadas é a Exdt com uma pontuação de 17,5 pontos.

X° Mapa Overtime (sim/não): Preveja se haverá uma prorrogação no X° Mapa.

Mapa X - Vencedor da 1ª rodada de pistola: Preveja quem vencerá a 1ª rodada de pistola no mapa X.

Mapa X - Vencedor da 2ª rodada de pistola: Preveja quem vencerá a 2ª rodada de pistola no mapa X.

X° Mapa - Equipe que vencerá a Nª rodada: Preveja qual equipe vencerá a Nª rodada do X° mapa.

X° Mapa - corrida para 3/6/9/12 rodadas: Preveja qual equipe chegará primeiro a 3/6/9/12 rodadas, no X° Mapa.

Mercados extras de CS:GO

Equipe a ganhar pelo menos 1 Mapa sim/não: se uma determinada equipe ganha pelo menos um Mapa em determinada Partida.

Prorrogação Sim/Não: se a prorrogação será jogada ou não.

Vencedor da rodada de pistola (primeira, segunda rodada de pistola): qual equipe (terrorista/contra-terrorista) ganha a pistola especificada (1./16.) rodada.

Vencedor do primeiro tempo: qual time (Terrorista / Contra-Terrorista) tem o maior número de rodadas vencidas após as primeiras 15 rodadas.

Vencedor do segundo tempo: qual time (Terrorista / Contra-Terrorista) tem o maior número de rodadas vencidas após as primeiras 15 rodadas e antes do mapa ser concluído empatado ou vencido por uma equipe.

Mercados Dota2

Vencedor: Determinar o vencedor do jogo (x mapas) de acordo com a quantidade de mapas oferecidos no evento

Mapa X - 1ª égide: A liquidação da aposta é determinada pela equipe que coleta a Égide do Imortal e não por quem mata Roshan.

Mapa X - 1ª torre: Neste mercado de apostas você pode selecionar qual das duas equipes destruirá uma torre primeiro.

Mapa X - 1º Quartel: Neste mercado de apostas você pode selecionar qual das duas equipes destruirá um quartel primeiro.

Primeiro mapa - vencedor: Este mercado define o vencedor do primeiro mapa apenas no tempo normal, não incluindo tempo extra.

Segundo mapa - vencedor: Este mercado define o vencedor do segundo mapa apenas no tempo regulamentar sem incluir tempo extra.

Primeiro mapa - abates, empate anula aposta: Este mercado define o vencedor do primeiro mapa em abates alcançados, esclarecendo que se o evento terminar empatado, isso será anulado.

Primeiro mapa - desvantagem de morte: Neste mercado podemos dar vantagem ou desvantagem ao time X selecionado como aquele que terá mais mortes no primeiro mapa.

Total de mapas: Este mercado refere-se ao número de mapas que o jogo terá.

Handicap do Mapa: aposta em que o vencedor da partida deve ser decidido com a respectiva margem do mapa. A pontuação correta é somada ou subtraída dos mapas propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa ou equipe visitante.

Xº Mapa - Equipe para Destruir a Próxima Torre: Preveja qual equipe irá destruir a próxima torre no mapa específico.

Xº Mapa - Time para desenhar o First Blood: Preveja qual time fará a primeira morte do mapa específico.

Xº Mapa - Time para marcar mais Kills: Preveja qual time fará mais kills no mapa específico (ou empate).

Xº Mapa - Time para marcar a próxima Kill: Preveja qual time fará o próximo kill(#).

Xº Mapa - Equipe que vai matar o próximo Roshan: Preveja qual time matará o próximo Roshan(#).

Xº Mapa - Total de Kills Ímpar/Par: Você tem que prever se o número total de mortes no Xº Mapa será par ou ímpar.

Xº Mapa - Total de Kills Pontuados mais/menos: Este mercado refere-se ao número de mortes que o mapa específico terá.

Xº Mapa - Total Roshan Slains/roshans mortos: Este mercado se refere ao número exato de Roshans mortos que o mapa específico terá.

Xº Mapa - Total de Roshans mortos mais/menos: Este mercado refere-se ao número de Roshan mortos que o mapa específico terá (mais/menos).

Xº Mapa - Total de Torres Destruídas: Este mercado refere-se ao número exato de torres que foram destruídas no mapa específico.

X° Mapa - Total de Torres Destruídas mais/menos: Este mercado refere-se ao número de torres que foram destruídas no mapa específico (mais/menos).

Equipe para Marcar um Rampage: Você tem que prever qual time (ou nenhum time) irá marcar um Rampage. Rampage é uma conquista distinta de matar sozinho 5 campeões inimigos em curta sucessão - Time A/Time B. Se não houver Rampage Kill no Mapa, a aposta será considerada como perdida.

Equipe para marcar uma Ultra Kill: Você tem que prever qual time (ou nenhum time) irá marcar um Ultra Kill. Uma Ultra Kill é uma conquista distinta de matar sozinho 4 campeões inimigos em uma curta sucessão - Equipe A/Equipe B. Se não houver Ultra Kill no Mapa, a aposta será considerada como perda.

X° Mapa - Tempo de jogo Mais/Menos: Você tem que prever quantos minutos o X° Mapa será jogado - Over/Under.

X° Mapa - Tempo para marcar mais Kills Handicap: aposta em que o vencedor da partida deve ser decidido com a respectiva margem de kills. A pontuação correta é somada ou subtraída das eliminações propostas no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: time da casa ou time visitante.

X° Mapa - Corrida para 5/10/15/20 Kills: Preveja qual time alcançará 5/10/15/20 kills primeiro, no X° Mapa.

Mercados Extra de Dota2

Equipe a ganhar pelo menos 1 Mapa sim/não: se uma determinada equipe ganha pelo menos um Mapa em determinada Partida.

Duração do Mapa: se a decorrer/duração final do jogo de um mapa está acima ou abaixo de um determinado valor.

Resultante: Uma duração igual ao limite é resolvida como seleção OVER. A duração é resolvida com base na tela de pontuação final, que está disponível na API oficial do Steam, quando o mapa termina.

Mapa X° Kill: o vencedor deste mercado é o time que fizer um kill forçando a soma do total de kills de ambos os times a ser igual a N.

Mapa Rampage: se pelo menos um jogador, das equipes Dark ou Light, marcou 5 ou mais mortes em um curto período de tempo e este evento é anunciado no jogo.

Mapa Ultrakill: se pelo menos um jogador, das equipes Dark ou Light, marcou 4 ou mais mortes em um curto período de tempo e este evento é anunciado no jogo.

Mapa Beyond Godlike (Além do Divino): se pelo menos um jogador, das equipes Dark ou Light marcou 10 ou mais mortes sem morrer e este evento é anunciado no jogo.

Mapa Megacreeps: se todos os quartéis das Trevas ou Luzes são destruídos e este evento é anunciado no jogo.

Mapa Tipo de runa ativada gerada em horário específico do mapa: Tipo de runa, que gera em horário específico do jogo (limiars) e é ativada (ou engarrafada e ativada posteriormente) por um dos jogadores.

Mercados de League of Legends

Vencedor: Determinar o vencedor do jogo (x mapas) de acordo com a quantidade de mapas oferecidos no evento.

Handicap do Mapa: aposta em que o vencedor da partida deve ser decidido com a respectiva margem do mapa. A pontuação correta é somada ou subtraída dos mapas propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa ou equipe visitante.

Total de mapas: Este mercado refere-se ao número de mapas que o jogo terá.

Pontuação exata (nos mapas): Este mercado refere-se à pontuação exata e final da partida oferecendo as opções:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Primeiro mapa - primeiro inibidor: Neste mercado de apostas você pode selecionar qual das duas equipes destruirá um inibidor primeiro no primeiro mapa.

Primeiro mapa - 1ª torre: Neste mercado de apostas você pode selecionar qual das duas equipes destruirá uma torre primeiro no primeiro mapa.

Primeiro mapa - primeiro dragão: Neste mercado de apostas você pode selecionar qual das duas equipes matará um dragão primeiro no primeiro mapa.

Primeiro mapa - primeiro barão: Neste mercado de apostas você pode selecionar qual das duas equipes matará um barão primeiro no primeiro mapa.

Primeiro mapa - primeira morte: Neste mercado de apostas você pode selecionar qual das duas equipes fará a primeira morte no primeiro mapa.

Xº Mapa - Equipe para Destruir a Próxima Torre: Preveja qual equipe irá destruir a próxima torre no mapa específico.

Xº Mapa - Time que vai desenhar o First Blood: Preveja qual time fará a primeira morte do mapa específico.

Xº Mapa - Time que vai marcar mais Kills: Preveja qual time fará mais kills no mapa específico (ou empate).

Xº Mapa - Time para marcar o próximo Kill: Preveja qual time fará o próximo kill.

Xº Mapa - Total de Kills Ímpar/Par: Você tem que prever se o número total de mortes no Xº Mapa será par ou ímpar.

Xº Mapa - Total Kills Scored Mais/Menos: Este mercado refere-se ao número de mortes que o mapa específico terá

Xº Mapa - Total de Torres Destruídas Mais/Menos: Este mercado refere-se ao número de torres que foram destruídas no mapa específico.

Xº Mapa - Tempo de jogo Mais/Menos: Você tem que prever quantos minutos o Xº Mapa será jogado - Mais/Menos.

X° Mapa - Equipe a Marcar Handicap de Mais Kills: aposta em que o vencedor do jogo deve ser decidido com a respectiva margem de abates. A pontuação correta é somada ou subtraída das eliminações propostas no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: time da casa ou time visitante.

X° Mapa - Corrida para 5/10/15/20 Kills: Preveja qual time alcançará 5/10/15/20 kills primeiro, no X° Mapa.

X° Mapa - Ambas as Equipes Para Destruir um Inibidor: Preveja se ambas as equipes irão destruir um inibidor no mapa específico ou não.

X° Mapa - Ambas as equipes para matar um barão: Preveja se ambas as equipes matarão um barão no mapa específico ou não.

X° Mapa - Ambas as equipes para matar um dragão: Preveja se ambas as equipes vão matar um dragão no mapa específico ou não.

X° Mapa - Equipe para Destruir o Próximo Inibidor: Preveja qual equipe irá destruir o próximo inibidor no mapa específico.

X° Mapa - Time que vai matar o próximo barão: Preveja qual time vai matar o próximo barão no mapa específico.

X° Mapa - Time que vai matar o próximo dragão: Preveja qual time vai matar o próximo dragão no mapa específico.

X° Mapa - Total Barons Slain: Este mercado refere-se ao número exato de Barons mortos que o mapa específico terá.

X° Mapa - Total de Barões Mortos mais/menos: Este mercado refere-se ao número de Barões mortos que o mapa específico terá (mais/menos).

X° Mapa - Total Dragons Slain (mortos): Este mercado refere-se ao número exato de Dragons mortos que o mapa específico terá.

X° Mapa - Total Dragons Slain Mais/Menos: Este mercado refere-se ao número de Dragons mortos que o mapa específico terá (mais/menos).

X° Mapa - Total de Inibidores Destruídos: Este mercado refere-se ao número exato de Inibidores destruídos que o mapa específico terá.

X° Mapa - Total de Inibidores Destruídos mais/menos: Este mercado refere-se ao número de inibidores destruídos que o mapa específico terá (mais/menos).

Equipe para marcar um Penta Kill: Você tem que prever qual time (ou nenhum time) irá marcar um Penta Kill. Um Penta Kill é uma conquista distinta de matar sozinho 5 campeões inimigos em uma curta sucessão - Time A/Time B. Se não houver Penta Kill no Mapa, a aposta será considerada como perda.

Equipe para marcar um Quadra Kill: Você tem que prever qual time (ou nenhum time) irá marcar um Quadra Kill. Um quadra kill é uma conquista distinta de matar sozinho 4 campeões inimigos em uma curta sucessão - Equipe A/Equipe B. Se não houver Quadra Kill no Mapa, a aposta será considerada como perda.

X° Mapa - Time que vai matar o Rift Herald: Preveja qual equipe irá matar o Rift Herald no mapa específico.

Mercados Extras de League of Legends

Equipe que vencerá pelo menos 1 Mapa sim/não: se uma determinada equipe vencer pelo menos um Mapa em determinada Partida.

Duração do Mapa: se a duração/duração final do jogo de um mapa está acima ou abaixo de um determinado valor.

Resultante: Uma duração igual ao limite é resolvida como seleção OVER. A duração é resolvida com base na tela de pontuação final, que está disponível na API oficial do Steam, quando o mapa termina.

Map X° Kill: o vencedor deste mercado é o time que fizer um kill forçando a soma do total de kills de ambos os times a ser igual a N.

Torres Totais do Mapa: se a contagem final de torres destruídas (com base na pontuação visível no jogo, que é a soma das torres destruídas Vermelhas + Azuis) em um determinado mapa está acima ou abaixo de uma certa figura.

Mapa QuadraKill: se pelo menos um jogador, das equipes Vermelha ou Azul, marca 4 ou mais mortes em um curto período de tempo e este evento é anunciado no jogo.

Mapa PentaKill: se pelo menos um jogador, das equipes Vermelha ou Azul, marcou 5 ou mais mortes em um curto período de tempo e este evento é anunciado no jogo.

Map X° Dragon type: Tipo de primeiro / segundo dragão gerado desde o início do mapa.

Map Dragon soul type: Tipo de terceiro dragão gerado desde o início do mapa.

Mapa Certo tipo de matança de dragão: se um dragão de um certo tipo será morto pelo menos uma vez em um determinado mapa.

Mercados Call of Duty

Vencedor: Determinar o vencedor do jogo (x mapas) de acordo com a quantidade de mapas oferecidos no evento.

Handicap do Mapa: aposta em que o vencedor da partida deve ser decidido com a respectiva margem do mapa. A pontuação correta é somada ou subtraída dos mapas propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa ou equipe visitante.

Total de mapas: Este mercado refere-se ao número de mapas que o jogo terá.

Pontuação exata (nos mapas): Este mercado refere-se à pontuação exata e final da partida oferecendo as opções:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

X° Mapa - Equipe que vencerá a Nª rodada: Preveja qual equipe vencerá a Nª rodada do X° mapa.

X° Mapa - corrida para 3/6/9/12 rodadas: Preveja qual equipe chegará primeiro a 3/6/9/12 rodadas, no X° Mapa.

Xº mapa - total de rodadas (incl. OT): Este mercado de apostas define se o mapa que está disponível terá mais de 26,5 rodadas ou menos de 26,5 rodadas incluindo tempo extra que ocorrem no evento.

Mapa X - handicap de rodada (incl. OT): Neste mercado de apostas você pode dar uma vantagem ou desvantagem à equipe X sobre o número total de rodadas que o mapa selecionado possui. Exemplo de partida Ffamix x Exdt:

Ffamix (-2,5) → Este mercado refere que Ffamix vencerá a primeira rodada do mapa mesmo dando uma desvantagem de -2,5 pontos (se o mapa terminar 20-10 tendo Ffamix a vantagem, ele ainda ganharia a linha de aposta já que ficaria com uma pontuação a seu favor de (17,5-10).

Exdt (+2,5) → Este mercado significa que o jogador Exdt vencerá as rodadas com uma vantagem de +2,5 pontos. Se a pontuação final for 15-15, o vencedor dessas rodadas é a Exdt com uma pontuação de 17,5 pontos.

Xº Mapa Overtime (sim/não): Preveja se haverá uma prorrogação no Xº map.

Xº Mapa Total de Pontos Marcados mais/menos: Este mercado refere-se ao número de pontos marcados que o mapa específico terá.

Mercados Overwatch

Vencedor: Determinar o vencedor do jogo (x mapas) de acordo com a quantidade de mapas oferecidos no evento.

Handicap do Mapa: aposta em que o vencedor da partida deve ser decidido com a respectiva margem do mapa. A pontuação correta é somada ou subtraída dos mapas propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa ou equipe visitante.

Total de mapas: Este mercado refere-se ao número de mapas que o jogo terá.

Pontuação exata (nos mapas): Este mercado refere-se à pontuação exata e final da partida oferecendo as opções:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Xº Map - Equipe que vencerá a Nª rodada: Preveja qual equipe vencerá a Nª rodada do Xº mapa.

Xº Map - corrida para 3/6/9/12 rodadas: Preveja qual equipe chegará primeiro a 3/6/9/12 rodadas, no Xº Map.

Xº mapa - total de rodadas (incl. OT): Este mercado de apostas define se o mapa que está disponível terá mais de 26,5 rodadas ou menos de 26,5 rodadas incluindo tempo extra que ocorrem no evento.

Mapa X - handicap de ronda (incl. OT): Neste mercado de apostas pode dar uma vantagem ou desvantagem à equipe X sobre o número total de rondas que o mapa selecionado tem. Exemplo de partida Ffamix x Exdt:

Ffamix (-2.5) → Este mercado refere que o Ffamix vencerá a primeira rodada do mapa mesmo dando uma desvantagem de -2,5 pontos (se o mapa terminar 20-10 tendo Ffamix a vantagem, eles ainda ganhariam a linha de aposta já que ele ficaria com uma pontuação a seu favor de (17,5-10).

Exdt (+2,5) → Este mercado significa que o jogador Exdt vencerá as rodadas com uma vantagem de +2,5 pontos. Se a pontuação final for 15-15, o vencedor dessas rodadas é a Exdt com uma pontuação de 17,5 pontos.

X° Mapa Overtime (sim/não): Preveja se haverá uma prorrogação no X° map.

X° Mapa Total de Pontos Marcados mais/menos: Este mercado refere-se ao número de pontos marcados que o mapa específico terá.

Esportes de Inverno

Refere-se a esportes de inverno como esqui cross-country, esqui alpino, salto de esqui e biatlo. As posições no pódio contarão como resultados oficiais, independentemente de qualquer desqualificação posterior. Se não houver cerimônia para o pódio, o resultado será determinado de acordo com o resultado oficial declarado ao final da competição pela organização reguladora.

Eventos adiados ou cancelados: Se, por qualquer motivo, um evento (exceto os Jogos Olímpicos ou Campeonatos Mundiais) for adiado ou cancelado, todas as apostas nesse evento serão anuladas. A menos que a competição ocorra dentro de 48 horas do horário originalmente programado para começar, ou um resultado oficial seja declarado por uma organização reguladora dentro de 48 horas. Se, por qualquer motivo, um atleta olímpico ou a competição do Campeonato Mundial for adiada ou cancelada, todas as apostas nesse evento serão anuladas. A menos que o evento ocorra antes da cerimônia de encerramento dos jogos.

Mercados de esportes de inverno:

Vencedor: Você deve prever o vencedor da competição.

Pódio: Você prevê que o competidor selecionado alcançará o pódio (primeira, segunda ou terceira posição).

H2H: Se um dos dois participantes não iniciar, as apostas serão anuladas. Se nenhum dos participantes terminar a corrida, as apostas serão anuladas. Se um dos participantes conseguir terminar a corrida e o outro não, o primeiro mencionado será o vencedor. Se um dos competidores não terminar e o outro não se qualificar após a preliminar, o competidor mais bem classificado na preliminar será o vencedor. Se nenhum dos participantes se qualificar após a preliminar, o melhor colocado na preliminar será o vencedor. Se um dos participantes não conseguir terminar depois de ter passado na preliminar e o outro não conseguir passar na preliminar, o primeiro mencionado será o vencedor.

Grupo Vencedor: Você deve prever qual dos competidores especificados para este tipo de aposta terá o melhor resultado no evento. Caso nenhum dos competidores complete a competição, o vencedor será aquele que obtiver o melhor tempo na fase anterior. No caso de competições que consistem em duas corridas, se ambos os competidores desistirem na primeira corrida, a aposta será declarada nula.

Floorbol

Principais Mercados

1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa vence), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante vence).

Handicap: Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Total (mais/menos): Você deve prever se o número total de gols marcados durante toda a partida será acima ou abaixo da linha indicada.

Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor do torneio de acordo com a classificação oficial da competição.

Futebol

Alguns dos mercados listados abaixo podem aparecer no E-Soccer (aplicam-se as mesmas regras)

1X2 / Resultado Final: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

Dupla chance: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do jogo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do jogo o time da casa vence ou o time visitante vence).

Total (mais/menos): Você deve prever se o número total de gols marcados durante toda a partida será acima ou abaixo da linha indicada.

Para se classificar: Você deve prever se a equipe indicada vai se classificar para a fase seguinte do torneio.

Ambos marcam (GG/NG): existem dois resultados possíveis: GG (ambas as equipes marcam pelo menos um gol cada durante todo o jogo), NG (uma ou ambas as equipes não marcam nenhum gol durante todo o jogo).

Empate anula aposta (DNB): este mercado de apostas consiste no seguinte: para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se a partida terminar empatada, a aposta em dinheiro deve ser reembolsada. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Próximo gol: Você tem que prever qual time vai marcar o próximo gol. Existem 3 resultados possíveis: 1 (pontuação da equipe da casa), nenhum, 2 (pontuação da equipe visitante).

Qual equipe vencerá o resto da partida: Independentemente do placar real do evento, no momento de fazer a aposta o placar do evento será considerado 0-0.

Resultado Correto: prever o resultado exato de uma partida, ou seja, ao final dos 90 minutos do tempo regulamentar, por exemplo: (1-0, 3-0, 2-3...).

Handicap (2 vias): aposta em que o vencedor do jogo deve ser decidido com a respectiva margem de gols. A pontuação correta é somada ou subtraída dos gols propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

Handicap (3 vias): Você deve prever o resultado final da partida levando em consideração o handicap entre parênteses.

Por exemplo: (0:1) indica que o time visitante tem um gol de vantagem, já para (1:0) indica que o time da casa tem um gol de vantagem.

Tipos de apostas disponíveis neste mercado:

→ **1H (0:1):** O time da casa vencerá a partida com 2 ou mais gols de diferença.

→ **XH (0:1):** A equipe da casa vencerá o jogo com 1 gol de diferença.

- **2H (0:1)**: O time visitante vencerá a partida ou irá empatar.
- **1H (0:2)**: O time da casa vencerá a partida com 3 ou mais gols de diferença.
- **XH (0:2)**: O time da casa vencerá a partida com 2 gols de diferença.
- **2H (0:2)**: O time visitante vencerá a partida, irá empatar ou perder com 1 gol de diferença.
- **1H (0:3)**: O time da casa vencerá a partida com 4 ou mais gols de diferença.
- **XH (0:3)**: O time da casa vencerá a partida com 3 gols de diferença.
- **2H (0:3)**: O time visitante vencerá a partida, irá empatar ou perder com 1 ou 2 gols de diferença.
- **1H (1:0)**: O time da casa vencerá a partida ou irá empatar.
- **XH (1:0)**: A equipe visitante vencerá o jogo com 1 gol de diferença.
- **2H (1:0)**: O time visitante vencerá a partida com 2 ou mais gols de diferença.
- **1H (2:0)**: O time da casa vencerá a partida, irá empatar ou perder com 1 gol de diferença.
- **XH (2:0)**: O time visitante vencerá a partida com 2 gols de diferença.
- **2H (2:0)**: O time visitante vencerá a partida com 3 ou mais gols de diferença.
- **1H (3:0)**: O time da casa vencerá a partida, irá empatar ou perder com 1 ou 2 gols de diferença.
- **XH (3:0)**: O time visitante vencerá a partida com 3 gols de diferença.
- **2H (3:0)**: O time visitante vencerá a partida com 4 ou mais gols de diferença.

Intervalo / Final do Jogo: Você deve prever o resultado do 1º tempo da partida junto com o resultado de toda a partida. Os resultados possíveis são: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X e 2/2).

Último Gol: Neste mercado devemos prever qual das duas equipes marcará o último Gol deste jogo. Se você selecionou a opção Nenhum, está indicando que não serão marcados mais gols.

Margem de vitória: neste tipo de aposta, você prevê qual time vencerá e por quanto de margem vencerá.

Total time de casa: Você tem que prever se o número total de gols marcados, do mandante, durante toda a partida será superior ou inferior a linha indicada.

Total da equipe visitante: Você deve prever se o número total de gols marcados, da equipe visitante, durante toda a partida será superior ou inferior a linha indicada.

Gols Exatos: Você deve prever o número exato de gols marcados durante a partida. Os resultados possíveis são 0 gols, 1,2,3,4,5+.

Qual equipe marcar: consiste em prever se apenas a equipe da casa, a equipe visitante, ambas as equipes ou nenhuma irá marcar na partida. Consiste em selecionar SIM ou

NÃO se um dos seguintes mercados de apostas disponíveis na seção especial for escolhido.

Casa devolve aposta (1 devolve aposta): Você deve prever se o time visitante vencerá a partida ou se a partida irá terminar empatada. Se o time da casa vencer a partida, a aposta será considerada nula.

Visitante devolve aposta (2 devolve aposta): Você tem que prever se o time da casa vencerá a partida ou se a partida terminará empatada. Se o time visitante vencer a partida, a aposta será considerada nula.

Gols Exatos da Casa: Você deve prever o número exato de gols marcados pela equipe da casa durante a partida. Os resultados possíveis são 0 gols, 1,2,3+.

Gols Exatos Fora: Você deve prever o número exato de gols marcados pela equipe visitante durante a partida. Os resultados possíveis são 0 gols, 1,2,3+.

Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado da partida é um número par ou ímpar, se o resultado da partida for “0:0”, as apostas são contadas como “par”.

Casa Ímpar/Par: Você deve prever se o número de gols marcados pela equipe da casa durante toda a partida será par ou ímpar. Se o time da casa não marcar nenhum gol, a seleção vencedora é par.

Fora Ímpar/Par: Você deve prever se o número de gols marcados pela equipe visitante durante toda a partida será par ou ímpar. Se o time da casa não marcar nenhum gol, a seleção vencedora é par.

Time da casa marcará: Você deve prever se o time da casa marcará pelo menos um gol durante a partida.

Fora de casa para marcará: Você tem que prever se a equipe visitante vai marcar pelo menos um gol durante a partida.

Multigols: Você deve prever o número de gols marcados durante a partida com base nos diferentes intervalos oferecidos.

Multigols da casa: Você deve prever o número de gols marcados pelo time da casa durante a partida com base nos diferentes intervalos oferecidos.

Multigols fora de casa: Você deve prever o número de gols marcados pela equipe visitante durante a partida com base nos diferentes intervalos oferecidos.

Próximo tipo de pontuação: Você deve prever o tipo de pontuação entre os seguintes resultados:

→ **Tiro livre:** O gol deve ser marcado diretamente de uma cobrança de falta ou escanteio para se qualificar como gol por tiro livre. Chutes desviados contam desde que o gol seja concedido ao cobrador de falta ou escanteio;

→ **Pênalti:** O gol deve ser marcado diretamente do pênalti. Gols após um rebote de um pênalti perdido não contam.

→ **Gol Contra:** Se o gol for declarado como um gol contra;

→ **Cabeceio:** O último toque do marcador tem que ser com a cabeça;

→ **Chute:** Gol tem que ser com qualquer outra parte do corpo que não a cabeça e os outros tipos não se aplicam;

→ **Nenhum gol**

Haverá uma disputa de pênaltis: Você tem que prever se na partida haverá uma disputa de pênaltis

Prorrogação Sim/Não: Você deve prever se a partida irá para a prorrogação.

Método de Vitória: Você deve prever o método de vitória do time da casa ou do time visitante. Existem seis (6) resultados possíveis oferecidos:

→ Equipe da casa vence no tempo regulamentar

→ Equipe visitante vence no tempo regulamentar

→ Equipe da casa vence na prorrogação

→ Equipe visitante vence na prorrogação

→ Equipe da casa vence após pênaltis

→ Equipe visitante vence após pênaltis

Prorrogação e gol: Você tem que prever se a partida irá para a prorrogação e se haverá um gol (Sim) ou não (Não).

Prorrogação - 1x2: Você tem que prever o resultado 1X2 apenas do período de Prorrogação.

Prorrogação - qual equipe ganhará o resto: Independentemente do placar real do evento, no momento de fazer a aposta o placar do evento será considerado 0-0. O mercado considerará apenas tempo extra.

Prorrogação - próximo gol: Você deve prever qual Equipe durante o período Prorrogação marcará o próximo gol. Existem 3 resultados possíveis: 1 (gol da equipe da casa), nenhum, 2 (gol da equipe visitante).

Prorrogação - total: Você tem que prever se o número total de gols marcados apenas durante a prorrogação será acima ou abaixo do spread indicado.

Prorrogação - handicap: Você deve prever o resultado final da Prorrogação levando em consideração o handicap entre parênteses. Por exemplo, (0:1) indica que o time visitante tem um gol de vantagem, já para (1:0) indica que o time da casa tem um gol de vantagem.

Prorrogação - resultado exato: Você tem que prever a pontuação correta da Prorrogação apenas.

Cobrança de pênaltis - vencedor: Você tem que prever qual time vencerá a disputa de pênaltis (1-2).

Cobrança de pênaltis - xº pênalti marcado: Você deve prever se o pênalti “x” será marcado ou não durante a disputa de pênaltis.

Cobrança de pênaltis - xº gol: Você deve prever qual time fará o gol “x” durante a disputa de pênaltis. 3 Resultados possíveis: 1, X, 2.

Cobrança de pênaltis - margem de vitória: Você tem que prever a margem de vitória para a disputa de pênaltis para o time da casa ou visitante, ou se a partida termina empatada.

Cobrança de pênaltis - total: Você tem que prever se o total de gols marcados durante a disputa de pênaltis será Acima ou Abaixo.

Cobrança de pênaltis - Total da casa: Você deve prever se o total de gols marcados pela equipe da casa durante a disputa de pênaltis será Acima ou Abaixo.

Cobrança de pênaltis - Total visitante: Você deve prever se o total de gols marcados pela equipe visitante durante a disputa de pênaltis será Acima ou Abaixo.

Cobrança de pênaltis - gols exatos: Você tem que prever se os gols exatos marcados durante a disputa de pênaltis. 7 são os resultados possíveis: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Cobrança de pênaltis - par/ímpar: Você deve prever se o número de gols marcados durante o período de cobrança de pênaltis será par ou ímpar.

Cobrança de pênaltis - Casa ímpar/par: Você deve prever se o número de gols marcados pela equipe da casa durante o período de cobrança de pênaltis será par ou ímpar.

Cobrança de pênaltis - Visitante ímpar/par: Você deve prever se o número de gols marcados pela equipe visitante durante o período de pênaltis será par ou ímpar.

Cobrança de pênaltis - resultado exato: Você deve prever a pontuação correta durante o período de disputa de pênaltis.

Cobrança de pênaltis - vencedor e total: Você deve prever o resultado 1X2 da disputa de pênaltis junto com o número de gols marcados considerando a linha indicada.

Resultado no intervalo da prorrogação (incluindo gols no tempo normal): você tem que prever o resultado do 1º tempo da prorrogação.

Prorrogação Xª equipe a marcar (incluindo gols no tempo normal): Você tem que prever qual equipe marcará o X gol na prorrogação.

Placar correto no intervalo da prorrogação (incluindo gols no tempo normal): Você tem que prever o placar correto no final do 1º tempo da prorrogação.

Prorrogação 1º Tempo Total de gols (incluindo gols no tempo normal): Você tem que prever o número de gols (a maior/a menor) no 1º tempo da prorrogação.

Handicap asiático no intervalo do tempo extra (incluindo gols no tempo normal): Você tem que prever o resultado do 1º tempo da prorrogação, levando em consideração o handicap entre parênteses.

Resultado após X minutos: Você tem que prever o resultado da partida após X minutos.

Total de gols a mais/ a menos após X minutos: Você tem que prever o número de gols (a mais/ a menos) após X minutos.

Handicap Asiático Após X Minutos: Você tem que prever o resultado após X minutos, levando em consideração o handicap entre parênteses.

Mercados do primeiro tempo

1º tempo - 1x2: Você só tem que prever o resultado do primeiro tempo da partida. Os gols marcados no segundo tempo não contam.

1º tempo - Total: Você tem que prever se o número total de gols marcados apenas durante o primeiro tempo será acima ou abaixo do indicado.

1º tempo - qual equipe ganha o resto: Independentemente do placar real do evento, no momento de fazer a aposta o placar do evento será considerado 0-0. O mercado considerará apenas o 1º tempo.

1º tempo - Próximo gol: Você tem que prever qual Time durante o 1º tempo marcará o próximo gol. Existem 3 resultados possíveis: 1 (gol da equipe da casa), nenhum, 2 (gol da equipe visitante).

1º tempo - chance dupla: Você tem que prever o resultado do 1º tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do 1º tempo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do 1º tempo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do 1º tempo vitória do time da casa ou vitória do time visitante).

1º tempo - empate anula aposta: Você tem que prever qual time irá vencer apenas o primeiro tempo da partida. Se o primeiro tempo terminar empatado, a seleção será anulada.

Handicap do 1º Tempo (2 Vias): Você deve prever o resultado final do primeiro tempo da partida levando em consideração o handicap entre parênteses.

Handicap 1º Tempo (3 Vias): Você deve prever o resultado final do primeiro tempo da partida levando em consideração o handicap entre parênteses. Por exemplo, (0:1) indica que o time visitante tem um gol de vantagem, já para (1:0) indica que o time da casa tem um gol de vantagem.

1º tempo - gols exatos do competidor 1: Você deve prever o número de gols que serão marcados pela equipe da casa durante o primeiro tempo da partida.

1º tempo - competidor 2 gols exatos: Você deve prever o número de gols que serão marcados pela equipe visitante durante o primeiro tempo da partida.

1º tempo - par/ímpar: Você tem que prever se o número de gols marcados apenas durante o primeiro tempo será par ou ímpar. A linha de pontuação do intervalo 0-0 é considerada par.

1º tempo - ambas as equipes marcam: Você tem que prever se ambas as equipes marcam pelo menos um gol cada durante o primeiro tempo OU apenas uma equipe ou ambas as equipes NÃO marcam nenhum gol durante o primeiro tempo.

1º tempo - Sem sofrer gols em casa: Clean sheet é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu nenhum gol. Você tem que prever se o time da casa não sofrerá gols durante o primeiro tempo da partida.

1º tempo - Sem sofrer gols fora: Não sofrer gols é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu gols. Você tem que prever se a equipe visitante não sofrerá gols durante a primeira metade da partida.

1ª tempo - 1x2 & ambas as equipes a marcar: Tem de prever o resultado do primeiro tempo e se ambas as equipes irão marcar ou não apenas no primeiro tempo.

1º tempo - 1x2 & total: Você tem que prever a combinação do resultado do primeiro tempo e se o número total de gols marcados no primeiro tempo será acima ou abaixo do indicado. Existem 6 resultados possíveis:

→ 1&Ac=O time da casa vence o primeiro tempo e o total de gols está acima da linha indicada

→ 1&Ab=O time da casa vence o primeiro tempo e o total de gols está abaixo da linha indicada

→ X&Ac= O primeiro tempo termina empatado e o total de gols é superior a linha indicada

→ X&Ab= O primeiro tempo termina empatado e o total de gols está abaixo da linha indicada

→ 2&Ac= O time visitante vence o primeiro tempo e o total de gols está acima da linha indicada

→ 2&Ab= O time visitante vence o primeiro tempo e o total de gols está abaixo da linha indicada

1º tempo - resultado correto: Você tem que prever o resultado correto do primeiro tempo da partida.

1º tempo - multigols: Você deve prever o número de gols marcados durante o 1º tempo com base nas diferentes opções oferecidas.

1º Tempo Casa para marcar: Você deve prever se o time da casa marcará pelo menos um gol durante o 1º Tempo.

1º Tempo Fora para Marcar: Você deve prever se o time visitante marcará pelo menos um gol durante o 1º Tempo.

Chance dupla e ambas marcam: Você tem que prever o resultado do 1º Tempo com 3 possíveis resultados de dupla chance (1X, 12 e X2) e se ambas as equipes marcarão no 1º tempo ou não.

Multigols no 1º tempo: Você deve prever o número de gols marcados durante o 1º tempo com base em diferentes opções.

1º Tempo 1X2 ou GG/NG: Você tem que prever o resultado da vitória do 1º Tempo OU se ambas, uma ou nenhuma equipe marcará no 1º Tempo. Apenas uma previsão deve ocorrer para que a aposta seja vencedora.

Último Gol no 1º Tempo: Você tem que prever a equipe que marcará o último gol no primeiro tempo da partida.

Mercados do segundo tempo

2º tempo - 1x2: Você só tem que prever o resultado do segundo tempo da partida. Gols marcados no primeiro tempo da partida não contam.

2º tempo - Total: Você tem que prever se o número total de gols marcados apenas durante o segundo tempo será acima ou abaixo da linha indicada.

2º tempo - qual equipe ganha o resto: Independentemente do placar real do evento, no momento de fazer a aposta o placar do evento será considerado 0-0. O mercado considerará apenas o segundo tempo.

2º tempo - Próximo gol: Você tem que prever qual Time durante o segundo tempo marcará o próximo gol. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o resultado da equipe da casa), nenhum, 2 (o resultado da equipe visitante).

2º tempo - chance dupla: Você tem que prever o resultado do segundo tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do segundo tempo o time da casa ganha ou empata), X2 (no final do segundo tempo o time visitante ganha ou empata), 12 (no final do segundo tempo vitória do time da casa ou vitória do time visitante).

2º tempo - empate anula aposta: Você tem que prever qual time vencerá apenas o segundo tempo da partida. Se o segundo tempo terminar empatado, a seleção será anulada.

Handicap 2º Tempo (2 Vias): Você deve prever o resultado final do segundo tempo da partida levando em consideração o handicap entre parênteses.

Handicap 2º Tempo (3 Vias): Você deve prever o resultado final do segundo tempo da partida levando em consideração o handicap entre parênteses. Por exemplo, (0:1) indica que o time visitante tem um gol de vantagem, já para (1:0) indica que o time da casa tem um gol de vantagem.

2º tempo - gols exatos do competidor 1: Você deve prever o número de gols que serão marcados pela equipe da casa durante o segundo tempo da partida.

2º tempo - gols exatos do competidor 2: Você deve prever o número de gols que serão marcados pela equipe visitante durante o segundo tempo da partida.

2º tempo - par/ímpar: Você tem que prever se o número de gols marcados apenas durante o segundo tempo será par ou ímpar. A linha de pontuação 0-0 é considerada par.

2º tempo - ambas as equipes marcam: Você tem que prever se ambas as equipes marcam pelo menos um gol cada durante o segundo tempo OU apenas uma equipe ou ambas as equipes NÃO marcam nenhum gol durante o segundo tempo.

2º tempo - Sem sofrer gols em casa: Clean Sheet é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu nenhum gol. Você tem que prever se o time da casa não sofrerá gols durante o segundo tempo da partida.

2ª parte - Sem sofrer gols fora: Clean Sheet é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu gols. Você tem que prever se a equipe visitante não sofrerá gols durante o segundo tempo da partida.

2º tempo - 1x2 & ambas as equipes marcam: Você tem que prever o resultado do segundo tempo e se ambas as equipes marcarão ou não apenas no segundo tempo.

2º tempo - 1x2 & total: Você tem que prever a combinação do resultado do segundo tempo da partida e se o número total de gols marcados no segundo tempo estará acima ou abaixo da linha indicada. Existem 6 resultados possíveis:

1&Mais: O time da casa vence o segundo tempo e o total de gols está acima da linha indicada

1&Menos: O time da casa vence o segundo tempo e o total de gols está abaixo da linha indicada

X&Mais: O segundo tempo termina empatado e o total de gols está acima da linha indicada

X&Menos: O segundo tempo termina empatado e o total de gols está abaixo da linha indicada

2&Mais: O time visitante vence o segundo tempo e o total de gols está acima da linha indicada

2&Menos: O time visitante vence o segundo tempo e o total de gols está abaixo da linha indicada

2º tempo - resultado correto: Você deve prever o resultado correto do segundo tempo da partida.

2º tempo - multigols: Você deve prever o número de gols marcados durante o segundo tempo com base nos diferentes intervalos oferecidos.

2º Tempo Fora para Marcar: Você deve prever se o time da casa marcará pelo menos um gol durante o segundo tempo.

2º Tempo Fora para Marcar: Você tem que prever se o time visitante marcará pelo menos um gol durante o segundo tempo.

Dupla Chance do 2º Tempo e GG (ambas marcam)/NG (nenhuma marca): Você deve prever o resultado do segundo tempo com 3 possíveis resultados de dupla chance (1X, 12 e X2) e se ambas as equipes marcarão ou não na partida.

2º tempo multigols: Você deve prever o número de gols marcados durante o segundo tempo com base nos diferentes intervalos oferecidos.

2º Tempo 1X2 ou GG (ambas marcam)/NG (nenhuma marca): Você tem que prever o resultado vencedor do segundo tempo OU se ambas, uma ou nenhuma equipe marcará no segundo tempo. Apenas uma previsão deve ocorrer para que a aposta seja vencedora.

Último Gol no 2º Tempo: Você deve prever o time que marcará o último gol no segundo tempo da partida.

Mercados Combinados

1X2 & GG (ambas marcam): Você tem que prever se ambas as equipes marcam e o resultado da partida junto com o resultado final. 6 resultados possíveis são oferecidos:

1&GG: A equipe da casa vencerá e ambas as equipes marcarão;

X&GG: As equipes empatam e ambas as equipes marcam;

2&GG: A equipe visitante vencerá e ambas as equipes marcam;

1&NG: O time da casa vencerá e pelo menos um time não marcará;

X&NG: As equipes vão empatar e pelo menos uma equipe não vai marcar;

2&NG: A equipe visitante vencerá e pelo menos uma equipe não marcará.

Total & GG Ambas equipes marcam sim ou não: Você tem que prever o mercado Total (Menos/Mais gols) junto com ambas as equipes marcam pelo menos um gol cada durante toda a partida (sim) ou uma ou ambas as equipes não marcam nenhum gol durante toda a partida (não). A aposta oferece 4 resultados possíveis: Acima de & não; Abaixo de & sim, Abaixo de & não.

1X2 & mais/menos: Você deve prever o resultado da partida juntamente com o número de gols marcados durante a partida considerando o intervalo indicado. Seis resultados são possíveis: 1&Mais de “X” ; X&Mais de “X”; 2&Mais de “X”; 1&Menos de “X”; X&Menos de “X”; 2&Menos de “X”.

1º/2º tempo Ambas equipes marcam: Você tem que prever o resultado do intervalo/final do jogo junto com ambas as equipes. 4 resultados possíveis são oferecidos: Não/não, Sim/não, Sim/Sim, Não/Sim.

Total 2.5 ou Ambas equipes marcam: Você deve prever se o número de gols na partida está acima ou abaixo do intervalo indicado OU se ambas, uma ou nenhuma equipe marcará na partida. 4 resultados são possíveis: Acima de 2,5 ou NG, Acima de 2,5 ou GG, Abaixo de 2,5 ou NG, Abaixo de 2,5 ou GG.

Mercado 1x2 e Total (O/U) e GG/NG: Você deve prever a combinação do resultado final da partida e o resultado de ambas as equipes marcam e a partida será superior ou inferior ao intervalo indicado.

Mercado 1x2 e Multigols {Marcar}: Você deve prever a combinação do resultado final mais se o intervalo do total de gols marcados durante a partida estiver entre o intervalo indicado.

Ambas as equipes marcam + Multigoals {Marcar}: Tem de prever a combinação de ambas as equipes marcam mais se o intervalo do total de gols marcados durante o jogo estiver entre o intervalo indicado.

Primeiro gol e 1x2 (Matchflow): Você tem que prever ao mesmo tempo se o resultado final da partida será 1, X ou 2 e qual time marcará o primeiro gol da partida. A aposta oferece sete resultados possíveis:

1-1º gol & 1;

1-1º gol & X;

1-1º gol & 2;

2-1º gol & 1;

2-1º gol & X;

2-1º gol & 2;

Sem Gols (0-0).

Dupla chance (jogo) & 1º tempo ambas equipes marcam: Você tem que prever o resultado da partida com 3 possíveis resultados de dupla chance (1X, 12 e X2) e se ambas as equipes marcam ou não no 1º tempo somente.

Dupla chance (jogo) & 2º tempo ambas equipes marcam: Você tem que prever o resultado da partida com 3 possíveis resultados de dupla chance (1X, 12 e X2) e se ambas as equipes marcam ou não no 2º tempo somente.

Dupla chance e ambas equipes marcam: Você tem que prever o resultado da partida com 3 possíveis resultados de dupla chance (1X, 12 e X2) e se ambas as equipes marcam na partida ou não.

Dupla chance e total: Você tem que prever o resultado da partida com 3 possíveis resultados de dupla chance (1X, 12 e X2) e se o número total de gols será acima ou abaixo do número indicado.

Intervalo/tempo integral e total: Você tem que prever o resultado do intervalo mais se o total de gols será acima ou abaixo do intervalo indicado.

Intervalo/tempo integral e 1º tempo total: Você tem que prever o resultado do intervalo mais se o total de gols no primeiro tempo será acima ou abaixo do intervalo indicado.

Intervalo/final e gols exatos: Você tem que prever o resultado do intervalo mais os gols exatos marcados durante a partida.

3 Chance Mix (Casa ou mais, Casa ou menos, Empate ou mais, Empate ou menos, Fora ou mais, Fora ou menos, Casa ou GG, Empate ou GG, Fora ou GG, Casa ou qualquer folha limpa, Empate ou qualquer folha limpa, fora de casa ou qualquer folha limpa): Você tem que prever o placar vencedor da partida OU se ambas, uma ou nenhuma equipe marca na partida OU a quantidade total de gols da partida.

Abaixo do 1º Tempo e Abaixo do 2º Tempo: Você tem que prever se o número de gols no 1º Tempo estará Abaixo do intervalo indicado, mais se o número de gols no 2º Tempo somente estará Abaixo do intervalo indicado.

Exemplo: Menos de 1,5/Menos de 1,5. Esta seleção é vencedora se o total de gols no primeiro tempo estiver abaixo de 1,5 mais o total de gols no segundo tempo estiver abaixo de 1,5.

Exemplo: Abaixo de 1,5/Acima de 1,5. Esta seleção é vencedora se o total de gols no primeiro tempo estiver abaixo de 1,5 mais o total de gols no segundo tempo estiver acima de 1,5.

Mais de no 1º Tempo e Menos de no 2º Tempo: Você tem que prever se o número de gols no 1º Tempo será Acima do spread indicado, mais se o número de gols somente no 2º Tempo será Abaixo do intervalo indicado.

Exemplo: Mais de 1,5/Menos de 1,5. Esta seleção é vencedora se o total de gols no primeiro tempo for Acima de 1,5 mais o total de gols no segundo tempo estiver abaixo de 1,5.

Mais de no 1º Tempo e Mais de no 2º Tempo: Você deve prever se o número de gols no 1º Tempo será Acima do intervalo indicado, mais se o número de gols somente no 2º Tempo será Acima do intervalo indicado.

Exemplo: Acima de 1,5/ Acima de 1,5. Esta seleção é vencedora se o total de gols no primeiro tempo for Acima de 1,5 mais o total de gols no segundo tempo for Acima de 1,5.

Intervalo OU Tempo regulamentar: Você deve prever o resultado vencedor da partida OU o primeiro tempo. Apenas uma previsão deve ocorrer para que a aposta seja vencedora.

1X2 Intervalo/Dupla Chance FT: Você tem que prever o resultado do intervalo junto com 3 possíveis resultados de dupla chance (1X, 12 e X2) de toda a partida.

Dupla Chance HT/1X2 Tempo regulamentar: Você tem que prever o resultado da dupla chance no intervalo junto com o resultado final de toda a partida.

DC Intervalo/DC Tempo regulamentar: Aposte no resultado de dupla chance tanto no 1º tempo quanto no tempo regulamentar.

Pelo menos uma metade X: Você tem que prever se haverá pelo menos uma metade que termina em empate. Por exemplo: 1º HT 1-1 / FT 1-2. O resultado vitória = Sim.

Dupla chance ou Ambas as equipes marcam: Você tem que prever o resultado da vitória da partida (Dupla Chance) OU se ambas, uma ou nenhuma equipe marcará na partida. Apenas uma previsão deve ocorrer para que a aposta seja vencedora.

Dupla chance ou Mais/menos: Você tem que prever o resultado da vitória da partida (Double Chance) OU se ambas, uma ou nenhuma equipe marcará na partida. Apenas uma previsão deve ocorrer para que a aposta seja vencedora.

Acima {Total} {\$Competitor 1} + Acima {Total} {\$Competitor 2}: Você tem que prever se o número de gols no time da casa será acima do spread indicado, e se o número de gols no time visitante será acima do spread indicado.

Acima {Total} {\$Competitor 1} + Abaixo {Total} {\$Competitor 2}: Você tem que prever se o número de gols no time da casa será acima do spread indicado, e se o número de gols no time visitante estará abaixo do spread indicado.

Abaixo {Total} {\$Competitor 1} + Abaixo {Total} {\$Competitor 2}: Você tem que prever se o número de gols no time da casa estará abaixo do spread indicado, e se o número de gols no time visitante estará abaixo do spread indicado.

Abaixo {Total} {\$Competitor 1} + Acima {Total} {\$Competitor 2}: Você tem que prever se o número de gols no time da casa estará abaixo do spread indicado, e se o número de gols no time visitante será acima do spread indicado.

1º tempo - 1x2 ou {total}: Você tem que prever o resultado vencedor do 1º tempo da partida OU o número total de gols (acima ou abaixo). Apenas uma previsão precisa ocorrer para que a aposta seja vencedora.

2º tempo - 1x2 ou {total}: Você tem que prever o resultado vencedor do 2º tempo da partida OU o número total de gols (acima ou abaixo). Apenas uma previsão precisa ocorrer para que a aposta seja vencedora.

Chance Dupla 1X & {total} & Ambas as equipes marcam: Você tem que prever a combinação do resultado final chance dupla (1X), o resultado marcado de ambas as equipes e se a partida será acima ou abaixo do spread indicado.

Chance Dupla X2 & {total} & Ambas as equipes marcarão: Você deve prever a combinação do resultado final chance dupla (X2) e o resultado de ambas as equipes para marcar mercado e a partida será acima ou abaixo do spread indicado.

Chance dupla 12 & {total} & Ambas as equipes marcam: Você tem que prever a combinação do resultado final chance dupla (12), o resultado marcado de ambas as equipes e se a partida será acima ou abaixo do spread indicado.

Ambas as equipes marcam 1º Tempo e Multigol (partida): É preciso prever a combinação de ambas as equipes para marcar no primeiro tempo da partida, e se o intervalo de gols marcados durante a partida estará entre o intervalo indicado.

Multigols time da casa e Multigols visitante: Você tem que prever o número de gols marcados durante a partida do time da casa e do time visitante com base nas diferentes faixas oferecidas.

Multigol 1º Tempo e Multigol 2º Tempo: Você tem que prever o número de gols marcados durante o primeiro tempo da partida e o segundo tempo, com base em diferentes intervalos oferecidos.

Combo Var (jogo 1X2 + Var S/N): Você tem que prever a combinação correta do resultado da partida no tempo regulamentar e se haverá VAR (com revisão do monitor) ou não. Existem 6 resultados possíveis:

Equipe 1 e Sim

Equipe 1 e Não

Empate e Sim

Empate e Não

Equipe 2 e Sim

Equipe 2 e Não

Mercados de Escanteios

Escanteios marcados mas não cobrados não contam.

Escanteio 1x2: Você deve prever qual time da partida receberá mais escanteios.

Próximo escanteio: Você tem que prever qual time vai ganhar o próximo escanteio da partida.

Último escanteio: Você deve prever qual equipe receberá o último escanteio da partida.

Handicap de escanteio: Você deve prever a equipe que terá mais escanteios na partida levando em consideração o intervalo de handicap oferecido.

Total de escanteios: Você deve prever se a quantidade total de escanteios cobrados na partida está acima ou abaixo do intervalo indicado.

Total de escanteios da casa: Você tem que prever se o número total de escanteios cobrados na partida apenas pelo time da casa está acima ou abaixo do intervalo indicado.

Total de escanteios fora: Você deve prever se o número total de escanteios marcados na partida apenas pela equipe visitante está acima ou abaixo do intervalo indicado.

Escala de escanteios: Você deve prever o alcance de escanteios feitos na partida.

Escala de escanteios da casa: Você deve prever o alcance de escanteios cobrados na partida pelo time da casa.

Escala de cantos visitante: Você deve prever o alcance de escanteios cobrados na partida pela equipe visitante.

Escanteios pares/ímpares: Você deve prever se o total de escanteios marcados na partida é um número par ou ímpar. Nenhum escanteio concedido = par.

Corrida para x escanteios: Você deve prever qual equipe alcançará o número x de escanteios primeiro durante a partida.

1º tempo - escanteio 1x2: Você tem que prever qual time terá mais escanteios no primeiro tempo (1X2).

1º tempo - xº escanteio: Você deve prever qual equipe receberá o próximo escanteio durante o 1º tempo do jogo.

Último escanteio do 1º tempo: Você deve prever qual equipe receberá o último escanteio durante o 1º tempo da partida.

1º tempo - Handicap de escanteio: Você deve prever a equipe que terá mais escanteios no primeiro tempo da partida levando em consideração o intervalo de handicap oferecido.

1ª parte - escanteios totais: Você tem que prever se a quantidade total de escanteios na primeira tempo será superior ou inferior ao intervalo total (mais/menos).

1ª parte - Total de cantos da casa: Você tem que prever se o número total de escanteios no primeiro tempo concedidos pela equipe da casa será superior ou inferior ao spread total (mais/menos).

1ª parte - Total de escanteios fora: Você tem que prever se a quantidade total de escanteios no primeiro tempo concedidos pela equipe visitante será superior ou inferior ao intervalo total (mais/menos).

1º tempo - Escanteios exatos da casa: Você tem que prever o número exato de cantos cobrados durante o primeiro tempo da partida do time da casa. 4 resultados possíveis: 0-1, 2,3,4+.

1º tempo - Escanteios exatos fora: Você tem que prever o número exato de escanteios marcados durante o 1º tempo da partida da equipe visitante. 4 resultados possíveis: 0-1, 2,3,4+.

1º tempo - intervalo de escanteios: Você deve prever o intervalo de escanteios cobrados no 1º tempo da partida.

1ª tempo - cantos pares/ímpares: Tem de prever se o total de escanteios marcados na primeira parte do jogo é um número par ou ímpar. Nenhum escanteio concedido = par.

1º tempo - corrida para x escanteios: Você tem que prever qual equipe alcançará o número x de curvas primeiro durante o primeiro tempo da partida.

Total de escanteios (Abaixo-exato-Acima): Você deve prever se o número de escanteios durante a partida será acima, abaixo ou exato do intervalo indicado.

1º Tempo - Total de Cantos (Abaixo-exato-Acima): Você deve prever se o número de escanteios no 1º Tempo será superior, inferior ou exato do intervalo indicado.

Mercados De Cartões

Um cartão amarelo conta como um cartão. Um cartão vermelho conta como dois cartões. Se um jogador receber um amarelo mais um segundo amarelo levando a um cartão vermelho, isso conta como três cartões. Como resultado, um jogador não pode receber mais de três cartões. O resultado será baseado em todos os dados de cartão disponíveis que aparecem durante o tempo normal de jogo de um evento. Os cartões mostrados após o apito final não serão levados em consideração. Os cartões em jogadores que não estão em campo (jogadores que já foram substituídos, treinadores, jogadores no banco) não são levados em consideração.

Mercados de cartões com pontos

Um cartão amarelo conta como 10 pontos e o vermelho e o segundo amarelo-vermelho como 25. O segundo amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é contado. Como resultado, um jogador não pode receber mais de 35 pontos. O resultado será baseado em todos os dados de cartão disponíveis que aparecem durante o tempo normal de jogo de um evento. Os cartões mostrados após o apito final não devem ser levados em consideração. Os cartões em jogadores que não jogaram (jogadores que já foram substituídos, treinadores, jogadores no banco que não participaram no jogo) não são levados em consideração.

Cartão 1x2: Você deve prever qual das duas equipes receberá o maior número de cartões durante o tempo regulamentar da partida.

→ Cartão amarelo = 10 pontos, Cartão vermelho = 25 pontos, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Próximo cartão: Você deve prever qual time durante o tempo regulamentar da partida receberá o cartão especificado na aposta.

Total de pontos de cartões: Você deve prever se o número total de pontos de cartão concedidos durante a partida está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 10 pontos, Cartão vermelho = 25 pontos, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Total de cartões: Você deve prever se o número total de cartões concedidos durante a partida está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Total de cartões da casa: Você deve prever se o número total de cartões concedidos para a equipe da casa durante a partida está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Total de cartões como visitante: Você deve prever se o número total de cartões concedidos para a equipe visitante durante a partida está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Cartões exatos: Você deve prever o número exato de cartões marcados durante a partida.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Cartões exatos da casa: Você deve prever o número exato de cartões concedidos pela equipe da casa durante a partida.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Cartões exatos como visitante: Você deve prever o número exato de cartões concedidos pela equipe visitante durante a partida.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

Intervalo de pontos de cartão: Você deve prever o intervalo de pontos de cartão concedidos pelas equipes durante a partida. 5 são os resultados possíveis: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Expulsão: Você deve prever se um cartão vermelho será sacado ou não durante a partida.

Expulsão da casa: Você deve prever se um cartão vermelho será sacado ou não durante a partida para a equipe da casa.

Expulsão visitante: Você deve prever se um cartão vermelho será sacado ou não durante a partida para a equipe visitante.

1º tempo - cartão 1x2: Você deve prever qual das duas equipes receberá o maior número de cartões amarelos durante o 1º tempo da partida.

→ Cartão amarelo = 10 pontos, Cartão vermelho = 25 pontos, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1º tempo - Próximo cartão: Você deve prever qual time durante o 1º tempo do jogo receberá o cartão de cartão especificado na aposta.

1º tempo - total de pontos de cartão: Você deve prever se o número total de pontos de cartão concedidos durante o 1º tempo da partida está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 10 pontos, Cartão vermelho = 25 pontos, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1º tempo - total de cartões: Você deve prever se o número total de cartões concedidos durante o 1º tempo do jogo está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1ª parte - Total de cartões da casa: Tem de prever se o número total de cartões atribuídos à equipe da casa durante a 1ª parte do jogo está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1ª parte - Total de cartões do visitante: Tem de prever se o número total de cartões atribuídos à equipe visitante durante a 1ª parte do jogo está acima ou abaixo do intervalo indicado.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1º tempo - cartões exatos: Você deve prever o número exato de cartões concedidos durante o 1º tempo da partida.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1º tempo - Cartões exatos da casa: Você deve prever o número exato de cartões concedidos pela equipe da casa durante o 1º tempo da partida.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1º tempo - Cartões exatos como visitante: Você deve prever o número exato de cartões concedidos pela equipe visitante durante o 1º tempo da partida.

→ Cartão amarelo = 1 cartão amarelo, cartão vermelho = 2 cartões, o segundo cartão amarelo para um jogador que leva a um cartão vermelho não é considerado.

1º tempo - Intervalo de pontos de cartão: Você deve prever o intervalo de pontos de cartão concedidos pelas equipes durante o 1º tempo da partida. 4 são os resultados possíveis: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

1º tempo - Expulsão: Você tem que prever se um cartão vermelho será sacado ou não durante o 1º tempo da partida.

1º tempo - Expulsão da casa: Você tem que prever se um cartão vermelho será sacado ou não durante o 1º tempo do jogo para a equipe da casa.

1º tempo - Expulsão visitante: Você tem que prever se um cartão vermelho será sacado ou não durante o 1º tempo do jogo para o time visitante.

Mercados de Marcadores / Mercados Especiais de Jogadores

As apostas aplicam-se apenas ao tempo regulamentar. Gols contra (com base na autoridade oficial) omitidos ou contam como “sem marcador” se o jogo tiver apenas “gols contra”.

Aposta no Primeiro Marcador será NULA se um jogador nunca jogar ou entrar em campo após o primeiro gol do jogo ter sido marcado, exceto no caso de um gol contra, que é ignorado.

As apostas no último goleador serão anuladas se um jogador nunca jogar. Jogador para marcar se aplica a qualquer jogador, independentemente da hora em que ele entrou no jogo.

Apostas no Marcar a Qualquer Momento, aplicam-se a qualquer jogador envolvido no jogo, independentemente da hora em que entram no jogo. As apostas no marcador a qualquer momento serão anuladas se um jogador nunca jogar.

No caso de um jogo ser abandonado mas se houver pelo menos um marcador, as apostas no primeiro marcador são válidas e as apostas no último marcador são anuladas. O mercado de Marcar a qualquer momento para este jogador é liquidado como vencedor e as apostas em outros jogadores são anuladas.

Marcador a qualquer momento: Você deve prever que o jogador selecionado marcará pelo menos um gol durante a partida. Se o jogador selecionado não participar da partida, a aposta será anulada.

Primeiro a marcar: Você tem que prever se o jogador selecionado vai marcar o primeiro gol da partida. Se um jogador nunca jogar ou entrar em campo após o primeiro gol do jogo ter sido marcado, a aposta será anulada.

Se o jogador selecionado não marcar o primeiro gol e for substituído por um reserva, a aposta será perdedora.

Próximo artilheiro: Você deve prever se o jogador selecionado fará o gol “x” na partida. Se o jogador selecionado não participar da partida, a aposta será anulada.

Último artilheiro: Você deve prever que o jogador selecionado marcará o último gol da partida. Se o jogador selecionado não participar da partida, a aposta será anulada. Se o jogador selecionado não marcar nenhum gol durante a partida, a aposta será perdida, mesmo que ele tenha sido substituído por outro jogador antes do último gol ter sido marcado.

Marcador a qualquer momento e 1x2: Você tem que prever um jogador para marcar a qualquer momento na partida, além de prever o resultado final do jogo combinado. Apenas tempo regulamentar.

Marcador a qualquer momento e placar correto: Você tem que prever um jogador para marcar a qualquer momento na partida, além de prever o placar final exato do jogo combinado. Apenas horário normal.

xº marcador & 1X2: Você tem que prever um jogador para marcar o gol “x” na partida, além de prever o resultado final do jogo combinado. Apenas tempo regulamentar.

xº marcador e placar correto: Você tem que prever um jogador para marcar o gol “x” na partida, além de prever o placar final do jogo combinado. Apenas tempo regulamentar.

Jogador a marcar 2+: Você deve prever que o jogador selecionado marcará pelo menos dois gols durante a partida. Se o jogador que você selecionou não participar da

partida, a aposta será anulada. Se o jogador participar do jogo e não marcar pelo menos dois gols, a aposta será perdida independentemente do resultado final da partida.

Jogador a marcar 3+: Você deve prever que o jogador selecionado marcará pelo menos três gols durante a partida. Se o jogador que você selecionou não participar da partida, a aposta será anulada. Se o jogador participar do jogo e não marcar pelo menos três gols, a aposta será perdida independentemente do resultado final da partida.

Equipe da casa xº marcador: Você tem que prever se o jogador selecionado da equipe da casa vai marcar o gol “x” na partida. Se o jogador selecionado não participar da partida, a aposta será anulada.

Equipe visitante xº marcador: Você deve prever se o jogador selecionado da equipe visitante fará o gol “x” na partida. Se o jogador selecionado não participar da partida, a aposta será anulada.

Maior número de chutes: Você deve prever qual dos jogadores registrará mais chutes.

Maior número de chutes a gol: você deve prever qual dos jogadores registrará mais chutes a gol.

Marcador a qualquer momento no primeiro tempo: Você deve prever se um jogador marcará durante o primeiro tempo da partida.

Marcador a qualquer momento no segundo tempo: Você deve prever se um jogador marcará durante o segundo tempo da partida.

Primeiro ou Último Marcador: Você deve prever se um jogador marcará o Primeiro ou o Último Marcador durante a partida, apenas no tempo regulamentar.

Primeiro e último marcador: Você deve prever qual jogador marcará o primeiro e o último gol durante a partida, apenas no tempo regulamentar.

Marcador a qualquer momento + Chance Dupla: Você deve prever se um jogador marcará a qualquer momento da partida, além do resultado final Chance Dupla, apenas no tempo regulamentar.

xº artilheiro + chance dupla: Você deve prever se um jogador marcará o xº gol na partida mais o resultado final chance dupla, apenas no tempo regulamentar.

Artilheiro a qualquer momento + Multiscores: Você deve prever se um jogador marcará em qualquer momento da partida mais o multiscorpe da partida, apenas no tempo regulamentar.

xº artilheiro + multiscores: Você deve prever se um jogador marcará o xº gol na partida mais o multiscorpe da partida, apenas no tempo regulamentar.

Marcador a qualquer momento + Total {total}: Você deve prever se um jogador marcará em qualquer momento da partida e se o número total de gols durante a partida será Acima ou Abaixo, apenas no tempo regulamentar.

xº artilheiro + Total {total}: Você deve prever se um jogador marcará o xº gol na partida e se o número total de gols durante a partida será Acima ou Abaixo, apenas no tempo regulamentar.

Marcador a qualquer momento + Ambas as equipes marcarão: Você deve prever se um jogador marcará a qualquer momento da partida e se ambas as equipes marcarão, apenas no tempo regulamentar.

xº artilheiro + Ambas as equipes marcarão: Você deve prever se um jogador marcará o xº gol na partida e se ambas as equipes marcarão, apenas no tempo regulamentar.

A qualquer momento Marcador ou substituto para marcar: Você deve prever se, no tempo regulamentar da partida, o jogador "X" ou quem irá ocupar seu lugar no banco marcará (resultado SIM), ou não (resultado NÃO), pelo menos um gol. Para efeitos de aposta são considerados apenas o jogador "X" e o seu substituto direto do banco.

Marcador a qualquer momento + 1X2 + Mais/Menos X gols: Você tem que prever a combinação exata desses 3 mercados - Marcador a qualquer momento (se no tempo regulamentar da partida, o jogador "X", marcará pelo menos um gol), 1x2 (prever o resultado final do jogo), Acima/Abaixo (se o número total de gols marcados durante o tempo regulamentar da partida estiver acima ou abaixo da linha indicada). Existem 6 resultados possíveis para esta aposta:

Artilheiro a qualquer momento + 1 + Menos

Artilheiro a qualquer momento + 1 + Mais

Artilheiro a qualquer momento + 2 + Menos

Artilheiro a qualquer momento + 2 + Mais

Artilheiro a qualquer momento + Empate + Menos

Artilheiro a qualquer momento + Empate + Mais

1º artilheiro + 1X2 + Mais/Menos X gols. Você tem que prever a combinação exata desses 3 mercados - 1º artilheiro (se no tempo regulamentar da partida, o jogador "X", será o primeiro marcador da partida), 1x2 (prever o resultado final do jogo), Acima/Abaixo (se o número total de gols marcados durante o tempo regulamentar da partida estiver acima ou abaixo da linha indicada). Existem 6 resultados possíveis para esta aposta:

1º artilheiro + 1 + Menos

1º artilheiro + 1 + Mais

1º artilheiro + 2 + Menos

1º artilheiro + 2 + Mais

1º artilheiro + empate + Menos

1º artilheiro + empate + Mais

Jogador ou seu substituto receberá um cartão: Você deve prever se, no tempo regulamentar da partida, o jogador "X" ou quem irá ocupar seu lugar no banco receberá um cartão (Amarelo ou Vermelho) (resultado SIM) ou não (resultado NÃO). Para efeitos de aposta são considerados apenas o jogador "X" e o seu substituto direto do banco.

Outros Mercados

Resultado correto no intervalo/final: Você deve prever o resultado correto do 1º tempo da partida junto com o resultado correto de toda a partida. Exemplo: Pontuação em HT é 0-0, Pontuação em FT é 2-0. A seleção vencedora para este exemplo é 0-0/2-0.

Alcance de gols: Você deve prever o alcance de gols marcados durante a partida. 4 são as seleções possíveis: 0-1, 2-3,4-6,7+

Vitória em casa a zero: Você tem que prever se o time da casa vencerá ou não, concedendo algum gol ao adversário. Existem dois resultados possíveis: Sim (o time da casa vence sem sofrer nenhum gol) e Não (qualquer outro resultado).

Vitória do visitante a zero: Você deve prever se o visitante vencerá ou não, concedendo algum gol ao adversário. Existem dois resultados possíveis: Sim (o time visitante vencer sem sofrer nenhum gol) e Não (qualquer outro resultado).

Tempo com mais gols: prever qual dos dois tempos da partida terá mais gols marcados.

Ambos os tempos acima de 1,5: Mais de 1,5 gols são marcados em cada tempo, ou seja, mais de 1,5 no primeiro tempo e mais de 1,5 no segundo tempo.

Ambos os tempos abaixo de 1,5: Menos de 1,5 gols são marcados em cada tempo, ou seja, menos de 1,5 no primeiro tempo e menos de 1,5 no segundo tempo.

O time da casa vence os dois tempos: O time da casa vence o primeiro e o segundo tempo.

Visitante vencedor os dois tempos: A equipe visitante ganhou tanto a primeira quanto a segunda.

Casa vence qualquer tempo: A equipe da casa vence um dos tempos, seja a primeira ou a segunda metade.

Visitante vence qualquer tempo: A equipe visitante vence um dos tempos, seja a primeira ou a segunda metade.

Time da casa com mais gols em um dos tempos: prevê qual dos dois tempos do jogo terá mais gols marcados pela equipe da casa.

Time visitante com mais gols em um dos tempos: prevê qual dos dois tempos terá mais gols marcados pela equipe visitante.

A equipe visitante marca nos dois tempos: A equipe visitante marca gols no primeiro tempo e no segundo tempo.

Equipe da casa marca em ambas as partes: A equipe da casa marca gols na primeira parte e na segunda parte.

GolContra: Você tem que prever se um gol contra será marcado durante a partida.

Pênalti na partida: Você deve prever se um pênalti será marcado na partida para a equipe da casa ou para a equipe visitante. O pênalti deve ser cobrado para ser considerado. Quaisquer penalidades atribuídas, mas anuladas pelo VAR não contam. As cobranças de pênalti após o término da partida não contam.

Para marcar um pênalti: Você deve prever se um gol de pênalti será convertido pela equipe da casa ou da equipe visitante.

Perder um pênalti: Você deve prever se um pênalti marcado na partida será perdido pelo time da casa ou visitante.

Vencer de virada: Você deve prever se o time da casa/fora vencerá a partida depois de estar atrás na partida.

Vencer de virada (equipe da casa): Você deve prever se o time da casa vencerá a partida depois de estar em desvantagem na partida.

Vencer de virada (time visitante): Você deve prever se o time visitante vencerá a partida depois de estar em desvantagem na partida.

Vídeo VAR S/N: Você tem que prever se haverá ou não uma decisão do VAR (com revisão do monitor) em uma partida selecionada apenas durante o tempo regulamentar. A prorrogação não contará. A liquidação das apostas feitas nos mercados VAR será validada no site oficial da federação.

Multiresultados 1,2,3,4,5: Você deve prever qual seleção conterà o placar correto da partida. 5 mercados Multiresultados são oferecidos.

Exemplo: Você escolhe a seleção 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0

Se a partida terminar com uma das pontuações da sua seleção, sua aposta será vencedora.

Posse de bola 1X2: Você deve prever se as equipes selecionadas terão uma posse de bola maior do que o intervalo especificado. Apenas o Tempo Regular é considerado.

Total de gols da Rodada X: Deve prever o número total de gols marcados na Rodada X do referido Campeonato. São atribuídos dois gols no caso de um único jogo do dia específico ser adiado; no caso de 2 ou mais partidas adiadas, todas as apostas serão anuladas.

Ex.: Total de gols Rodada 36 Itália - Série B = VITÓRIA Acima de 15

É vencedor se a soma dos gols marcados em todas as partidas da Série B for 16+

Chutes a gol na partida: você deve prever se o número total de chutes a gol feitos por ambas as equipes no tempo regulamentar (90 minutos) é menor (abaixo) ou maior (acima) do que a linha indicada.

Chutes da partida: Você deve prever se o número total de chutes feitos por ambas as equipes no tempo regulamentar (90 minutos) é menor (abaixo) ou maior (acima) do que a linha indicada.

Competidor1 com posse de bola: você deve prever se, na partida, o competidor 1 registrará uma porcentagem de posse de bola menor (abaixo) ou maior (acima) do que a diferença especificada durante o tempo regulamentar e a prorrogação, inclusive.

Competidor2 com posse de bola: você deve prever se, na partida, o competidor 2 registrará uma porcentagem de posse de bola menor (abaixo) ou maior (acima) do que o spread especificado durante o tempo regulamentar e a prorrogação, inclusive.

Rodada X - total de times da casa: Você deve prever, para a rodada em questão, quantos gols serão marcados no total pelos times da casa.

Rodada X - total de times visitantes: Você deve prever, para a rodada em questão, quantos gols serão marcados no total pelos times visitantes.

Rodada X - maior número de gols dos times da casa ou de fora: Você deve prever, para a rodada em questão, se o maior número de gols no total será marcado pelo time da casa ou pelo time visitante.

Rodada X - total de vitórias do time da casa: Você deve prever, para a rodada em questão, quantas vitórias serão registradas no total pelos times da casa.

Rodada X - total de empates: Você deve prever, para uma determinada rodada, quantas partidas terminarão empatadas.

Rodada X - total de vitórias do time visitante: Você deve prever, para a rodada em questão, quantas vitórias serão registradas no total dos times visitantes.

Placar correto XL (50 resultados): prever o resultado exato de uma partida ao final de 90 minutos do tempo regulamentar.

Margem de vitória (4 resultados): nesse tipo de aposta, você prevê qual equipe vencerá e por qual margem ela vencerá.

Margem de vitória (10 resultados): nesse tipo de aposta, você prevê qual time vencerá e por qual margem ele vencerá.

Total de gols (3 vias): Você precisa prever se o número de gols marcados durante a partida será superior, inferior ou exato com base nos diferentes intervalos oferecidos.

Minuto do último gol (intervalos): Você deve prever o intervalo em que o último gol da partida será marcado. Há 7 resultados possíveis: (0-15, 16-30, 31-tempo, 46-60, 61-75, 76-tempo integral, sem gol)

Primeiro gol no primeiro tempo: Você deve prever em que tempo será marcado o primeiro gol do jogo. Há 3 resultados possíveis: primeiro tempo, segundo tempo, nenhum.

Gol após o 90º minuto: Você deve prever se haverá pelo menos um gol no tempo de acréscimo do segundo tempo da partida.

Substituto para marcar (r.t.): Você deve prever se um jogador que sai do banco como substituto marcará um gol durante a partida, durante o tempo regulamentar de uma partida.

Substituição no 1º tempo: Você deve prever se haverá uma substituição durante o primeiro tempo da partida. As substituições que ocorrem durante o intervalo do primeiro tempo não contam como substituições do primeiro tempo.

Expulsão do técnico: Você deve prever se um técnico receberá o cartão vermelho durante a partida, inclusive na prorrogação e nas cobranças de pênaltis.

Fazer um gol de fora da área de pênalti: Você deve prever se haverá um gol marcado de fora da área de pênalti durante o tempo regulamentar de uma partida.

Pênalti defendido (pelo goleiro): Você deve prever que um dos goleiros defenderá um pênalti durante o tempo regulamentar da partida. Há 2 resultados possíveis: Sim (o goleiro defenderá um pênalti) - Não (nenhum pênalti foi concedido, um pênalti foi concedido e marcado ou um pênalti foi perdido, mas não defendido pelo goleiro).

Trave/Cruzamento: Você deve prever se a trave ou o travessão será atingido durante o tempo regulamentar da partida. Se a bola bater na trave e acabar no gol, ela não será contada como trave.

Faltas ímpares/ pares: você deve prever se, no final da partida, o número total de faltas será par ou ímpar.

Impares/pares de impedimento: Você precisa prever se, no final da partida, o número total de impedimentos será par ou ímpar.

Total de chutes ímpares/pares: Você deve prever se, ao final da partida, o número total de chutes a gol será par ou ímpar.

Total de chutes a gol ímpar/par: Você deve prever se, no final da partida, o número total de chutes a gol será par ou ímpar.

Expulsão do técnico do time da casa: Você deve prever se o técnico do time da casa receberá o cartão vermelho durante a partida, incluindo prorrogação e cobranças de pênaltis.

Expulsão do técnico do time visitante: Você deve prever se o técnico do time visitante receberá o cartão vermelho durante a partida, incluindo prorrogação e cobranças de pênaltis.

Pênalti + Expulsão: Você deve prever a combinação correta de pênaltis concedidos e cartões vermelhos durante a partida. Há 4 resultados possíveis:

Sim/Sim - pelo menos um pênalti é concedido e pelo menos um cartão vermelho é mostrado

Sim/Não - pelo menos um pênalti é concedido e nenhum cartão vermelho é mostrado

Não/Sim - nenhum pênalti é concedido e pelo menos um cartão vermelho é mostrado

Não/Não - nenhum pênalti é concedido e nenhum cartão vermelho é mostrado

Gol diretamente de um escanteio: Você deve prever se um gol será marcado diretamente de um escanteio durante o tempo regulamentar.

Pênalti até o 5º minuto: Você deve prever se um pênalti será concedido nos primeiros 5 minutos do tempo regulamentar (de 0 a 4:59).

2 Jogadores expulsos: Você deve prever se haverá pelo menos dois jogadores expulsos no tempo regulamentar da partida.

Jogador que recebeu um cartão OU seu substituto: Você deve prever se, no tempo regulamentar da partida, o jogador "X" ou quem o substituirá no banco receberá pelo menos um cartão (resultado SIM) ou não (resultado NÃO). Para fins da aposta, somente o jogador "X" e seu substituto direto do banco são considerados.

1X2 Total de chutes (OT.Incl): Você deve prever a equipe que dará o maior número de chutes na partida, incluindo a prorrogação. Há três resultados possíveis: 1 (o time da casa dá o maior número de chutes), X (os times dão o mesmo número de chutes), 2 (o time visitante dá o maior número de chutes).

1X2 Total de chutes a gol (OT.Incl): É preciso prever o time que dará mais chutes a gol na partida, incluindo a prorrogação. Há três resultados possíveis: 1 (o time da casa dá o maior número de chutes a gol), X (os times darão o mesmo número de chutes a gol), 2 (o time visitante dá o maior número de chutes a gol).

1X2 impedimento (OT.Incl): Você deve prever qual equipe terá o maior número de impedimentos na partida, incluindo a prorrogação. Há 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa comete a maioria dos impedimentos), X (os times cometerão o mesmo número de impedimentos), 2 (o time visitante comete a maioria dos impedimentos).

1X2 Faltas (OT.Incl): Você deve prever qual equipe cometerá o maior número de faltas, incluindo a prorrogação. Há 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa comete a maioria das faltas), X (os times cometem o mesmo número de faltas), 2 (o time visitante comete a maioria das faltas).

Total de impedimentos (OT.Incl): Você deve prever se o número total de impedimentos na partida será maior ou menor do que a linha indicada, incluindo a prorrogação.

Total de faltas (OT.Incl): Você deve prever se o número total de faltas na partida será maior ou menor do que a linha indicada, incluindo a prorrogação.

Mercados Rápidos / Mercados de Intervalo

→ Os mercados serão liquidados com base no tempo de gol anunciado pela TV. Se isso não estiver disponível, o tempo de acordo com o relógio da partida é considerado.

→ Os mercados de gols são determinados com base no momento em que a bola cruza a linha, e não no momento em que o chute é executado.

→ Os mercados de intervalo de escanteio são liquidados com base no momento em que o escanteio é cobrado e não no momento em que o escanteio é concedido ou ganho.

→ Os mercados de intervalo de cartões são liquidados com base no momento em que o cartão é mostrado e não no momento em que a infração é feita.

→ Os impedimentos serão liquidados com base no momento em que o árbitro decidir. Esta regra será aplicada a qualquer situação de árbitro assistente de vídeo (VAR).

→ Os mercados de pênaltis serão determinados com base no momento em que o árbitro decidir. Esta regra será aplicada a qualquer situação de árbitro assistente de vídeo (VAR).

→ Os pênaltis atribuídos, mas não batidos não são considerados.

Estes tipos de mercados podem ser oferecidos em intervalos de minutos como: 1, 5, 10, 15, etc; conforme o caso. Dentro desta oferta, pode-se encontrar mercados baseados em Gols, Escanteios, Cartões com a fórmula 1X2, mais/menos, Handicap.

Intervalo de 1 minuto: Vai do segundo 00:00 ao segundo 00:59.

intervalo de 5 minutos: o minuto 1 a 5 vai do minuto 00:00 ao minuto 04:59

intervalo de 10 minutos: o minuto 1 a 10 vai do minuto 00:00 ao minuto 09:59

intervalo de 15 minutos: Minuto 1 a 15 vai do minuto 00:00 ao minuto 14:59

Regra 1: caso o mercado de intervalo selecionado contenha a opção NÃO ou NENHUMA. Portanto, se a aposta for gerada no Pré-jogo significa que no evento NÃO haverá gols, escanteios, cartões ou o resto; conforme o caso. Se a aposta for gerada ao vivo, significa que a partir desse momento NÃO haverá gols, escanteios, cartões ou o resto, conforme o caso.

Regra 2: caso qualquer um dos intervalos selecionados pelo usuário contenha o minuto 45 (Fim do primeiro tempo) ou o minuto 90 (Fim do segundo tempo ou tempo

regularizar), os minutos de tempo de lesão/interrupção concedidos pelo árbitro serão considerados.

Mercados de um minuto (do min. A ao min. B):

- 1 minuto - total de gols de a a b
- 1 minuto - total de escanteios de a a b
- 1 minuto - total de cartões de a a b
- 1 minuto - total de impedimentos de a a b
- 1 minuto - total de penalidades atribuídas de a a b

5, 10, 15 minutos Mercados (do min. A ao min. B):

- 1x2 de a a b
- xº gol de a a b
- total de gols de a a b
- escanteio 1x2 de a a b
- x escanteio de a a b
- handicap de escanteios de a a b
- total de escanteios de a a b
- competidor 1 total de escanteios de a a b
- competidor 2 total de escanteios de a a b
- escanteios pares/ímpares de a a b

10 minutos - 1x2: Você tem que prever o resultado dos primeiros dez (10) minutos. Os eventos devem acontecer entre 0:00 e 09:59 para serem classificados nos primeiros 10 minutos. Relatórios oficiais das ligas que organizam os eventos e relatórios de fornecedores oficiais serão usados para determinar o resultado correto.

Quando um gol será marcado (intervalo de 15 min): Você deve prever se um gol será marcado no período de tempo selecionado: 7 resultados possíveis:

1-15

16-30

31-45

46-60

61-75

76-90

Nenhum

Quando um gol será marcado (intervalo de 10 min): Você deve prever se um gol será marcado no período de tempo selecionado: 10 resultados possíveis:

1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

Nenhum

Futebol - Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: Você tem que prever se a equipe ou jogador selecionado terminará na posição superior respectiva quando a competição terminar.

Quem terminará melhor na Liga: Você deve prever qual das equipes indicadas alcançará o melhor posicionamento no final de determinado torneio ou temporada, considerando pontuações reais. Se as equipes completarem a competição com a mesma quantidade de pontos, a tabela oficial publicada pela Liga de Futebol do respectivo país será considerada para determinar o vencedor.

Para terminar em último: Você deve prever se a equipe ou jogador indicado terminará em último lugar quando a competição terminar.

Melhor Equipe Promovida: Você deve prever qual equipe recém-promovida terminará na posição mais alta no torneio. Se houver uma situação de empate, a tabela oficial da liga na conclusão da partida final da temporada programada determinará a liquidação das apostas. Os play-offs de final de temporada contarão.

Para terminar na metade superior: Você deve prever qual das equipes nomeadas terminará na metade superior de um determinado torneio/liga (por exemplo, em uma liga de 16 equipes, se a equipe selecionada terminar nas posições 1-8).

Vencedor Sem (s/o) - equipes: Você tem que prever o vencedor da competição nomeada (qual equipe no mercado terminará melhor no torneio nomeado) sem levar em consideração a(s) equipe(s) nomeada(s). Por exemplo, Premier League 2020/21 - sem os Big Six significaria qualquer time que terminasse mais alto na Premier League na temporada 2020/21 sem considerar Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd e Tottenham.

Equipe a marcar mais gols: Você deve prever qual equipe marcará mais gols em todo o torneio. Se duas ou mais equipes marcarem o mesmo número de gols, as regras de empate serão aplicadas.

Equipe a marcar menos gols: Tem de prever qual a equipe que marcará menos gols em todo o torneio. Se duas ou mais equipes marcarem o mesmo número de gols, as regras de empate serão aplicadas.

Melhor time do torneio: Você aposta em qual time da confederação vai mais longe durante a competição. Se houver empate entre várias equipes e elas forem eliminadas na mesma fase, será aplicada a regra Dead Heat.

Artilheiro: Você deve prever o jogador que fará mais gols durante o torneio. Gols marcados em outras competições não são levados em consideração. Se o jogador escolhido jogar pelo menos uma vez durante a temporada, esta tipologia de aposta permanecerá válida, caso contrário será anulada.

Rebaixamento: Você tem que prever qual time ou times serão rebaixados da divisão.

Jogador com mais assistências: Você deve prever qual jogador fará mais assistências durante o torneio indicado. Os resultados são retirados da federação e serão usados para fins de liquidação.

Vencedor do Grupo: Você aposta na equipe que vai terminar com a maior quantidade de pontos em seu grupo.

Fase de Eliminação: Você aposta na fase em que uma determinada equipe será eliminada da competição.

Qual time sofrerá mais gols: você aposta no time que vai sofrer mais gols durante sua participação na competição.

Equipe com mais gols: Aposta na equipe que vai marcar mais gols durante a sua participação na competição.

Time artilheiro: Você aposta em quem irá ser o artilheiro do respectivo time. A opção de “Sem artilheiro” significa que ninguém marcará gols no time em questão. No caso de empate entre dois ou mais jogadores, a regra Dead Heat será aplicada.

Chegar à final/ Semifinal/Quartas de final: Você deve prever se a equipe ou jogador indicado se classificará para a rodada específica da competição nomeada.

Vencedor e artilheiro: Você deve prever qual time vencerá o torneio e o jogador que marcará mais gols. As regras do vencedor e do artilheiro se aplicam ao mercado selecionado e ambas as seleções precisam vencer, para que o combo vença.

Melhor Jogador do Torneio: Você tem que prever quem será nomeado o melhor jogador do torneio. Os resultados são retirados da federação e serão usados para fins de liquidação.

Grupo Vencedor: Você deve prever o grupo da equipe vencedora da competição nomeada.

Qualificação do Grupo: Você deve prever se a equipe selecionada do referido grupo vai se classificar (Sim) ou não (Não).

Eliminação por pênaltis: Você tem que prever se a equipe selecionada será eliminada do torneio por pênaltis.

Straight Forecast: A aposta Straight Forecast é aquela em que você escolhe duas seleções que terminarão em primeiro e segundo na ordem correta e se qualificarão para a próxima rodada. Para ganhar, você deve prever corretamente as seleções de primeiro e segundo colocados, que precisam estar na ordem correta de colocação.

Pontos exatos do grupo: Você deve prever exatamente quantos pontos a equipe selecionada ganhará na fase de grupos.

Dupla Avançada: A aposta Dupla Avançada é aquela em que você escolhe quais duas equipes avançarão de um grupo/torneio específico, independentemente de sua posição final. Para que a aposta vença, ambas as equipes selecionadas devem se classificar.

Total de chutes do Jogador / chutes do Jogador mais/menos: as apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de chutes ao gol do jogador / chutes ao gol do jogador mais/menos: as apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na equipe titular da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de Cartões de Jogador / Cartões de Jogador mais/menos: as apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de Desarmes do Jogador / Desarmes do Jogador mais/menos: as apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de Assistências de Jogadores / Assistências de Jogadores mais/menos: as apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de Passes do Jogador / Passes do Jogador mais/menos: as apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Mercados H2H de Jogador: as apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas. Em caso de empate entre os jogadores, as apostas são anuladas. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários).

Total de Gols do Jogador: O jogador deve participar do torneio para que as apostas sejam válidas. Gols em 90 minutos e prorrogação contam. Gols marcados em disputas de pênaltis não contam.

Total de Cartões Amarelos do Jogador: A liquidação será feita com referência a todas as evidências disponíveis para um Cartão Amarelo mostrado durante os 90 minutos de

jogo programados. Qualquer cartão amarelo exibido após o apito final será desconsiderado. Caso uma partida seja abandonada antes dos 90 minutos terem sido jogados, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação das apostas já esteja determinada.

Total de faltas cometidas pelo jogador: Uma falta sofrida é definida como qualquer infração penalizada como jogo sujo por um árbitro que resulta em um tiro livre ou pênalti.

- Os impedimentos não são dados como falta concedida.
- Incidentes em que um árbitro tenha aproveitado a vantagem e subsequentemente advertido um jogador não contribuem para a contagem total de faltas do jogador. Nestes cenários, um evento de cobrança de falta ou pênalti deve ocorrer para que uma falta seja concedida.

Futebol Americano

Principais Mercados

MoneyLine (1-2): Você deve acertar o vencedor do jogo independentemente do spread de pontos.

Total (incl. OT) (Under/Over): Este tipo de aposta consiste em especificar o total de pontos no jogo, incluindo o OT.

Total da equipe da casa (Abaixo/Acima): Aposta que consiste em especificar os pontos totais da equipe da casa, este mercado inclui os pontos marcados no prolongamento possível.

Total da equipe visitante (abaixo/acima): Aposta que consiste em especificar a pontuação total da equipe visitante, este mercado inclui os pontos marcados na prorrogação possível.

Corrida para x pontos (incluindo prorrogação): Preveja qual equipe chegará primeiro em X gols, incluindo prorrogação.

Próximo gol (incluindo prorrogação): Você tem que prever qual Time marcará o próximo gol. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o placar do time da casa), X (ou nenhum para marcar), 2 (o placar do time visitante).

Próximo tipo de pontuação (incluindo prorrogação): Você deve prever por qual tipo de pontuação será marcado o Xº gol. Temos 4 resultados possíveis: touchdown, field goal, safety, nenhum.

Quarto com maior pontuação: Você deve prever qual quarto da partida terá mais pontos marcados.

Metade com maior pontuação: Você deve prever qual metade da partida terá mais pontos marcados.

Haverá tempo extra?: Você deve prever se haverá tempo extra ou não.

Ímpar/par (incluindo prorrogação): Preveja se o número total de pontos marcados durante a partida for um número par ou ímpar, caso contrário, se a pontuação final for 0:0, as apostas serão determinadas como par.

Casa ímpar/par (incluindo prorrogação): Preveja se o número total de pontos marcados durante a partida pela equipe da casa for um número ímpar ou par, caso contrário, se a pontuação final for 0:0, as apostas serão determinadas como par.

Fora de casa ímpar/par (incluindo prorrogação): Preveja se o número total de pontos marcados durante a partida pela equipe visitante for um número par ou ímpar, caso contrário, se a pontuação final for 0:0, as apostas serão determinadas como par.

Total de touchdowns (incluindo prorrogação): Você deve prever o número total (mais/menos) de touchdowns marcados durante a partida e prorrogação incluída.

Total de field goals marcados (incluindo prorrogação): Você deve prever o número total (mais/menos) de field goals marcados durante a partida e prorrogação incluída.

Total de turnovers (incluindo tempo extra): Você deve prever o número total (mais/menos) de turnovers registrados durante a partida e tempo extra incluídas.

Total de sacks (incluindo prorrogação): Você deve prever o número total (mais/menos) de sacks registrados durante a partida e prorrogação incluída.

xº field goal feito (incluindo prorrogação): Você tem que prever qual time fará o Xº field goal durante a partida e prorrogação incluída.

Haverá tempo extra: Adivinhe se o evento terá tempo extra ou não.

Mercados do 1º tempo

1º tempo - 1x2: Você tem que prever o resultado do 1º tempo, as seleções são 1-o time da casa, 2-o time visitante e X-draw. Se a metade estiver incompleta, este mercado será anulado.

1º tempo - handicap: Você tem que prever o vencedor do 1º tempo somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do tempo, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

1º tempo - total: Você tem que prever se o número total de pontos marcados durante o 1º tempo será acima ou abaixo da linha indicada, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

1º tempo - empate anula aposta: Você tem que prever o vencedor do 1º tempo, se o tempo terminar empatado todas as apostas serão anuladas para este mercado, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado.

1º tempo - par/ímpar: Você tem que prever se o número de pontos marcados durante o 1º tempo da partida será par ou ímpar.

1ª parte - Equipe da casa ímpar/par: Tem de prever se o número de pontos marcados pela equipe da casa durante a 1ª parte do jogo será par ou ímpar.

1ª parte - Equipe visitante ímpar/par: Tem de prever se o número de pontos marcados pela equipe visitante durante a 1ª parte do jogo será par ou ímpar.

1º tempo - próximo placar: Você tem que prever qual Time marcará o próximo gol durante o 1º tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o resultado da equipe da casa), X (o empate da equipe), 2 (o resultado da equipe visitante).

1º tempo 1x2 e total do 1º tempo: Você deve prever o resultado e o número total de gols (mais/menos) para o 1º tempo.

Handicap do 1º tempo e total do 1º tempo: Você deve prever o resultado (levando em consideração o handicap na chave) e o número total de gols (mais/menos) do 1º tempo.

Mercados do 2º tempo

2º tempo - 1x2: Você tem que prever o resultado do 2º tempo, as seleções são 1-o time da casa, 2-o time visitante e X-empate. Se a metade estiver incompleta, este mercado será anulado. As horas extraordinárias não estão incluídas, salvo indicação em contrário (inclui tempo extra).

2º tempo - handicap: Você tem que prever o vencedor do 2º tempo somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do tempo, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado. As horas extraordinárias não estão incluídas, salvo indicação em contrário (inclui tempo extra).

2º tempo - total (mais/menos): você tem que prever se o número total de pontos marcados durante o 2º tempo será acima ou abaixo do spread indicado, se o tempo estiver incompleto este mercado será anulado. As horas extraordinárias não estão incluídas, salvo indicação em contrário (inclui tempo extra).

2º tempo - empate anula aposta (incluindo prorrogação): Você tem que prever o vencedor do 2º tempo, se o tempo terminar empatado todas as apostas serão anuladas para este mercado, se o tempo estiver incompleto neste mercado será anulado. As horas extraordinárias não estão incluídas, salvo indicação em contrário (inclui tempo extra).

Mercados de quartos

Quarto - 1x2: Você tem que prever o resultado do quarto selecionado, as seleções são 1-o time da casa, 2-o time visitante e X-empate. Se o quarto não estiver concluído, este mercado será anulado.

Quarto - total (mais/menos): Você tem que prever se o número total de pontos marcados durante o quarto selecionado será superior ou inferior ao spread indicado, se o quarto estiver incompleto este mercado será anulado.

Quarto - empate anula aposta: Você tem que prever o vencedor do quarto selecionado, se o quarto terminar empatado todas as apostas serão anuladas para este mercado, se o quarto estiver incompleto este mercado será anulado.

Quarto - handicap: Você tem que prever o vencedor do quarto selecionado adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do quarto, se o quarto estiver incompleto este mercado será anulado.

1º quarto 1x2 e total do 1º quarto: você deve prever o resultado e o número total de gols (acima/abaixo) do 1º quarto.

Handicap do 1º quarto e total do 1º quarto: Você deve prever o resultado (levando em consideração o handicap na chave) e o número total de gols (acima/abaixo) do 1º quarto.

Mercados de drive

x drive da jogada x - tipo de jogada do competidor: Preveja se o tipo de jogada será uma corrida ou um passe. Apenas um passe para frente conta como uma jogada de passe por definição. Um sack também é considerado uma jogada de passe.

x drive da jogada x - conclusão do passe do competidor: Preveja se haverá um passe completo durante a jogada declarada. Apenas um passe para frente será considerado para uma jogada de passe por definição.

x drive da jogada x - total de jardas ganhas do competidor: Preveja o total de jardas ganhas durante a jogada declarada. As jardas ganhas por meio de penalidades de jogo não serão consideradas.

x drive da jogada x - nova primeira descida do competidor: Preveja se o competidor ganhará uma nova primeira descida durante a jogada declarada. Um touchdown só é creditado como um novo primeiro down quando marcado pelo ataque. Primeiras descidas e jardas obtidas por penalidades de jogo não serão consideradas para liquidação.

x drive da jogada x - sack do competidor: Prever se haverá ou não um sack na jogada indicada.

x drive - resultado do competidor: Preveja o resultado da jogada declarada do competidor (punt, touchdown, tentativa de field goal) Resultados diferentes serão resolvidos com “outros” .

*Caso não haja jogadas, todos os mercados serão liquidados com a próxima jogada ou anulados se a movimentação terminar antes de chegar à respectiva jogada.

** No caso de o drive ser encerrado antes que o respectivo número de jogo seja alcançado, todos os mercados para o respectivo jogo serão considerados nulos. Isso inclui punts e field goals.

*** A jarda de field goal não será considerada para o total de jardas ganhas em uma jogada.

Especiais do Jogador

Jardas de passe do jogador: Consiste em prever a quantidade de jardas de passe que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jardas de passe do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas jardas de passe o jogador específico registrará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Conclusão de passes de jogadores: Consiste em prever a quantidade de finalizações de passes que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Finalizações de passes do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas finalizações de passe o jogador específico registrará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Touchdowns de passe do jogador: Consiste em prever a quantidade de touchdowns de passe que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Touchdowns de passe do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos touchdowns de passe o jogador específico gravará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Tentativas de corrida do jogador: Consiste em prever a quantidade de tentativas de corrida que o jogador específico gravará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Tentativas de corrida do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas tentativas de corrida o jogador específico gravará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador correndo jardas: Consiste em prever a quantidade de jardas correndo que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador correndo jardas (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas jardas correndo o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Touchdowns apressados do jogador: Consiste em prever a quantidade de touchdowns rápidos que o jogador específico gravará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Touchdowns apressados do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos touchdowns rápidos o jogador específico gravará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Recepções do jogador: Consiste em prever a quantidade de recepções que o jogador específico irá gravar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Recepções do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas recepções o jogador específico gravará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador recebendo jardas: Consiste em prever a quantidade de jardas recebidas que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador recebendo jardas (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas jardas de recebimento o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador recebendo touchdowns: Consiste em prever a quantidade de touchdowns recebidos que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador recebendo touchdowns (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos touchdowns recebidos o jogador específico irá gravar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Jogador para marcar primeiro touchdown: Prever qual jogador marcará o primeiro touchdown da partida.

Total de interceptações lançadas pelo QB: Consiste em prever a quantidade de interceptações totais que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Conclusão mais longa por QB: Consiste em prever a conclusão mais longa que o jogador específico registrará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Sacks do jogador: Consiste em prever a quantidade de sacks que o jogador específico irá registrar, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Corrida mais longa do jogador: Consiste em prever a corrida mais longa que o jogador específico registrará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Primeira tentativa de rush por JOGADOR: Prever qual jogador irá gravar a primeira tentativa de rush da partida.

Primeira recepção por JOGADOR: Prever qual jogador irá gravar a primeira recepção da partida.

Primeira conclusão por QB: Prever qual QB registrará a primeira conclusão da partida.

Jogada mais longa do jogo: Prever qual jogador registrará a jogada mais longa da partida.

Recepção mais longa no jogo: Prever qual jogador registrará a recepção mais longa da partida.

Confronto direto com jardas de passe: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados registrará mais jardas de passe na partida.

Finalizações de passes de jogadores cabeça-a-cabeça: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados registrará mais finalizações de passes na partida.

Confronto direto com jardas de corrida: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados registrará mais jardas de corrida na partida.

Confronto direto com jardas recebidas: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados registrará mais jardas recebidas na partida.

Recepções de jogadores frente a frente: Consiste em prever qual dos jogadores mencionados registrará mais recepções na partida.

Jogador carrega pelo menos: Você tem que prever quantos carrega pelo menos o jogador listado vai marcar.

Jogador (defensivo) para ter uma interceptação: Você tem que prever se o jogador listado vai gravar uma interceptação.

Jogador primeiro rush (incl. OT): Você tem que prever qual dos jogadores listados irá gravar o primeiro rush.

Tentativas de corrida do jogador, pelo menos: Você tem que prever pelo menos quantas tentativas de corrida o jogador listado irá gravar.

Jogador correndo jardas pelo menos: Você tem que prever pelo menos quantas jardas correndo o jogador listado vai registrar.

Jogador apressando-tds pelo menos: Você tem que prever pelo menos quantos tds apressados o jogador listado vai gravar.

Recepções do jogador, pelo menos: Você tem que prever pelo menos quantas recepções o jogador listado irá registrar.

Jogador recebendo jardas pelo menos: Você tem que prever pelo menos quantas jardas recebidas o jogador listado irá registrar.

Jogador recebendo tds pelo menos: Você tem que prever pelo menos quantos tds recebendo o jogador listado irá gravar.

Touchdowns de jogadores pelo menos: Você tem que prever pelo menos quantos touchdowns o jogador listado irá registrar.

Tentativas de Passe do Jogador: Você tem que prever quantas tentativas de passe (acima/abaixo) o jogador listado irá gravar.

Conclusão de passe mais longo do jogador: Você tem que prever qual jogador registrará as finalizações de passe mais longas.

Jogador correndo e recebendo jardas: Você tem que prever quantas jardas correndo e recebendo (acima / abaixo) o jogador listado irá registrar.

Pontos de chute do jogador: Você tem que prever quantos pontos de chute (acima ou abaixo) o jogador listado irá registrar.

Interceptações de jogadores lançadas: Você tem que prever quantas interceptações (acima ou abaixo) o jogador listado irá gravar.

Recepção mais longa do jogador: Você tem que prever qual jogador gravará a recepção mais longa.

Player Total Tackles: Você tem que prever quantos tackles (acima / abaixo) o jogador listado irá gravar.

Total de Sacks do Jogador: Você tem que prever quantos sacks (acima/abaixo) o jogador listado irá registrar.

Jogador Passando jardas 1º tempo: Você tem que prever quantas jardas de passe (acima/abaixo) o jogador listado registrará no 1º tempo.

Jogador que passa TD no 1º tempo: Você tem que prever quantos TDs de passe (acima/abaixo) o jogador listado registrará no 1º tempo.

Jogador primeiro rush (incl. OT): Você tem que prever qual jogador vai gravar o primeiro rush.

Posição do jogador do 1º TD: Você tem que prever qual será a posição do jogador listado em seu primeiro TD.

Posição do jogador do último TD: Você tem que prever qual será a posição do jogador listado em seu último TD.

QB para ter uma interceptação: Você tem que prever se o QB listado registrará uma interceptação.

QB conclusão mais longa (incl. OT): Você tem que prever qual QB registrará a conclusão mais longa.

QB primeira conclusão (incl. OT): Você tem que prever qual QB registrará a primeira conclusão.

Qualquer QB para lançar para 300+ jardas (incl. OT): Você tem que prever se algum QB listado registrará um lançamento de 300+ jardas.

Qualquer QB para lançar para 350+ jardas (incl. OT): Você tem que prever se algum QB listado registrará um lançamento de 350+ jardas.

Qualquer QB para lançar para 400+ jardas (incl. OT): Você tem que prever se algum QB listado registrará um lançamento de 400+ jardas.

Qualquer jogador para ter 100+ jardas corridas (incl. OT): Você tem que prever se algum jogador listado irá registrar um 100+ jardas corridas.

Qualquer jogador para ter 150+ jardas de corrida (incl. OT): Você tem que prever se algum jogador listado vai registrar um 150+ jardas corridas.

Qualquer jogador que tenha 100+ jardas recebidas (incl. OT): Você tem que prever se algum jogador listado registrará 100+ jardas recebidas.

Qualquer jogador que tenha 150+ jardas recebidas (incl. OT): Você tem que prever se algum jogador listado registrará 150+ jardas recebidas.

A maioria das jardas recebidas (somente jogadores listados - incluindo OT): Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais jardas recebidas.

Mais jardas de passe Jogador 1 vs Jogador 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais jardas de passe.

Maior número de finalizações de passes Jogador 1 vs Jogador 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais finalizações de passes.

Mais jardas de Rush Jogador 1 vs Jogador 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais jardas corridas.

Mais jardas recebidas Jogador 1 vs Jogador 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais jardas recebidas.

Mais Recepções Jogador 1 vs Jogador 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais recepções.

Jogador mais eliminado 1 vs jogador 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais eliminações.

Jogador Mais Gols 1 vs Jogador 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais gols.

Most Marks Player 1 vs Player 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais marcas.

Most Passing-tds Player 1 vs Player 2: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais touchdowns de passe.

Most Rushing Yards: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais jardas corridas.

Mais jardas recebidas: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais jardas recebidas.

Mais 1º downs: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais 1º downs.

Maioria dos sacks: Você tem que prever qual dos jogadores listados registrará mais sacks.

Total de Tentativas de Passe do Jogador (incl. OT): Você tem que prever pelo menos quantas tentativas de passe o jogador listado irá registrar.

Tentativas de passe do jogador sobre/abaixo (incl. OT): Você tem que prever se as tentativas de passe dos jogadores em questão estarão acima ou abaixo das linhas dadas.

Total de Interceptações de Passes do Jogador (incl. OT): Você tem que prever pelo menos quantas interceptações de passe o jogador listado irá registrar.

Interceptações de passes de jogadores por cima/por baixo (incl. OT): Você tem que prever se as interceptações de passe dos jogadores em questão estarão acima ou abaixo das linhas dadas.

Total de Tackles do Jogador (incl. OT): Você tem que prever pelo menos quantos tackles o jogador listado vai gravar.

Ataca o jogador por cima/por baixo (incl. OT): Você tem que prever se os tackles dos jogadores em questão estarão acima ou abaixo das linhas dadas.

Total de Sacks do Jogador (incl. OT): Você tem que prever pelo menos quantos sacks o jogador listado vai registrar.

Sacks de jogadores Over/Under (incl. OT): Você tem que prever se os sacks dos jogadores em questão estarão acima ou abaixo das linhas dadas.

Total de interceptações de jogadores (incl. OT): Você tem que prever pelo menos quantas interceptações o jogador listado vai registrar.

Interceptações de jogadores Over/Under (incl. OT): Você tem que prever se as interceptações dos jogadores em questão estarão acima ou abaixo das linhas dadas.

Especiais da Equipe

Competidor 1/Concorrente 2 punts: Você tem que prever quantos punts (acima/menos) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 sacks: Você tem que prever quantos sacks (over/under) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Competidor 1/Concorrente 2 total de field goals: Você tem que prever quantos field goals (acima/menos) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 total de field goals 2 vias: Você tem que prever quantos field goals (acima/menos) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Faturamento total do concorrente 1/concorrente 2: Você tem que prever quantos turnovers totais (over/under) o concorrente 1 e o concorrente 2 registrarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 para pontuar em seu primeiro drive: Você tem que prever se o Concorrente 1/Competidor 2 pontuará em seu primeiro drive.

Touchdowns totais do Concorrente 1/Concorrente 2: Você tem que prever quantos touchdowns (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Punt mais longo do Concorrente 1/Concorrente 2: Você tem que prever qual será o punt mais longo que o Concorrente 1 e o Concorrente 2 gravarão.

Competidor 1/Concorrente 2 punt mais curto: Você tem que prever qual será o punt mais curto que o Concorrente 1 e o Concorrente 2 gravarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 jardas brutas de punt: Você tem que prever qual jarda bruta de punt (acima/abaixo) registrará o Concorrente 1 e o Concorrente 2.

Competidor 1/Concorrente 2 jardas ofensivas líquidas: Você tem que prever quantas jardas ofensivas líquidas (acima/abaixo) o Competidor 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Competidor 1/Concorrente 2 jardas corridas: Você tem que prever quantas jardas corridas (acima/abaixo) o Competidor 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 total 4º conversões para baixo: Você tem que prever quantas conversões 4º para baixo (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Competidor 1/Concorrente 2 touchdowns apressados: Você tem que prever quantos touchdowns rápidos (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 pontos totais do primeiro tempo: Você tem que prever quantos pontos (mais/menos) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão no primeiro tempo.

Competidor 1/Concorrente 2 jardas totais de field goal: Você tem que prever quanta jarda total de field goal (acima/abaixo) registrará o Competidor 1 e o Concorrente 2.

Competidor 1/Concorrente 2 total de touchdowns corridos: Você tem que prever quantos touchdowns rápidos (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 total 1º downs: Você tem que prever quantos 1º downs (over/under) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Concorrente 1/Concorrente 2 total de 3ª conversões para baixo: Você tem que prever quantas conversões de 3ª para baixo (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão.

Primeiro Resultado da unidade do Concorrente 1/Concorrente 2: Você tem que prever qual será o resultado do resultado da primeira unidade do Concorrente 1/Concorrente 2.

1º Jogo de Pontuação Concorrente 1/Concorrente 2: Você tem que prever qual será a primeira jogada de pontuação do Concorrente 1/Concorrente 2.

Concorrente 1/Concorrente 2 metades ganhas: Você tem que prever quais metades o Concorrente 1/Concorrente 2 vencerá.

Concorrente 1/Concorrente 2 quartos ganhos: Você tem que prever quais quartos o Concorrente 1/Concorrente 2 vencerá.

O Concorrente 1/Concorrente 2 marcará mais pontos em: Você tem que prever em qual dos períodos de tempo determinados o Concorrente 1/Concorrente 2 marcará mais pontos.

1º tempo -Concorrente 1/Concorrente 2 touchdowns totais: Você tem que prever quantos touchdowns (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão no primeiro tempo.

2º tempo - Concorrente 1/Concorrente 2 touchdowns totais: Você tem que prever quantos touchdowns (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão no segundo tempo.

1º tempo - Concorrente 1/Concorrente 2 field goals: Você tem que prever quantos field goals (mais/menos) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão no primeiro tempo.

2º tempo - Concorrente 1/Concorrente 2 field goals: Você tem que prever quantos field goals (acima/menos) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão no segundo tempo.

Competidor 1/Concorrente 2 para marcar primeiro e ganhar o jogo: Você tem que prever se o Concorrente 1/Concorrente 2 marcará primeiro e vencerá a partida.

Competidor 1/Concorrente 2 para marcar primeiro e perder o jogo: Você tem que prever se o Concorrente 1/Concorrente 2 vai marcar primeiro e perder a partida.

Concorrente 1/Concorrente 2 para pontuar em cada quarto: Você tem que prever se o Concorrente 1/Concorrente 2 pontuará em cada quarto.

Concorrente 1/Concorrente 2 para pontuar em ambas as metades: Você tem que prever se o Concorrente 1/Concorrente 2 pontuará em ambas as metades.

Concorrente 1/Concorrente 2 para ganhar todos os quartos: Você tem que prever se o Concorrente 1/Concorrente 2 ganhará todos os quartos.

Concorrente 1/Concorrente 2 para ganhar as duas metades: Você tem que prever se o Concorrente 1/Concorrente 2 ganhará as duas metades.

Concorrente 1/Concorrente 2 para obter 1º para baixo: Você tem que prever se o Concorrente 1/Concorrente 2 ficará 1º para baixo.

Time para marcar maior field goal: Você tem que prever qual time marcará o field goal mais longo.

Time com maior retorno de KickOff no jogo: Você tem que prever qual time registrará o retorno de kick off mais longo na partida.

Time com jogada mais longa de Scrimmage: Você tem que prever qual time registrará a jogada mais longa de scrimmage na partida.

Time com mais conversão de 3º para baixo no jogo: Você tem que prever qual equipe registrará mais conversões de 3º para baixo na partida.

Time com mais jogadas ofensivas no jogo: Você tem que prever qual time registrará as jogadas mais ofensivas na partida.

Equipe com mais jardas de penalidade aceitas no jogo: Você tem que prever qual equipe registrará as jardas de penalidade mais aceitas na partida.

Time com mais punts: Você tem que prever qual time registrará mais punts na partida.

Time com maior pontuação Quarto: Você tem que prever qual equipe registrará o quarto de maior pontuação na partida.

Uma equipe marca 3 vezes seguidas: Você tem que prever se pelo menos uma equipe marcará 3 vezes seguidas.

Primeiro time a entrar na zona vermelha: Você tem que prever qual time entrará primeiro na zona vermelha.

Primeiro time a marcar dentro da zona vermelha: Você tem que prever qual time marcará primeiro de dentro da zona vermelha.

Time com mais tempo de posse de bola: Você tem que prever qual time registrará mais tempo de posse de bola na partida.

Time para marcar touchdown mais longo: Você tem que prever qual time marcará o touchdown mais longo na partida.

Time para marcar primeiro touchdown: Você tem que prever qual equipe marcará o primeiro touchdown na partida.

Time para marcar último touchdown: Você tem que prever qual equipe marcará o último touchdown na partida.

Time para cometer primeiro turnover: Você tem que prever qual time cometerá o primeiro turnover na partida.

Time não comete turnovers: Você tem que prever qual time não cometerá turnovers na partida.

Equipe para ganhar o lançamento da moeda: Você tem que prever qual equipe ganhará o lançamento da moeda.

1º time a punt: Você tem que prever qual time vai punt primeiro.

Primeiro time a punt 3 vezes: Você tem que prever qual time vai primeiro punt 3 vezes.

Qual time terá o punt bruto mais longo: Você tem que prever qual time registrará o punt bruto mais longo na partida.

Time com maior retorno de Punt no jogo: Você tem que prever qual time registrará o maior retorno de punt na partida.

Time para marcar touchdown mais curto: Você tem que prever qual time registrará o touchdown mais curto na partida.

Time para ter drive mais longo (jardas) resultando em um touchdown: Você tem que prever qual equipe registrará o drive mais longo (em jardas) resultando em um touchdown.

Time para ter maior drive (jardas) resultando em um field goal feito: Você tem que prever qual time registrará o drive mais longo (em jardas) resultando em um field goal feito.

Time para marcar o último Field Goal: Você tem que prever qual equipe marcará o último field goal.

Primeiro time a conseguir um primeiro down: Você tem que prever qual time vai conseguir um primeiro down.

Equipe para cometer primeiro turnover do jogo: Você tem que prever qual equipe vai cometer o primeiro turnover do jogo.

Time para ter o field goal mais longo: Você tem que prever qual time terá o field goal mais longo.

Equipe para cometer a primeira penalidade aceita: Você tem que prever qual equipe cometerá a primeira penalidade aceita.

Time para ter o field goal mais longo: Você tem que prever qual time terá o field goal mais longo.

Time para ganhar mais jardas de passe: Você tem que prever qual time ganhará mais jardas de passe.

Time para ganhar mais jardas corridas: Você tem que prever qual equipe ganhará mais jardas corridas.

Equipe com mais turnovers comprometidos: Você tem que prever qual equipe cometerá mais turnovers.

Último time a marcar no 1º tempo: Você tem que prever qual time vai marcar por último no 1º tempo.

Time para marcar o Xº touchdown: Você tem que prever qual equipe marcará o Xº touchdown.

Vai Competidor 1/Concorrente 2 pontuação em seu primeiro drive: Você tem que prever se o Concorrente 1/Competidor 2 vai pontuar em seu primeiro drive.

Xº quarto - Touchdowns totais do Concorrente 1/Concorrente 2: Você tem que prever quantos touchdowns (acima/abaixo) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão no X quarto.

Xº quarto -Competidor 1/Concorrente 2 field goals: Você tem que prever quantos field goals (acima/menos) o Concorrente 1 e o Concorrente 2 registrarão no X quarto.

Primeiro ataque do time a cruzar a linha de 50 jardas: Você tem que prever qual ataque do time primeiro cruzará a linha de 50 jardas.

Time para ter o field goal mais curto: Você tem que prever qual time terá o field goal mais curto.

Time com maior pontuação quarto: Você tem que prever qual equipe terá o quarto de maior pontuação.

Time com menor pontuação quarto: Você tem que prever qual time terá o quarto de menor pontuação.

Equipe para ter um primeiro desafio de treinadores: Você tem que prever qual equipe terá primeiro um desafio de treinador.

Equipe para chamar primeiro timeout: Você tem que prever qual equipe chamará primeiro um timeout.

Time para registrar 1º Sack: Você tem que prever qual equipe vai registrar o 1º sack.

Equipe para chamar 1º timeout: Você tem que prever qual equipe chamará o primeiro timeout.

Maior vantagem (qualquer equipe) O/U: Você tem que prever qual será a maior vantagem no jogo (acima / abaixo) por qualquer equipe.

Será que o time que ganhar o lançamento da moeda ganhará o jogo: Você tem que prever se o time que ganhar o lançamento da moeda, também ganhará o jogo.

Será que o Concorrente 1/Competidor 2 ganhará o lance da moeda e ganhará o jogo: Você tem que prever se o Competidor 1/Competidor 2 ganhará o lance da moeda e vencerá a partida.

Será que ambas as equipes terão a vantagem no 1º tempo: É preciso prever se ambas as equipes terão a vantagem no 1º tempo.

Será que ambas as equipes terão a vantagem no 2º tempo: É preciso prever se ambas as equipes terão a vantagem no 2º tempo.

Será que ambas as equipes terão a liderança no 4º quarto: Você tem que prever se ambas as equipes terão a liderança no 4º quarto.

Time para marcar as primeiras vitórias: Você tem que prever se o time que marcar primeiro, também vai ganhar o jogo.

Time para marcar últimas vitórias: Você tem que prever se o time que marcar por último, também vai ganhar o jogo.

Qualquer time para marcar 4 vezes seguidas: Você tem que prever se qualquer um dos times marcará 4 vezes seguidas.

Cada equipe marcará um touchdown em cada metade: Você tem que prever se cada equipe marcará pelo menos um touchdown em cada metade.

Cada equipe marcará dois touchdowns em cada metade: Você tem que prever se cada equipe marcará pelo menos dois touchdowns em cada metade.

Qualquer equipe para marcar 40+ pontos: Você tem que prever se alguma equipe vai marcar 40+ pontos.

3 Pontuações Diretas por Qualquer Equipe (incl. OT): Você tem que prever se qualquer uma das equipes marcará 3 vezes seguidas na partida (OT incluído).

Será concorrente 1/concorrente 2 Score First Drive: Você tem que prever se o concorrente 1 ou o concorrente 2 marcará seu primeiro drive.

Ambas as equipes para marcar 19.5 / 24.5 / 29.5 (incl. OT): Você tem que prever se ambas as equipes marcarão 19.5 ou 24.5 ou 29.5 pontos na partida (OT incluído).

Outros Mercados Estatísticos

Field goal mais longo marcado: Você tem que prever qual será o field goal mais longo (over/under) marcado na partida.

Field goal mais curto marcado: Você tem que prever qual será o field goal mais curto (over/under) marcado na partida.

Resultado da primeira unidade (incl. OT): Você tem que prever o resultado da primeira unidade.

Primeira jogada ofensiva do jogo (incl. OT): Você tem que prever qual será a primeira jogada ofensiva do jogo.

Total de penalidades aceitas: Você tem que prever qual será o número total de penalidades aceitas (acima/menos) na partida.

Total de tentativas de passe: Você tem que prever qual será o número total de tentativas de passe (acima/abaixo) na partida.

Total de finalizações de passes: Você tem que prever qual será o número total de finalizações de passes (acima/abaixo) na partida.

Total de jardas de passe: Você tem que prever qual será o número total de jardas de passe (acima/abaixo) na partida.

Total de 1º downs: Você tem que prever qual será o número total de 1º downs (over/under) na partida.

Total de punts: Você tem que prever qual será o número total de punts (over/under) na partida.

TD total de 2 vias: Você tem que prever qual será o número total de touchdowns (over/under) na partida.

Total de interceptações: Você tem que prever qual será o número total de interceptações (acima/abaixo) na partida.

Total de tackles defensivos: Você tem que prever qual será o número total de tackles defensivos (over/under) na partida.

Touchdown mais longo marcado: Você tem que prever qual será o touchdown mais longo (over/under) marcado na partida.

Touchdown mais curto marcado: Você tem que prever qual será o touchdown mais curto (over/under) marcado na partida.

Xº quarto - total de touchdowns: Você tem que prever qual será o número total de touchdowns (acima/abaixo) no X quarto.

1º Tempo - field goals: Você tem que prever qual será o número total de field goals (over/under) no 1º tempo.

Xº quarto - field goals: Você tem que prever qual será o número total de field goals (over/under) no X quarto.

Total de números de camisa para marcadores de touchdown (conversões de 2 pontos não contam): Você tem que prever qual será o número total de números de camisa para marcadores de touchdown (acima/abaixo) na partida.

Haverá um ponto extra perdido após um touchdown? (Somente chute): Você tem que prever se haverá um ponto extra perdido após um touchdown (somente chute).

Será que o jogo será decidido exatamente por 3 pontos: Você tem que prever se o jogo será decidido exatamente por 3 pontos.

Haverá uma conversão de 2 pt: Você tem que prever se haverá uma conversão de 2 pts.

Jogo a ser empatado após 0 a 0: É preciso prever se o jogo ficará empatado após 0 a 0.

TD total de 3 vias: Você tem que prever qual será o número total de touchdowns (over/under) na partida.

Primeiro método de pontuação 3-way: Você tem que prever qual será o primeiro método de pontuação (3way).

Primeiro método de pontuação 6-way: Você tem que prever qual será o primeiro método de pontuação (6way).

Primeiro tipo de turnover 3way: Você tem que prever qual será o primeiro tipo de turnover (3way).

Primeira jogada ofensiva do jogo: Você tem que prever qual será a primeira jogada ofensiva do jogo.

Último método de pontuação: Você tem que prever qual será o último método de pontuação.

Resultado do 1º desafio de treinadores: Você tem que prever qual será o resultado do 1º desafio de treinadores.

Quantos jogadores terão uma tentativa de passe: Você tem que prever quantos jogadores (acima/abaixo) terão uma tentativa de passe.

Quem terá mais primeiros downs: Você tem que prever quem terá mais 1º downs.

Segurança a ser pontuada: Você tem que prever se uma segurança será pontuada.

Conversão bem-sucedida de 2 pontos: Você tem que prever se haverá uma conversão bem-sucedida de 2 pontos.

Half Time - Total de músicas: Você tem que prever quantas músicas serão tocadas no intervalo.

Número da camisa do 1º marcador de touchdown: Você tem que prever o número da camisa do 1º marcador de touchdown.

Total de jardas brutas de punt do jogo: Você tem que prever qual será a jarda bruta total de punt (over/under) na partida.

Comprimento (jardas) da unidade mais longa: Você tem que prever qual será a duração da unidade mais longa (mais/menos jardas) na partida.

Jardas líquidas ganhas no drive de abertura do jogo: Você tem que prever quantas jardas líquidas serão ganhas no drive de abertura do jogo (over/under).

Primeira pontuação de jardas: Você tem que prever quais serão as primeiras jardas de pontuação (acima/abaixo).

Primeiras jardas para touchdown: Você tem que prever quais serão as primeiras jardas para touchdown (acima/abaixo).

Distância do 1º field goal bem-sucedido: Você tem que prever qual será a distância do 1º field goal bem-sucedido (over/under yards) na partida.

Total de jardas de field goal: Você tem que prever qual será o número total de jardas de field goal (acima/abaixo) na partida.

Total de conversões de 3º para baixo: Você tem que prever qual será o número total de conversões de 3º para baixo (acima/abaixo) na partida.

Total de conversões 4th down: Você tem que prever qual será o número total de 4th down conversions (over/under) na partida.

Total de kickoffs: Você tem que prever qual será o número total de kickoffs (over/under) na partida.

Total de jardas ofensivas líquidas: Você tem que prever qual será o número total de jardas ofensivas líquidas (acima/abaixo) na partida.

Total de jogadores para ter uma tentativa de passe: Você tem que prever qual será o número total de jogadores para ter uma tentativa de passe (acima/abaixo) na partida.

Total de jogadores com recepções: Você tem que prever qual será o número total de jogadores com recepções (acima/menos) na partida.

Total de jogadores com tentativas de rush: Você tem que prever qual será o número total de jogadores com tentativas de rush (over/under) na partida.

Total de tentativas de rushing: Você tem que prever qual será o número total de tentativas de rushing (over/under) na partida.

Total de jardas TD: Você tem que prever qual será a jarda total de touchdown (over/under) na partida.

Total de passes para touchdown: Você tem que prever qual será o número total de passes para touchdown (acima/abaixo) na partida.

Maior vantagem do jogo: Você tem que prever qual será a maior vantagem (over/under) na partida.

Maior número de finalizações consecutivas por QB inicial: Você tem que prever quais serão as finalizações mais consecutivas por qualquer QB inicial.

Conversão bem-sucedida de dois pontos: Você tem que prever se haverá uma conversão bem-sucedida de 2 pontos.

Lançamento de moeda corretamente chamado: Você tem que prever se o lançamento de moeda será chamado corretamente.

Kickoff de abertura para ser um touchback: Você tem que prever se o kickoff de abertura será um touchback.

Qualquer chute para acertar verticalmente: Você tem que prever se algum chute vai bater na vertical.

Haverá um octapus: Você tem que prever se haverá um octapus.

Qualquer punt resultará em um touchback: Você tem que prever se qualquer punt resultará em um touchback.

Haverá um punt bloqueado: Você tem que prever se haverá um punt bloqueado.

Haverá um punt falso ou FG: Você tem que prever se haverá um punt falso ou FG.

Haverá um punt devolvido para um touchdown: Você tem que prever se haverá um punt devolvido para um touchdown.

1º Drive - Field goal feito: Você tem que prever se haverá um field goal no 1º drive.

Qualquer equipe para marcar um touchdown em seu drive de abertura: Você tem que prever se qualquer uma das equipes marcará um touchdown em seu drive de abertura.

Placar ofensivo no 1º drive do jogo: Você tem que prever se haverá um placar ofensivo no 1º drive do jogo.

1º field goal - a partir das 14:00 ou após as 14:00 decorridos: Você tem que prever se o 1º field goal será marcado em ou após as 14:00 minutos.

1ª pontuação - a partir das 7:00 ou após o término: Você tem que prever se a 1ª pontuação será marcada em ou após 07:00 minutos.

1º touchdown - em ou após 10:00 decorrido: Você tem que prever se o 1º touchdown será marcado em ou após 10:00 minutos.

Haverá um field goal bem-sucedido nos quatro quartos: Você tem que prever se haverá um field goal bem-sucedido nos quatro quartos.

Primeira pontuação do jogo é touchdown: Você tem que prever se a primeira pontuação do jogo é um touchdown.

Haverá um quarto sem gols: você tem que prever se haverá um quarto sem gols.

Kickoff de abertura para ser um touchback: Você tem que prever se o kickoff de abertura será um touchback.

Haverá um FG/XP perdido: Você tem que prever se haverá um FG/XP perdido.

Haverá uma escolha 6: Você tem que prever se haverá uma escolha 6.

Equipe especial ou touchdown defensivo marcado: Você tem que prever se haverá um touchdown de equipe especial ou touchdown defensivo marcado.

Qualquer snapper longo registrará um tackle ou assistência: Você tem que prever se qualquer snapper longo registrará um tackle ou assistência.

Haverá uma ejeção: Você tem que prever se haverá uma ejeção.

Haverá uma tentativa de flea-flicker: Você tem que prever se haverá uma tentativa de flea-flicker.

Haverá um kick-off devolvido para um touchdown: Você tem que prever se haverá um kick-off devolvido para um touchdown.

Placar nos 2 minutos finais do 1º tempo?: É preciso prever se haverá placar nos 2 minutos finais do 1º tempo.

Haverá um retorno no 4º quarto: Você tem que prever se haverá um retorno no 4º quarto.

Última jogada do jogo para ser um QB ajoelhado: Você tem que prever se a última jogada do jogo será um QB ajoelhado.

Haverá uma pontuação na última jogada do jogo: Você tem que prever se haverá uma pontuação na última jogada do jogo.

Será a última jogada do jogo um Quarterback Rush: Você tem que prever se a última jogada do jogo será um quarterback rush.

Mais 1º downs: Você tem que prever quem fará mais 1º downs.

Duração do Hino Nacional: Você tem que prever qual será a duração do Hino Nacional.

Resultado do lançamento da moeda: Você tem que prever qual será o resultado do lançamento da moeda.

Cor do Gatorade derramado sobre treinador principal vencedor: Você tem que prever qual será a cor do Gatorade que será derramado sobre o treinador principal vencedor.

Quem o MVP do Super Bowl agradecerá primeiro: Você tem que prever quem será o MVP do Super Bowl agradecendo primeiro.

Posição do MVP: Você tem que prever qual será a posição do MVP.

1ª jogada de pontuação: Você tem que prever qual será a 1ª jogada de pontuação.

Kickoff de abertura retornado para um touchdown: Você tem que prever se o kickoff de abertura será devolvido para um touchdown.

Quarto do primeiro touchdown: Você tem que prever qual será o quarto do primeiro touchdown.

1º Turnover do Jogo será: Você tem que prever qual será o 1º turnover do jogo.

Total de touchdowns - Exato: Você tem que prever exatamente qual será o número total de touchdowns na partida.

Outrights de Futebol Americano:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Vencedor da Divisão/Conferência: Você deve prever o vencedor de uma determinada divisão ou conferência de acordo com o ranking oficial da competição.

Vitórias na Temporada Regular - Equipe: Você deve prever quantas vitórias (mais/menos) a referida equipe irá acumular na temporada regular da competição em questão, de acordo com o ranking oficial da competição.

Eles vão para os playoffs? - Equipe: Você tem que prever se a equipe mencionada chegará ao playoff do torneio em questão de acordo com o ranking oficial da competição.

Top4, Top6, Top8, Top10: Você deve prever se a equipe selecionada terminará na posição superior respectiva quando a competição terminar.

Draft Xº Pick: Você tem que prever quem será o Xº pick no draft mencionado.

Posição do Draft - Jogador: Você deve prever qual posição o jogador mencionado ficará no draft mencionado.

H2H - Pontuação Correta da Série: Você tem que prever o resultado final da série de partidas entre as 2 equipes indicadas. Para efeitos de divulgação serão considerados válidos apenas os sites oficiais de cada competição. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

H2H - Quando terminará a série?: Você deve prever em quantos jogos terminará a série de partidas entre as 2 equipes indicadas. Para efeitos de divulgação serão

considerados válidos apenas os sites oficiais de cada competição. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

H2H - Vencedor: Você deve prever qual das duas equipes indicadas se qualificará na fase de qualificação ou no play-off. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Para chegar aos Playoffs: Você deve prever se a equipe selecionada chegará ao playoff (Sim) ou não (Não) durante o torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Prêmios - Jogador Mais Valioso: Você tem que prever quem ganhará o Prêmio de Jogador Mais Valioso de uma determinada temporada (somente temporada regular).

Prêmios - Novato Ofensivo do Ano: Você tem que prever quem ganhará o Prêmio de Jogador Novato do Ano da temporada específica (somente temporada regular).

Prêmios - Novato Defensivo do Ano: Você tem que prever quem ganhará o Prêmio de Jogador Defensivo do Ano da temporada específica (somente temporada regular).

Para chegar ao Super Bowl: Você deve prever se a equipe selecionada chegará ao Superbowl (Sim) ou não (Não) durante o torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Equipe - Posição no Draft: Você tem que prever qual será a posição da equipe no draft mencionado.

Super Bowl - Conferência Vencedora: Você tem que prever de qual conferência virá o vencedor do superbowl.

Super Bowl - Divisão Vencedora: Você tem que prever de qual divisão virá o vencedor do superbowl.

Super Bowl - Time para ganhar o sorteio: Você tem que prever qual time vai ganhar o sorteio no superbowl.

Super Bowl - MVP: Você tem que prever qual jogador será o MVP do Super Bowl.

Momento do primeiro ponto (minutos): Você deve prever quando será(ão) marcado(s) o(s) primeiro(s) ponto(s) (minuto).

Total de First Downs (incluindo OT): você deve prever quantos First Downs serão marcados (incluindo OT).

Safety (incluindo o tempo extra): você deve prever onde haverá safety na partida (incluindo o tempo extra).

TD da equipe defensiva ou especial marcado (incluindo o tempo de descanso): você deve prever se haverá TDs da equipe defensiva ou especial marcados (incluindo o tempo de descanso).

Maior número de First Downs (incluindo o tempo extra): você deve prever qual equipe marcará mais first downs (incluindo o tempo extra).

Grande vitória, pequena vitória: Você deve prever se o time da casa ou o time visitante vencerá por mais de 14 pontos (grande vitória) ou por 1-13 pontos (pequena vitória).

Mercados H2H do Jogador: As apostas aplicam-se ao tempo regulamentar mais a prorrogação (se houver). Se o jogador listado não participar da partida, as apostas serão consideradas nulas. Em caso de empate entre os jogadores, as apostas serão anuladas.

Todos os mercados especiais de jogadores de futebol americano são liquidados de acordo com a fonte oficial relevante. As prorrogações potenciais são incluídas na liquidação de todos os mercados disponíveis.

Futebol Australiano

Todos os mercados excluem tempo extra, salvo indicação em contrário. Os mercados são baseados no resultado no final de um jogo programado de 80 minutos, salvo indicação em contrário. Isso inclui qualquer lesão adicional ou tempo de paralisação, mas não inclui tempo extra.

Principais Mercados

Mercado 1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

empate anula aposta (DNB): este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se a partida terminar empatada, a aposta em dinheiro será ser reembolsado. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Handicap: Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Total (mais/menos): Você deve prever se o número total de gols marcados durante toda a partida será acima ou abaixo da linha indicada.

Total equipe da casa: Você tem que prever se o número total de gols marcados, do Hometeam, durante toda a partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Total da equipe visitante: Você tem que prever se o número total de gols marcados, da equipe visitante, durante toda a partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado da partida é um número par ou ímpar, se o resultado da partida for "0:0", as apostas são contadas como "par".

Casa Ímpar/Par: Você deve prever se o número de gols marcados pela equipe da casa durante toda a partida será par ou ímpar. Se o time da casa não marcar nenhum gol, a seleção vencedora é par.

Ímpar/Par Fora: Você deve prever se o número de gols marcados pela equipe visitante durante toda a partida será par ou ímpar. Se o time da casa não marcar nenhum gol, a seleção vencedora é par.

Mercado 1X2 e Total: Você deve prever o resultado da partida juntamente com o número de gols marcados durante a partida, considerando o spread indicado. Seis resultados são possíveis: 1&A cima de "X", X&A cima de "X", 2&A cima de "X", 1&Abaixo "X", X&Sob "X", 2&Sob "X"

Mercados de tempo

Quarto 1x2: Você tem que prever o resultado de um determinado quarto, as seleções são 1-o time da casa, 2-o time visitante e X-draw. Se o quarto estiver incompleto, este mercado será anulado.

Quarto Empate anula aposta: Você tem que prever o vencedor de um determinado quarto, se o quarto terminar empatado, todas as apostas serão anuladas para este mercado, se o quarto não for concluído, este mercado será anulado.

Handicap do Quarto: Você tem que prever o vencedor de um determinado quarto adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do quarto, se o quarto estiver incompleto este mercado será anulado.

Total do quarto: Você tem que prever se o número total de gols marcados durante o quarto será acima ou abaixo da linha indicada, se o quarto estiver incompleto, este mercado será anulado.

Total do quarto em casa/visitante: Você tem que prever se o número total de gols marcados pela equipe nomeada (casa ou visitante) durante o quarto será acima ou abaixo da linha indicada, se o quarto estiver incompleto, este mercado será ser anulado.

Margem de Vitória do Quarto: Mercado de apostas que prevê a diferença que um time terá em relação ao seu oponente no final do quarto selecionado.

Quarto Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado do quarto é um número par ou ímpar, se o resultado da partida for “0:0, as apostas são contadas como “par”.

Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Top4, Top8: Você tem que prever se a equipe selecionada terminará na respectiva primeira posição quando a competição terminar.

Para chegar à final: Você deve prever se a equipe selecionada chegará à final da competição.

Temporada Regular Mais Vitórias/Derrotas: Você deve prever qual time registrará mais vitórias/derrotas durante o torneio em questão de acordo com o ranking oficial da competição.

Futebol de Praia

Mercados Principais

1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida (3 períodos de 12 minutos). Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Vencedor do Grupo: Você aposta na equipe que terminar com a maior quantidade de pontos em seu grupo.

Futebol 1X1 (um contra um)

Como funciona o futebol 1X1 (um contra um)

Um goleiro e um jogador de linha de cada lado. Nem mais e nem menos. Ganha quem fizer mais gols. Em caso de empate no número de gols, a decisão vai para o shoot-out no campo (grama natural ou sintética) e na quadra.

Regras

- 1 - Em caso de lesão ou desistência, a aposta será devolvida.
- 2 - Em caso de empate, a partida será decidida no shoot-out.
- 3 - As apostas incluem tempo regulamentar e shoot-out.

Futsal

Considera-se uma partida de Futsal com 40 minutos de jogo como oficial. Todas as partidas serão determinadas com a pontuação final do tempo regulamentar, salvo indicação em contrário. O tempo regular deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, salvo indicação em contrário.

As apostas serão válidas dentro do tempo regulamentar; mais o tempo adicionado pelo árbitro devido ao tempo perdido devido a lesões e substituições. A prorrogação, o gol de ouro e a definição da partida por pênaltis não são válidos para liquidar as apostas neste esporte.

Mercados de Futsal:

Vencedor - 1X2: Para isso, pode haver três possibilidades: que o time da casa vença (1), que o placar final seja um empate (x) ou que o visitante seja o vencedor (2).

Dupla chance (1X-12-X2): mercado de apostas em que o jogador pode maximizar suas chances de ganhar cobrindo-se com dois resultados: 1X (vitória ou empate em casa), 12 (vitória em casa ou vitória fora) e X2 (empate ou vitória fora). *Se uma partida for disputada em campo neutro, a equipe nomeada primeiro é considerada em casa.

Próximo Gol: Aposte em prever qual das duas equipes marcará o próximo gol. Você também pode apostar em “nenhum gol” (nenhum gol será marcado).

Ambas as equipes marcam: Existem duas possibilidades (sim-não) de que ambas as equipes marquem pelo menos um gol cada.

Gols Ímpar/Par para a equipe da casa, para a equipe visitante e total de gols: A aposta consiste em prever se o total de gols de um jogo será par ou ímpar. Se a partida terminar empatada em 0 a 0, será considerado um número par de gols. Se a partida for suspensa, todas as apostas na partida serão anuladas.

Total (Total da equipe da casa - Total da equipe visitante): Consiste em apostar no número de gols em uma partida marcados por ambas as equipes ou por cada equipe individualmente. Por exemplo, você decide apostar em um “Over”, isso significa que você apostou em mais de um certo número de gols. Pelo contrário, se você apostar em um “Under”, você aposta em menos de um certo número de gols.

Quem vencerá o resto da partida? (Apostas ao vivo se aplicam): Este é um mercado de apostas ao vivo, você aposta em quem vai ganhar o resto da partida. A partir do momento em que a aposta é feita, a pontuação é contada como 0:0, independentemente da pontuação real da partida.

Empate anula aposta: este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se o jogo terminar empatado, o dinheiro apostado será devolvido. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Handicap: aposta em que o vencedor do jogo deve ser decidido com a respectiva margem de gols. A pontuação correta é somada ou subtraída dos gols propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

Resultado ou resultado exato: Aposte no resultado exato de uma partida, ou seja, no placar exato ao final de 40 minutos.

Margem de ganho: Neste tipo de aposta, você prevê qual time vencerá e qual a diferença que vencerá.

Alcance de gols do time da casa: Preveja em um intervalo selecionado, quantos gols no total serão marcados pelo time da casa.

Alcance de gols do time visitante: Preveja em um intervalo selecionado, quantos gols no total serão marcados pelo time visitante.

Mercados do primeiro tempo

1º tempo - 1x2: Você tem que prever o resultado do primeiro tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

1º tempo - qual equipe ganha o resto: Independentemente do placar real do primeiro tempo, no momento de fazer a aposta o placar do evento será considerado 0-0.

1º tempo - xº gol: Você tem que prever qual Time vai marcar o próximo gol no primeiro tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1 (pontuação da equipe da casa), nenhum, 2 (pontuação da equipe visitante).

1º tempo - handicap: Você deve prever o resultado final do primeiro tempo levando em consideração o handicap entre parênteses.

1º tempo - total: Você tem que prever se o número total de gols marcados durante o primeiro tempo será acima ou abaixo da linha indicada.

Outros Mercados

Prorrogação - 1x2: Você tem que prever o resultado da prorrogação. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

Prorrogação - qual equipe ganha o resto: Independentemente do placar real da prorrogação, no momento de fazer a aposta o placar do evento será considerado 0-0.

Prorrogação - xº gol: Você tem que prever qual Equipe marcará o próximo gol na prorrogação. Existem 3 resultados possíveis: 1 (pontuação da equipe da casa), nenhum, 2 (pontuação da equipe visitante).

Prorrogação - total: Você deve prever se o número total de gols marcados durante a prorrogação será acima ou abaixo da linha indicada.

Pênaltis - vencedor: Você tem que prever o vencedor da disputa de pênaltis.

Cobrança de pênaltis - xº gol: Você tem que prever qual time marcará o xº gol na disputa de pênaltis.

Golfe

A regra de empate (dead heat) se aplica a mercados onde uma seleção de empate não é explicitamente oferecida, como mercados de 2 bolas e 3 bolas. Um dead heat é definido como um evento em que há dois ou mais contratos vencedores conjuntos. As regras do dead heat estabelecem que a aposta deve ser dividida pelo número de competidores envolvidos no dead heat e depois liquidada com as probabilidades normais. Com a regra do empate, os ganhos potenciais são recalculados com base no número de competidores com o mesmo desempenho.

Considera-se que um jogador jogou assim que deu a tacada. No caso de um jogador desistir depois de ter dado a tacada, as apostas serão perdidas em apostas diretas, de grupo, partida ou 18 buracos.

Quando um torneio for reduzido do número programado de buracos por qualquer motivo (ou seja, condições climáticas adversas), as apostas definitivas feitas antes da rodada final completada serão pagas ao jogador premiado com o troféu se 36 buracos do torneio tiverem sido concluídos. Se menos de 36 buracos foram concluídos ou apostas definitivas foram feitas após a rodada final concluída, as apostas serão anuladas.

Outrights/Antepost: apostas em qualquer jogador que participe de um torneio de qualificação, mas não se qualifique para o torneio principal, serão classificadas como perdedoras.

Os Torneios de Skins estarão sujeitos às regras do Dead-Heat caso os jogadores ganhem quantias iguais de prêmios em dinheiro no final da competição especificada. Se forem jogados buracos adicionais para declarar um único vencedor, isso será usado para fins de liquidação.

Mercados de golfe:

Vencedor do Torneio: Você deve prever o vencedor do torneio.

Vencedor do grupo: Você tem que prever qual dos jogadores nomeados incluídos na aposta irá alcançar a melhor posição final no torneio.

Pódio: Você deve prever se o jogador selecionado terminará entre os 3 primeiros do torneio, incluindo empates.

Top 6: Você deve prever se o jogador selecionado terminará entre os 6 primeiros no torneio, incluindo empates.

Top 10: Você deve prever se o jogador selecionado terminará entre os 10 primeiros do torneio, incluindo empates.

Top 20: Você deve prever se o jogador selecionado terminará entre os 20 primeiros do torneio, incluindo empates.

Vencedor da melhor nacionalidade: Você deve prever qual dos jogadores nomeados, da nacionalidade selecionada, incluídos na aposta, alcançará a melhor posição final no torneio.

Top Continental: Você deve prever qual dos jogadores nomeados, do continente selecionado, incluídos na aposta, alcançará a melhor posição final no torneio.

Margem Vencedora: Com base no número de tacadas entre o jogador vencedor e o(s) indivíduo(s) que terminarem em segundo (inclui um preço para o torneio ir para o play-off). No caso de condições meteorológicas adversas que afetem o torneio, a liquidação será válida desde que sejam jogados um mínimo de 36 buracos de um torneio.

Haverá um Playoff? Você deve prever se haverá um playoff (buraco extra) ou não no circuito mencionado.

Haverá um buraco em um? Refere-se a um buraco em um (um jogador está alcançando um buraco com um acerto) sendo registrado nas rodadas designadas de um torneio específico. No caso de condições meteorológicas adversas que afetem o torneio, as apostas serão válidas desde que sejam jogados um mínimo de 36 buracos de um torneio. No caso de um buraco em um ser registrado, mas 36 buracos não serem jogados, a opção 'sim' - 'fazer um buraco em um' - será considerada a vencedora.

Melhor jogador canhoto: Você deve prever qual dos jogadores canhotos nomeados incluídos na aposta alcançará a melhor posição final no torneio.

Top Ex-Vencedor: Você tem que prever quais dos jogadores nomeados que ganharam o título mencionado no passado, incluídos na aposta, alcançarão a melhor posição final no torneio.

Jogador para fazer o corte: Para Fazer/Perder Corte - Um corte de torneio deve ser aplicado para que as apostas sejam válidas. No caso de um Torneio em que exista um sistema de corte múltiplo, a liquidação será definida por um jogador que jogue ou não jogue na próxima rodada após o 1º corte oficial.

Líder da 1ª rodada: Você deve prever qual dos jogadores nomeados incluídos na aposta alcançará a melhor posição final na 1ª rodada.

1ª Rodada Top X (5,10,20): Você deve prever se os jogadores nomeados incluídos na aposta alcançarão a posição X na 1ª rodada.

Apostas futuras incluindo 'Field': Non-Runner - nenhuma aposta além de 'The Field'. O preço do 'The Field' inclui todos os jogadores não cotados neste mercado. As apostas são aceitas apenas para ganhar. Aplicam-se as regras de apostas definitivas acima.

Apostas sem jogador(es) nomeado(s): As regras Dead-Heat aplicam-se a apostas vencedoras, a menos que o(s) jogador(es) excluído(s) não ganhem o torneio. As regras do Dead-Heat também se aplicam à parte do lugar das apostas Each-Way.

Apostas em grupo: O vencedor será o jogador que obtiver a melhor colocação no final do torneio. Qualquer jogador que perder o corte será considerado um perdedor. Se todos os jogadores perderem o corte, a pontuação mais baixa após o corte determinará a liquidação. Não-corredor - não serão aplicadas deduções de apostas de acordo com a Regra 4(c) de Tattersalls. As regras do Dead-Heat se aplicam, exceto quando o vencedor é determinado por um play-off.

Se um torneio for afetado por condições climáticas adversas, as apostas serão liquidadas desde que haja um vencedor do torneio considerado e um mínimo de 36 buracos sejam concluídos. O vencedor será o jogador na liderança no final da última rodada completada.

Posição final de um jogador nomeado: Em caso de empate na posição final, a posição empatada contará. Por exemplo, um empate com 5 outros jogadores pelo 8º lugar contará como uma posição final de 8º.

Apostas em partidas de 54, 72 e 90 buracos: Se um torneio for afetado por condições meteorológicas adversas, as apostas serão liquidadas desde que haja um vencedor do torneio considerado e um mínimo de 36 buracos sejam concluídos. O vencedor será o jogador na liderança no final da última rodada completada.

Se um jogador perder o corte, o outro jogador será considerado o vencedor. Se ambos os jogadores perderem o corte, a pontuação mais baixa após o corte determinará a liquidação.

Se um jogador for desqualificado ou desistir após o início, antes da conclusão de duas rodadas ou após ambos os jogadores terem feito o corte, o outro jogador é considerado o vencedor.

Se um jogador for desqualificado durante a 3ª ou 4ª rodada, quando o outro jogador na aposta da partida já tiver perdido o corte, o jogador desqualificado será considerado o vencedor.

Será oferecido um preço pelo empate e, em caso de empate, as apostas na vitória de qualquer um dos jogadores serão perdidas.

Partidas do torneio: Como acima, mas as apostas são anuladas em caso de empate.

Seis atiradores: Aplicam-se as regras do Dead-Heat. A regra 4 pode ser aplicada no caso de um não-corredor. Os jogadores que começarem, mas não completarem sua rodada serão considerados perdedores.

Cinco atiradores: Como acima, mas com cinco jogadores agrupados.

Apostas em 18 buracos: O vencedor será o jogador com a pontuação mais baixa em 18 buracos. Os jogadores estão emparelhados, eles podem ou não estar jogando juntos.

18 buracos - Apostas em duas e três bolas: As apostas são válidas quando os jogadores terminarem o primeiro buraco. Se uma rodada for abandonada, as apostas nessa rodada serão anuladas.

As apostas em 2 ou 3 bolas serão válidas independentemente de os pares/grupos reais serem diferentes. Para torneios usando o sistema de pontuação Stableford, o maior pontuador durante a rodada é considerado o vencedor. Não-competidores- apostas de 2 e 3 bolas anuladas. Nas apostas de 2 bolas em que não é oferecido um preço para o empate, as apostas serão anuladas em caso de empate. Se um preço for oferecido para um empate, isso regerá a liquidação. Nas apostas de 3 bolas, aplicam-se as regras do Dead-Heat.

Para todas as outras apostas envolvendo grupos de mais de 3 jogadores juntos em 18 buracos (por exemplo, 7 bolas, 9 bolas, etc.) aplicam-se as regras de Dead-Heat. Não-corredor sem aposta. Serão aplicadas deduções de acordo com a Regra 4(c) de Tattersalls.

Fourballs: As apostas são válidas assim que ambos os pares derem a tacada no primeiro buraco.

Apostas de handicap: Deduzir o handicap do total final para determinar o vencedor. O torneio deve ser concluído, caso contrário as apostas serão anuladas. Qualquer jogador que perder o corte será considerado um perdedor. Qualquer não-corredor, Regra 4 e termos de colocação SP serão aplicados. Aplicam-se as regras de empate.

Confrontos míticos: O vencedor será o jogador com a pontuação mais baixa em 18 buracos. Se as pontuações estiverem empatadas após 18 buracos, as apostas serão anuladas.

Jogador para atirar na rodada mais baixa: Aplicam-se as regras do Dead-Heat.

Pontuação individual da rodada do jogador: A linha pode ser ajustada Ao Vivo. Todas as apostas serão anuladas se o jogador não completar a rodada.

Handicap do próximo buraco - 3 bolas: As regras de Dead-Heat aplicam-se quando aplicáveis. Todas as apostas serão anuladas se todos os 3 jogadores não derem a tacada inicial no buraco indicado. A liquidação das apostas é determinada quando os jogadores saem do green.

Vencedor do próximo buraco - 2 bolas: Todas as apostas serão anuladas se ambos os jogadores não derem a tacada inicial no buraco indicado. A liquidação das apostas é determinada quando os jogadores saem do green.

Total do próximo buraco: As apostas são determinadas com base na pontuação combinada dos jogadores nomeados no buraco indicado. Todas as apostas serão anuladas se todos os jogadores não completarem o buraco indicado. A liquidação das apostas é determinada quando os jogadores saem do green.

Pontuação do jogador selecionado no buraco seguinte: Todas as apostas serão anuladas se o jogador não completar o buraco indicado. A liquidação das apostas é determinada quando o jogador sai do green.

Líder de final de rodada: Você deve prever quem liderará no final da rodada mencionada. Aplicam-se as regras do Dead-Heat.

Mercados de partidas: Se uma partida não começar (por exemplo, jogador lesionado ou desqualificado antes do início de uma partida), todas as apostas nessa partida serão anuladas.

As apostas em mercados que podem ser liquidadas usando o torneio oficial e os resultados das partidas (incluindo a pontuação correta da partida final e apostas em partidas individuais) serão liquidadas usando esses resultados. Isso inclui quando uma partida termina cedo, seja por acordo dos jogadores ou por lesão.

Todos os outros mercados onde uma partida termina antes da conclusão de 18 buracos (por exemplo, por acordo), como pontuação da partida, serão resolvidos como se os buracos incompletos restantes fossem empates. Por exemplo, um jogador com 2 pontos no buraco 13 quando a partida terminar será considerado como tendo vencido 2 e 1 (no buraco 17). Apostas de buraco único não concluídas serão anuladas.

Greensomes: Apostas liquidadas no resultado oficial do tour.

Foursomes: As apostas são válidas assim que ambos os pares derem a tacada no primeiro buraco.

Apostas em partidas de 36 buracos: A liquidação será no jogador que alcançar a melhor colocação no final de 36 buracos. Se o número de rodadas jogadas for reduzido, por exemplo, em caso de mau tempo, as apostas serão liquidadas desde que um jogador tenha ganho o troféu (as apostas serão válidas enquanto houver um vencedor declarado e um mínimo de 18 buracos concluídos).

Se um jogador for desqualificado ou desistir após começar antes da conclusão de duas rodadas, o outro jogador será considerado o vencedor.

Será oferecido um preço pelo empate e, em caso de empate, as apostas na vitória de qualquer um dos jogadores serão perdidas.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup e quaisquer outros 'jogos internacionais'. Todos os mercados, incluindo Outright, empate anula aposta, Handicap, placar máximo de pontos, mercados de pontuação correta, serão liquidados em resultado salvo indicação em contrário. Na Presidents Cup, 'To Lift Trophy' (sem a opção Tie), aplicam-se as regras de empate.

Partidas simples: Se uma partida individual terminar empatada, as apostas serão anuladas.

Mercados de pontuação correta: Todas as partidas programadas devem ser completadas na íntegra para que as apostas sejam válidas, independentemente se as correspondências são transportadas.

Mercados líderes (dia): A liquidação será baseada na pontuação após o número programado de partidas, independentemente de as partidas serem transitadas.

Mercados líderes (formato do dia): A liquidação será baseada na pontuação após o número programado de partidas no formato especificado, independentemente de as partidas serem transitadas.

Maior número de partidas de pontos: Os mercados serão liquidados em todo o torneio. Se um confronto individual terminar empatado, as apostas serão anuladas. As apostas serão válidas assim que o jogador começar a jogar.

Pontuação vencedora: A liquidação será após a conclusão de 72 buracos (ou 90 para torneios quando aplicável), caso contrário as apostas serão anuladas.

Ganhar/Não Ganhar um Major: Os 4 majors são US Open, US Masters, USPGA e British Open. Vitória Aprimorada - Refere-se a apostas definitivas em torneios.

Partidas para o buraco 18: O número programado de partidas deve começar para que as apostas tenham efeito. O número de partidas em que ambas as equipes dão a primeira tacada no buraco 18 será usado para fins de liquidação.

Pontuação da equipe que marca o 1º ponto completo: Para fins de liquidação, o vencedor será o primeiro time a vencer uma partida programada e, como resultado, adquirir um ponto completo. No caso de todas as partidas programadas terminarem em empate, as apostas serão anuladas.

Hóquei no Gelo / Hóquei em Campo

O resultado de uma aposta em um evento de hóquei no gelo/hóquei em campo é baseado apenas nos tempos regulares. Salvo indicação em contrário, as prorrogações e os pênaltis não afetarão o resultado da aposta.

Principais Mercados

*Alguns dos mercados listados abaixo podem aparecer em E-Ice Hockey (as mesmas regras se aplicam).

Money Line (incl.OT e penalidades): Você deve prever o resultado da partida, incluindo qualquer período de prorrogação e penalidades.

1X2: Prevê se o vencedor do jogo será a equipe da casa - equipe visitante ou se em vez disso o resultado final será um empate, as apostas são aceites apenas no tempo regulamentar, excluindo prolongamentos e o resultado dos pontapés de grande penalidade da série.

Handicap (incl.OT e penalidades) (2-Way): Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida, incluindo qualquer período de prorrogação e penalidades (contagem de pênaltis como ' 1 ').

Total (incl.OT e pênaltis): Você tem que prever se o número total de gols marcados durante a partida será acima ou abaixo do spread indicado, incluindo qualquer período de prorrogação e pênaltis (os pênaltis contam como ' 1 ').

Ambas as equipes marcarão (GG/NG): Prevê se ambas as equipes marcarão ao final da partida.

Ímpar/par (incluindo prorrogação e penalidades): Você deve prever se o resultado da partida é um número par ou ímpar, se o resultado da partida for “ 0:0 ”, as apostas são contadas como “ par ”, incluindo possíveis tempo extra e penalidades (o resultado das penalidades conta como ' 1 ').

Primeiro Gol: Você tem que prever qual time vai marcar o primeiro gol do regulamento.

Último Gol: Você tem que prever qual time vai marcar o último gol do regulamento.

Dupla chance:

1X: Se o resultado for uma vitória em casa ou um empate

2X: Se o resultado for uma vitória fora ou um empate

1.2: Se o resultado for uma vitória em casa ou uma vitória fora

Total (mais/menos): Prevê se a pontuação ao final do tempo regulamentar será mais ou menos de acordo com o número escolhido no mercado.

Handicap (2-Way): Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Empate anula aposta: este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que

significa que, se a partida terminar empatada, o dinheiro apostado será devolvido. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Total da equipe da casa / equipe visitante: Você deve prever se o número total de gols marcados pela equipe da casa ou da equipe visitante durante a partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Margem Vencedora: Mercado de apostas que prevê a diferença que uma equipe terá em relação ao adversário ao final da partida.

Pontuação Correta: Prever a pontuação final do evento ao final do tempo regulamentar.

Haverá prorrogação: Você deve prever se haverá prorrogação na partida ou não.

Handicap (3-Way): Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Período de maior pontuação: Preveja qual dos períodos terá o maior número de gols.

Período de maior pontuação da casa: Preveja qual dos períodos a equipe da casa terá o maior número de gols.

Período de maior pontuação fora: Preveja em qual dos períodos a equipe visitante terá o maior número de gols.

Ímpar/Par: Prever se o número de gols ao final do evento representará um número par ou ímpar.

Apostas mais/menos, incluindo as 3 opções (mais/menos/empate... gols), são sugeridas para o tempo regulamentar apenas em todos os jogos de hóquei, independentemente do campeonato.

Se, como resultado do jogo, o número total de gols marcados for igual ao total da aposta e apenas duas opções forem fornecidas (maior ou menor, sem a opção de “empate ... gols”), o dinheiro apostado será reembolsado.

Quem vai ganhar o resto da partida - Quem vai ganhar o resto do primeiro tempo (inclui apostas ao vivo): Este é um mercado ao vivo, você aposta em quem vai ganhar o resto da partida, (ao selecionar o mercado, o evento terá uma pontuação de 0-0 independente da pontuação real no momento da aposta).

Quem vai ganhar o resto da partida incluindo prorrogação e pênaltis (Inclui aposta ao vivo): Esse é um mercado ao vivo, você aposta em quem vencerá o restante da partida, (ao selecionar o mercado, o evento terá uma pontuação de 0-0 independente da pontuação real no momento da aposta). A prorrogação e a disputa de pênaltis estão incluídas na aposta.

Mercado 1X2 e Total: Este mercado de apostas combina dois mercados de apostas principais onde você deve prever quem vencerá a partida e quantos gols totais (mais/menos) serão marcados na partida.

Casa sem aposta: Você deve prever se o time visitante vencerá a partida ou se a partida terminará empatada. Se o time da casa vencer a partida, a aposta será considerada nula.

Fora sem aposta: Você deve prever se o time da casa vencerá a partida ou se a partida terminará empatada. Se o time visitante vencer a partida, a aposta será considerada nula.

Gols exatos: Você deve prever o número exato de gols que serão marcados durante toda a partida.

Gols exatos da casa: Você deve prever o número exato de gols que serão marcados pela equipe da casa durante toda a partida.

Gols exatos fora: Você deve prever o número exato de gols que serão marcados pelo time visitante durante toda a partida.

Qual time marcará: Você deve prever qual time irá marcar durante a partida. 4 são os resultados possíveis: Apenas equipe 1, Apenas equipe 2, Ambas as equipes, Nenhuma.

Folha limpa em casa: Folha limpa é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu nenhum gol. Você tem que prever se o time da casa não sofrerá gols durante toda a partida.

Folha limpa fora de casa: Folha limpa é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu nenhum gol. Você tem que prever se o time visitante não sofrerá gols durante toda a partida.

1x2 & ambas as equipes marcam: Você tem que prever o resultado da partida e se ambas as equipes marcarão ou não apenas no 1º tempo.

Tempo extra - 1x2: Você tem que prever o resultado 1X2 apenas do período de tempo extra.

Tempo extra - chance dupla: Você tem que prever o resultado para chance dupla apenas do período de tempo extra:

1X: Se o resultado for uma vitória em casa ou um empate

2X: Se o resultado for uma vitória fora ou um empate

1.2: Se o resultado for uma vitória em casa ou uma vitória fora

Prorrogação - xº gol: Você deve prever qual Time durante o período de prorrogação marcará o próximo gol. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o resultado da equipe da casa), X (o empate da equipe), 2 (o resultado da equipe visitante).

Prorrogação - total: Você deve prever se o número total de gols marcados apenas durante a prorrogação será superior ou inferior ao spread indicado.

Prorrogação - empate anula aposta: este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se o período de prolongamento terminar empatado, a aposta a dinheiro será ser reembolsado. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Prorrogação - competidor1 devolve aposta: Você deve prever se o time da casa vencerá a prorrogação ou se a partida terminará empatada. Se o time da casa vencer a partida, a aposta será considerada nula.

Prorrogação - competidor2 devolve aposta: Você tem que prever se o time visitante vencerá a prorrogação ou se a partida terminará empatada. Se o time da casa vencer a partida, a aposta será considerada nula.

Cobrança de pênaltis - vencedor: Você tem que prever qual time vencerá a disputa de pênaltis (1-2).

Cobrança de pênaltis - xº gol: Você deve prever qual time marcará o gol “x” durante a cobrança de pênaltis. 3 Resultados possíveis: 1, X, 2.

x gol & 1x2: Vocês têm que prever juntos se o resultado final da partida será 1, X ou 2 e qual equipe fará o gol x da partida.

x período 1x2 e 1x2: Você tem que prever juntos se o resultado final do período selecionado e o resultado final da partida. Os resultados possíveis são:

Equipe da casa e equipe da casa

sorteio e time da casa

Time visitante e time da casa

Seleção da casa e sorteio

empate & empate

Equipe visitante e empate

Time da casa e time visitante

Empate e equipe visitante

Equipe visitante e equipe visitante

Casa para vencer todos os períodos: Você deve prever se a equipe da casa vencerá todos os períodos durante a partida.

Fora para vencer todos os períodos: Você deve prever se o time visitante vencerá todos os períodos durante a partida.

Casa para vencer em qualquer período: Você deve prever se a equipe da casa vencerá em qualquer período durante a partida.

Fora para vencer qualquer período: Você deve prever se o time visitante vencerá qualquer período durante a partida.

Casa para marcar em todos os períodos: Você deve prever se a equipe da casa marcará em todos os períodos durante a partida.

Fora de casa para marcar em todos os períodos: Você tem que prever se a equipe visitante vai marcar em todos os períodos durante a partida.

Todos os períodos acima de x.5: Você deve prever se todos os períodos terminarão acima de x.5 (0.5,1.5,2.5..) durante a partida.

Todos os períodos abaixo de x.5: Você deve prever se todos os períodos terminarão abaixo de x.5 (0.5,1.5,2.5..) durante a partida.

Tipo de gol: Você tem que prever o tipo de gol do gol x: 6 são os resultados possíveis:

mesma força

jogo de poder

de mão curta

pênalti

rede vazia

nenhuma meta

Tipo de gol em casa x: Tem de prever o tipo de gol x.

Fora xº tipo de gol: Tem de prever o tipo de gol x.

A partida vai para a disputa de pênaltis: Você precisa prever se a partida irá para a disputa de pênaltis

Ambas as equipes marcarão duas vezes (excluindo tempo extra e pênaltis): Você deve prever se ambas as equipes marcarão duas vezes na partida (excluindo o tempo regulamentar e os pênaltis).

Total de minutos de pênalti (acima/abaixo): Você deve prever se o total de minutos de pênalti será superior ou inferior à linha determinada.

Mercados do Período

1º-2º-3º Período: Os mercados de apostas de período permitem ao jogador apostar no resultado final de cada um dos períodos.

Período 1X2: Prever se o vencedor no período mencionado será o time da casa - time visitante ou se o resultado final será um empate, as apostas são aceitas apenas no tempo regulamentar, excluindo tempo extra e o resultado da penalidade da série chutes.

Período empate sem aposta: este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora no referido período, o que significa que, se o jogo terminar empatado, o dinheiro aposta será reembolsada. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Período Dupla Chance:

1X: Se o resultado for uma vitória em casa ou um empate no período mencionado

2X: Se o resultado for uma vitória fora ou um empate no período mencionado

1.2: Se o resultado for uma vitória em casa ou uma vitória fora no período mencionado

Handicap do Período (2 vias): Você deve prever o vencedor do período mencionado adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do período.

Total do Período: Você deve prever se o número total de gols marcados durante o período mencionado será superior ou inferior ao spread indicado.

Primeiro Gol do Período: Você tem que prever qual time vai marcar o primeiro gol do período mencionado.

Período Última Equipe a Marcar: Você deve prever qual equipe irá marcar o último gol do período mencionado.

Período Ambas as equipes marcam: Prevê se ambas as equipes pontuarão ou não no período mencionado.

Período - competidor1 total: Você deve prever se o número total de gols marcados pela equipe da casa durante o período mencionado será superior ou inferior ao spread indicado.

Período - total competidor2: Você deve prever se o número total de gols marcados pela equipe visitante durante o período mencionado será superior ou inferior ao spread indicado.

Período - gols exatos: Você deve prever o número exato de gols que serão marcados no período mencionado.

Período - gols exatos do competidor1: Você deve prever o número exato de gols que serão marcados pela equipe da casa durante o período mencionado.

Período - gols exatos do competidor2: Você deve prever o número exato de gols que serão marcados pela equipe visitante durante o período mencionado.

Período - qual time pontuar: Você deve prever qual time irá pontuar durante o período mencionado. 4 são os resultados possíveis: Apenas equipe 1, Apenas equipe 2, Ambas as equipes, Nenhuma.

Período - folha limpa competidor1: Folha limpa é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu nenhum gol. Você tem que prever se o time da casa não sofrerá gols durante o período mencionado.

Período - folha limpa competidor2: Folha limpa é um termo usado para descrever uma equipe que não sofreu nenhum gol. Você tem que prever se a equipe visitante manterá uma folha limpa durante o período mencionado.

Período - pontuação correta: Preveja a pontuação final no final do período mencionado.

Período - qual time ganha o resto: Este é um mercado ao vivo, você aposta em quem vai ganhar o resto do período mencionado, (ao selecionar o mercado, o evento terá uma pontuação de 0-0 independente da pontuação real no momento da aposta).

Período - par/ímpar: Prever se o número de gols ao final do período mencionado representará um número par ou ímpar.

Xº período - qualquer uma das equipes marcará: você deve prever se uma das equipes marcará no Xº período

Especiais de Jogador

Objetivos do jogador (no mínimo): Consiste em prever pelo menos quantos gols o jogador específico fará, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Assistências do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas assistências o jogador específico fará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Tiros à gol do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos chutes à baliza o jogador específico fará, apenas o tempo padrão a menos que o mercado especifique (Inc OT). Chutes que não estão no gol não contam.

Defesas do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantas defesas o jogador específico fará, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Pontos do jogador (pelo menos): Consiste em prever pelo menos quantos pontos (gols e assistências combinados) o jogador específico fará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Finalizações do jogador a gol (mais/menos): Consiste em prever a quantidade de chutes a gol que o jogador específico fará, apenas o tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT). Chutes que não estão no gol não contam.

Defesas do jogador (mais/menos): Consiste em prever a quantidade de defesas que o jogador específico fará, apenas em tempo padrão, a menos que o mercado especifique (Inc OT).

Hóquei no Gelo/Hóquei em Campo Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Vencedor da divisão/conferência: Você deve prever o vencedor de determinada divisão ou conferência de acordo com o ranking oficial da competição.

Pontos da Temporada Regular - Equipe: Você deve prever quantos pontos (mais/menos) a equipe mencionada irá acumular de acordo com o ranking oficial da competição.

Eles vão para os playoffs? - Equipe: Você tem que prever se a equipe mencionada chegará ao playoff do torneio em questão de acordo com o ranking oficial da competição.

Top4, Top6, Top8, Top10: Você deve prever se a equipe selecionada terminará na posição superior respectiva quando a competição terminar.

Draft X° Pick: Você tem que prever quem será o X° pick no draft mencionado.

Posição do Draft - Jogador: Você deve prever qual posição o jogador mencionado ficará no draft mencionado.

H2H - Pontuação Correta da Série: Você tem que prever o resultado final da série de partidas entre as 2 equipes indicadas. Para efeitos de divulgação serão considerados válidos apenas os sites oficiais de cada competição. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação o entre dois adversários)

H2H - Quando terminará a série?: Você deve prever quantos jogos terminará a série de partidas entre as 2 equipes indicadas. Para efeitos de divulgação serão considerados válidos apenas os sites oficiais de cada competição. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

H2H - Vencedor: Você deve prever qual das duas equipes indicadas se qualificará na fase de qualificação ou no play-off. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários).

Marcador a qualquer momento/Xº(AO VIVO): as apostas aplicam-se apenas ao tempo regulamentar. Todos os jogadores oferecidos são considerados como elegíveis. Se um jogador não listado marcar um gol, todas as apostas nos jogadores listados serão válidas. Para efeitos de liquidação, apenas os gols e assistências marcados durante o tempo regulamentar são considerados. Observe que se o placar após o tempo regulamentar for 0-0, todas as apostas serão consideradas perdidas. Todas as apostas em jogadores listados, mas que deixaram o jogo antes do final da partida (como lesões ou expulsões) serão válidas.

Jogador para marcar um gol (AO VIVO): as apostas aplicam-se apenas ao tempo regulamentar. Todos os jogadores oferecidos são considerados como elegíveis. Se um jogador não listado marcar um gol, todas as apostas nos jogadores listados serão válidas. Para efeitos de liquidação, apenas os gols e assistências marcados durante o tempo regulamentar são considerados. Observe que se o placar após o tempo regulamentar for 0-0, todas as apostas serão consideradas perdidas. Todas as apostas em jogadores listados, mas que deixaram o jogo antes do final da partida (como lesões ou expulsões) serão válidas.

Total de assistências do jogador (ou mais/menos) (PRÉ-JOGO): As apostas se aplicam ao tempo normal mais a prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de Gols do Jogador (ou mais/menos) (PRÉ-JOGO): As apostas se aplicam ao tempo normal mais a prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de defesas do jogador (ou mais/menos) (PRÉ-JOGO): As apostas se aplicam ao tempo normal mais a prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de Pontos do jogador (ou mais/menos) (PRÉ-JOGO): As apostas se aplicam ao tempo normal mais a prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de tiros do Jogador (ou mais/menos) (PRÉ-JOGO): As apostas aplicam-se ao tempo normal mais a prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Total de tiros a gol do jogador (ou mais/menos) (PRÉ-JOGO): As apostas se aplicam ao tempo normal mais a prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não estiver na escalação inicial da partida, as apostas serão consideradas nulas.

Mercados H2H do Jogador: As apostas aplicam-se ao tempo normal mais a prorrogação (se houver). A disputa de pênaltis em potencial não contará para a liquidação. Se o jogador listado não participar da partida, as apostas serão consideradas nulas. Em caso de empate entre os jogadores, as apostas são anuladas. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários).

Hurling

Mercado Principal

1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Handebol

Todas as apostas de handebol serão feitas com base em 60 minutos de jogo, a menos que especificado de outra forma. As tempo extra não contam, nem afetam o resultado do segundo tempo e não serão levadas em consideração para a contagem das apostas do segundo tempo. Se os 60 minutos de jogo não forem concluídos por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas e a aposta será reembolsada.

A partida deve ser concluída para que as apostas sejam válidas (a menos que o mercado já tenha sido liquidado). Todos os mercados ao vivo não incluem tempo extra, mercados como: 1x2, Handicap, Ímpar/Par, Margem de Vitória de Handebol, Chance Dupla, exceto para mercados de apostas como: Qualificar/Ganhar a copa/Vencer após a prorrogação etc.

Principais Mercados

Mercado 1X2: Preveja o resultado da partida. As apostas são aceitas apenas para o tempo normal, excluindo tempo extra.

Total: Você aposta se haverá mais ou menos gols do que a linha dada, durante o tempo regulamentar de uma partida.

Handicap: Você deve prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Chance Dupla: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do jogo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do jogo o time da casa vence ou o time visitante vence).

Empate anula aposta: Preveja o resultado da partida. Se o resultado final for um empate, a aposta será considerada nula.

Ímpar/Par: Preveja se o número total de gols marcados é um número par ou ímpar, caso contrário, se a pontuação final for 0:0, as apostas serão determinadas como par.

Intervalo/Fim do jogo: Preveja qual time será o vencedor no primeiro tempo e no final da partida no tempo regulamentar.

Margem Vencedora: Este mercado de apostas consiste em prever qual equipe vencerá e por quanto de diferença vencerá.

Corrida para X Gols: Preveja qual time chegará primeiro em X gols.

Handicap (3 vias): Você deve prever o resultado final da partida levando em consideração o handicap entre parênteses.

Totais da equipe: Você aposta se haverá mais ou menos gols do que a linha dada para o time da casa ou visitante, durante o tempo regulamentar de uma partida.

Mercados do 1º/2º tempo: Nesta seção você encontrará os principais mercados de apostas relacionados ao primeiro ou ao segundo tempo da partida.

1X2 & totais: Preveja quem será o vencedor da partida e quantos gols (mais/menos) serão marcados na partida.

Metade com pontuação mais alta: Preveja qual das duas metades terá a pontuação mais alta.

Metade com pontuação mais alta da equipe: Preveja qual das duas metades terá uma pontuação mais alta em comparação com a outra, mas apenas para a equipe da casa ou da equipe visitante.

Equipe com maior pontuação no tempo: Preveja qual das duas equipes terá uma pontuação mais alta em um tempo em comparação com a outra equipe.

Faixa de Gols: Preveja em uma faixa selecionada, quantos gols no total serão marcados por ambas as equipes.

Intervalo de Gols da Equipe: Preveja em um intervalo selecionado, quantos gols o time da casa ou visitante irá marcar.

xº gol: Preveja qual time marcará o xº gol.

Prorrogação - total: Você tem que prever se o número total de gols marcados durante a Prorrogação será acima ou abaixo da linha indicada.

Prorrogação - handicap: Você deve prever o resultado final da Prorrogação levando em consideração o handicap entre parênteses.

Mercados do 1º tempo

8.3.1 1º tempo - 1x2: Preveja o resultado do primeiro tempo.

1º tempo - chance dupla: Você tem que prever o resultado do primeiro tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final da 1ª parte a equipe da casa ganha ou empata), X2 (no final da 1ª parte a equipe visitante ganha ou empata), 12 (no final da 1ª parte a equipe vitória do time da casa ou vitória do time visitante).

1º tempo - empate anula aposta: Preveja o resultado do primeiro tempo. Se o resultado final for um empate, a aposta será considerada nula.

1º tempo - handicap x:y: Você deve prever o resultado final da partida levando em consideração o handicap entre parênteses.

1º tempo - handicap: Você tem que prever o vencedor do primeiro tempo somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

1º tempo - total: Em um determinado valor dado no mercado, você aposta se haverá mais ou menos gols durante o 1º tempo da partida.

1º tempo - Total da casa: Você aposta se haverá mais ou menos gols do que a linha dada para o time da casa, durante o primeiro tempo.

1º tempo - Total visitante: Você aposta se haverá mais ou menos gols do que a linha dada para o time visitante, durante o primeiro tempo.

8.3.8 1ª parte - ímpar/par: Preveja se o número total de gols marcados durante a 1ª parte é um número ímpar ou par, caso contrário, se o resultado final for 0:0, as apostas serão consideradas pares.

1º tempo - 1x2 & total: Preveja quem será o vencedor do primeiro tempo e quantos gols (mais/menos) serão marcados no primeiro tempo.

1º tempo - Margem de vitórias: Este mercado de apostas consiste em prever qual time vencerá o 1º tempo e por quanto de diferença vencerá.

1º tempo - intervalo de gols: Preveja em um intervalo selecionado, quantos gols no total serão marcados por ambas as equipes durante o 1º tempo.

1º tempo - Faixa de gols da casa: Preveja em um intervalo selecionado, quantos gols no total serão marcados pela equipe da casa durante o 1º tempo.

1º tempo - Intervalo de gols fora: Preveja em um intervalo selecionado, quantos gols no total serão marcados pelo time visitante durante o 1º tempo.

Mercados do 2º tempo

2º tempo - 1x2: Preveja o resultado do segundo tempo.

2º tempo - chance dupla: Você tem que prever o resultado do segundo tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final da 2ª parte a equipe da casa ganha ou empata), X2 (no final da 2ª parte a equipe visitante ganha ou empata), 12 (no final da 2ª parte ou vitória do time da casa ou vitória do time visitante).

2º tempo - empate anula aposta: Prever o resultado do segundo tempo. Se o resultado final for um empate, a aposta será considerada nula.

2º tempo - par/ímpar: Preveja se o número total de gols marcados durante a 2ª parte é um número par ou ímpar, caso contrário, se o resultado final for 0:0, as apostas serão consideradas pares.

Handebol - Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Kabaddi

Principais Mercados

1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. São 3 resultados possíveis: 1 (vitórias do time da casa), X (times vão empatar), 2 (vitórias do time fora).

Total (Over/Under): Você tem que prever se o número total de pontos marcados durante toda a partida estará acima ou abaixo da linha indicada.

Dupla chance: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final da partida o time visitante vence ou empata), 12 (no final da partida o time da casa vence ou o time visitante vence).

Draw no bet (DNB): este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se a partida terminar em um empate, a aposta em dinheiro será reembolsada. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em um empate, a aposta será liquidada como nula.

Handicap: Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o handicap indicado para o resultado da partida.

Margem de vitória: Mercado de apostas que prevê a quantidade de diferença que uma equipe terá de seu adversário no final da partida, por exemplo, time da casa por 1-5 pontos.

Intervalo/Tempo integral: Você tem que prever o resultado do 1º tempo da partida junto com o resultado de toda a partida. Os desfechos possíveis são: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X e 2/2).

Total Equipe da casa: Você tem que prever se o número total de pontos marcados, do Equipe da casa, durante toda a partida será acima ou abaixo da linha indicada.

Total Equipe Visitante: Você tem que prever se o número total de pontos marcados, da Equipe Visitante, durante toda a partida estará acima ou abaixo da linha indicada.

Metade de maior pontuação: Você tem que prever qual metade terá mais pontos marcados.

Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado da partida é um número ímpar ou par, se o resultado da partida é "0:0", as apostas são contadas como "pares".

Mercados do Primeiro Tempo

1º Tempo - Sorteio sem Aposta: Você tem que prever o vencedor do 1º tempo, se a metade terminar como um empate todas as apostas serão anuladas, se a metade estiver incompleta este mercado será anulado.

1º tempo - dupla chance: É preciso prever o resultado do 1º tempo. São 3 resultados possíveis: 1X (no final do 1º Tempo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do 1º Tempo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do 1º Tempo o time da casa vence ou o time visitante vence).

1º tempo - Handicap: Você tem que prever o vencedor do 1º tempo adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da metade, se a metade estiver incompleta este mercado será anulado.

1º tempo - Total (Under/Over): Você tem que prever se o número total de pontos marcados durante o 1º semestre será acima ou abaixo da linha dada, se a metade estiver incompleta este mercado será nulo.

1º tempo - Total em casa/fora (Abaixo/Acima): Você tem que prever se o número total de pontos marcados pela equipe nomeada (Casa ou Fora) durante o 1º tempo será acima ou abaixo da linha dada, se a metade estiver incompleta este mercado será anulado.

1º tempo ímpar/par: Você tem que prever se o número total de pontos marcados no 1º tempo será ímpar ou par, se a metade estiver incompleta este mercado será nulo.

Motocicletas

O resultado de uma aposta em um evento de MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway é baseado nos primeiros resultados oficiais publicados. As decisões tomadas pela federação oficial (incluindo mas não se limitando à FIM) e que afetem ou alterem o resultado alcançado no campo de corrida não serão levadas em consideração.

Sempre que uma corrida for oficialmente adiada ou suspensa, todas as apostas relacionadas permanecerão válidas se o evento ocorrer antes da meia-noite do dia seguinte à data originalmente definida para a partida. Se não for retomado ou se não for concluído dentro do prazo mencionado, todas as apostas relacionadas a esse evento serão consideradas nulas.

Mercados de Motos:

Vencedor (Corrida): Você prevê que o piloto selecionado será o vencedor da corrida.

Pódio (Corrida): Você prevê que o piloto selecionado alcançará o pódio (primeira, segunda ou terceira posição).

H2H (Corrida): Você deve prever qual dos dois pilotos especificados na aposta alcançará a melhor posição na corrida. No caso de ambos os pilotos desistirem ou serem desqualificados na mesma volta, esta tipologia de aposta será considerada nula. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Vencedor (Pole): Você prevê que o piloto selecionado alcançará a melhor posição durante a sessão de qualificação.

Pódio (Pódio): Você prevê que o piloto selecionado concluirá a sessão de qualificação na primeira, segunda ou terceira posição.

H2H (Pole): Você tem que prever qual dos dois pilotos especificados na aposta alcançará a melhor posição na sessão de qualificação. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Melhor do grupo (Corrida e Pole): Você deve prever qual piloto alcançará a posição mais alta no grupo selecionado. Caso um dos pilotos do grupo não participe na competição selecionada, a aposta será considerada nula.

Mercados de FIFA

Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa vence), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante vence).

Empate anula aposta (DNB): este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se a partida terminar empatada, a aposta em dinheiro será ser reembolsado. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Total (mais/menos): Você deve prever se o número total de gols marcados durante toda a partida será acima ou abaixo da linha indicada.

Mercados de NBA 2K

Vencedor da partida 1X2: Preveja se o vencedor será o time da casa ou visitante com a opção de selecionar também o empate.

Money Line (Vencedor 1,2) (inclui tempo extra): Preveja o vencedor da partida, independentemente da margem de pontos. Este mercado incluirá tempo extra.

Total (mais/menos) (inclui tempo extra): Consiste em prever se o total de pontos marcados por ambas as equipes será maior ou menor que a linha dada no mercado de apostas escolhido. Por exemplo: Acima de 215,5 - Abaixo de 215,5. Este mercado incluirá tempo extra.

Handicap (spread) (inclui tempo extra): Você tem que prever o vencedor de toda a partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida. Este mercado incluirá tempo extra.

Pesapallo

Mercado Principal

Mercado 1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa vence), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante vence).

Mercado Outright:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Polo Aquático

Principais Mercados

1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa vence), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante vence).

Total (mais/menos): Você deve prever se o número total de gols marcados durante toda a partida será acima ou abaixo da linha indicada.

Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Rugby / Liga de Rugby

A menos que especificado de outra forma, todas as apostas em partidas de Rugby/Rugby League são calculadas para 80 minutos de jogo, o que inclui qualquer acréscimo adicionado pelo árbitro, se uma partida for suspensa antes do final do tempo regulamentar, todas as apostas nessa partida serão anuladas, exceto para os mercados que já foram liquidados.

Principais Mercados

1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

Chance Dupla: Você tem que prever o resultado de toda a partida. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do jogo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do jogo o time da casa vence ou o time visitante vence).

Empate anula aposta: este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se a partida terminar empatada, o dinheiro apostado será devolvido. Por exemplo, se uma pontuação final resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Handicap: aposta em que o vencedor do jogo deve ser decidido com a respectiva margem de gols. A pontuação correta é somada ou subtraída dos pontos propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

Handicap (3-Way): Você deve prever o resultado final da partida levando em consideração o handicap entre parênteses. Por exemplo, (0:1) indica que o time FORA tem um gol de vantagem, já para (1:0) indica que o time da CASA tem um gol de vantagem.

Total: Você deve prever se o número total de pontos marcados durante toda a partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Total da equipe: Você deve prever se o número total de pontos marcados pela equipe da casa ou visitante durante toda a partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Margem de Vitória: Você deve prever a margem de vitória na partida para o time da casa ou visitante, ou se a partida termina empatada.

Intervalo/Tempo integral: Você deve prever o resultado do 1º tempo da partida junto com o resultado de toda a partida. Os resultados possíveis são: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X e 2/2).

Metade com pontuação mais alta: prevê qual das duas metades da partida terá a maior quantidade de pontos.

Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado da partida é um número par ou ímpar, se o resultado da partida for “0:0”, as apostas são contadas como “par”.

Intervalo de Pontos: Você deve prever o intervalo de pontos durante a partida.

Para se classificar: Você deve prever se a equipe indicada se classificará para a fase seguinte do torneio.

Qual equipe vencerá a final: Você deve prever qual equipe vencerá a final do torneio selecionado.

Qual equipe ganhará o 3º lugar final: Você deve prever qual equipe será classificada na terceira posição no torneio selecionado.

Qual equipe vence o resto da partida: Você aposta em quem vencerá o resto da partida. A partir do momento em que a aposta é feita, a pontuação é contada como 0:0, independentemente da pontuação real da partida.

Prorrogação - 1x2: Você tem que prever qual time vencerá a prorrogação no jogo.

Primeira jogada de pontuação (Pré-live): Você tem que prever como serão os primeiros pontos da partida. 6 são os resultados possíveis:

competidor1 com tentativa

competidor1 com penalidade

competidor1 com drop goal

concorrente2 com tentativa

concorrente2 com penalidade

concorrente2 com drop goal

Corrida para x pontos: Você deve prever qual time chegará primeiro em X pontos durante a partida.

Próxima jogada de pontuação (Ao vivo): Você tem que prever como os X pontos da partida serão marcados. são 6 resultados possíveis:

concorrente1 com tentativa

concorrente1 com penalidade

concorrente1 com drop goal

concorrente2 com tentativa

concorrente2 com penalidade

concorrente2 com drop goal

Mercados do primeiro tempo

1º tempo - 1X2: Você tem que prever o resultado do primeiro tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

1º tempo - Chance Dupla: Você tem que prever o resultado do primeiro tempo. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do jogo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do jogo o time da casa vence ou o time visitante vence).

1º tempo - empate anula aposta: Este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora, o que significa que, se o primeiro tempo terminar empatado, a aposta em dinheiro será

reembolsada. Por exemplo, se o primeiro tempo resultar em empate, a aposta será considerada nula.

1º tempo - Handicap: aposta em que o vencedor da primeira parte deve ser decidido com a respectiva margem de gols. A pontuação correta é somada ou subtraída dos pontos propostos no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

1º tempo - Handicap (3-Way): Você deve prever o resultado do 1º tempo levando em consideração o handicap entre parênteses. Por exemplo, (0:1) indica que o time FORA tem um gol de vantagem, já para (1:0) indica que o time da CASA tem um gol de vantagem.

1º tempo - Total: Você tem que prever se o número total de pontos marcados durante o primeiro tempo será superior ou inferior ao spread indicado.

1º tempo - Total da equipe: Você deve prever se o número total de pontos marcados pela equipe da casa ou visitante durante o primeiro tempo será superior ou inferior ao spread indicado.

1º tempo - Total de tentativas: Você deve prever se o número total de tentativas marcadas durante o primeiro tempo será superior ou inferior ao spread indicado.

1º tempo - Total de tentativas da equipe: Você tem que prever se o número total de tentativas marcadas pela equipe da casa ou visitante durante o primeiro tempo será superior ou inferior ao spread indicado.

1º tempo - Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado do primeiro tempo é um número par ou ímpar, se o resultado for "0:0", as apostas são contadas como "par".

1º tempo - qual time ganha o resto: Você aposta em quem vai ganhar o resto do 1º tempo. A partir do momento em que a aposta é feita, o placar conta como 0:0, independentemente do placar real da partida.

1º tempo - margem de vitória: Tem de prever a margem de vitória na 1ª parte do jogo para a equipe da casa ou visitante, ou se o jogo termina empatado.

1º tempo - intervalo de pontos: Você tem que prever o intervalo de pontos durante o primeiro tempo da partida.

1º tempo - corrida para x pontos: Você tem que prever qual time chegará primeiro em X pontos durante o 1º tempo da partida.

1º tempo - Try - 1X2: Você tem que prever o resultado do primeiro tempo em tentativas alcançadas. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

1º tempo - Tentativa - Dupla Chance: Você tem que prever o resultado do primeiro tempo em tentativas alcançadas. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do jogo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do jogo o time da casa vence ou o time visitante vence).

1ª parte - Try - Empate anula aposta: este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora nas tentativas realizadas, o que significa que, se a primeira parte terminar em empate, a aposta em dinheiro será reembolsada. Por exemplo, se a primeira metade das tentativas resultar em empate, a aposta será considerada nula.

1º tempo - Try - Handicap: aposta em que o vencedor do primeiro tempo em tentativa realizada deve ser decidido com a respectiva margem de gol. A pontuação correta é somada ou subtraída das tentativas propostas no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

1º tempo - Try - Handicap (3-Way): aposta em que o vencedor do primeiro tempo em try realizado deve ser decidido com a respectiva margem de gol. A pontuação correta é somada ou subtraída das tentativas propostas no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

1º Tempo - Tentativa - Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado do primeiro tempo em tentativas alcançadas é um número ímpar ou par, se o resultado da partida for "0:0", as apostas são contadas como "par".

Mercados Combinados

11.4.1. 1X2 & Total: Este mercado de apostas combina dois mercados de apostas principais onde você deve prever quem vencerá a partida (ou empate) e quantos pontos totais (mais/menos) serão marcados na partida.

Mercados de Try:

Try - 1X2: Você tem que prever o resultado de toda a partida em tentativas alcançadas. Existem 3 resultados possíveis: 1 (o time da casa ganha), X (os times vão empatar), 2 (o time visitante ganha).

1Try - Dupla Chance: Você tem que prever o resultado de toda a partida em tentativas alcançadas. Existem 3 resultados possíveis: 1X (no final do jogo o time da casa vence ou empata), X2 (no final do jogo o time visitante vence ou empata), 12 (no final do jogo o time da casa vence ou o time visitante vence).

Try - empate anula aposta: Este mercado de apostas consiste no seguinte, para definir uma aposta como vencedora, deve necessariamente haver uma equipe vencedora nas tentativas alcançadas, o que significa que, se o jogo terminar empatado, o dinheiro da aposta será reembolsado. Por exemplo, se uma pontuação final em tentativas resultar em empate, a aposta será considerada nula.

Try - Handicap: Aposta em que o vencedor do jogo em try realizado deve ser decidido com a respectiva margem de gol. A pontuação correta é somada ou subtraída das tentativas propostas no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

Try - Handicap (3-Way): aposta em que o vencedor do jogo em try realizado deve ser decidido com a respectiva margem de gols. A pontuação correta é somada ou subtraída das tentativas propostas no handicap, e após a referida operação, será determinado quem vence: equipe da casa, empate ou equipe visitante.

Try - Total de tentativas: Você deve prever se o número total de tentativas marcadas durante a partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Try - Total de tentativas da equipe: Você deve prever se o número total de tentativas marcadas durante a partida pela equipe da casa ou visitante será superior ou inferior ao spread indicado.

Try - Ímpar/Par: Você tem que prever se o resultado da partida em tentativas alcançadas é um número par ou ímpar, se o resultado da partida for “0:0”, as apostas são contadas como “par”.

Mercados Outright Rugby/Liga de Rugby:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com a classificação oficial da competição.

Vitórias da Temporada Regular - Equipe: Você deve prever quantas vitórias (mais/menos) a equipe mencionada irá acumular de acordo com o ranking oficial da competição.

Mais Derrotas da Temporada Regular - Equipe: Você deve prever quantas derrotas (mais/menos) a equipe mencionada irá reunir de acordo com o ranking oficial da competição.

H2H - Vencedor: Você deve prever qual das duas equipes indicadas se classificará na fase de qualificação ou no play-off. (A saber: H2H significa head to head, o que pode ser traduzido como “cabeça a cabeça”, o que indica comparação entre dois adversários)

Para Fazer a Grande Final: Você deve prever se a equipe selecionada fará a Grande Final (Sim) ou não (Não) durante o torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Para chegar aos Playoffs: Você deve prever se a equipe selecionada chegará aos playoffs (Sim) ou não (Não) durante o torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Top4, Top6, Top8: Você deve prever se a equipe selecionada terminará na respectiva primeira posição quando a competição terminar.

Salto de Esqui

Vencedor: Você tem que prever o vencedor do torneio.

Top 3: Você deve prever se o jogador selecionado terminará entre os 3 primeiros do torneio, incluindo empates.

H2H: Você deve prever qual dos dois jogadores especificados na aposta alcançará a melhor posição no torneio. No caso de ambos os jogadores se retirarem ou serem desqualificados na mesma fase, esta tipologia de aposta será considerada nula.

Snooker

Se uma partida começar, mas não terminar por qualquer motivo, todas as apostas oferecidas no resultado final da partida são nulas.

Para efeitos de apostas, apenas as bolas que tenham entrado “legalmente” serão contadas, por ex. quando houver uma “bola suja” envolvida, as bolas inseridas não serão consideradas. As apostas serão resolvidas de acordo.

Mercados de snooker

No caso de reinstalação em qualquer um dos quadros, serão aplicadas as seguintes regras:

Vencedor do quadro: todas as apostas são válidas e serão liquidadas de acordo com o vencedor oficial do quadro.

Apostas decididas: serão válidas todas as apostas cujo resultado tenha sido determinado antes do re-rack. Qualquer evento após o re-rack será irrelevante para as apostas.

Apostas não decididas: todas as apostas cujo resultado não tenha sido determinado antes do re-rack serão liquidadas apenas de acordo com os eventos ocorridos após o re-rack. Qualquer evento anterior ao re-rack será irrelevante para as apostas.

Todas as apostas referentes ao resultado final do frame (por exemplo: total de apostas, apostas par/ímpar) serão as liquidadas com o resultado oficial do frame.

Aposta de Frame (Resultado Exato): A aposta refere-se ao resultado final exato no total de frames jogados.

Vencedor do Frame: Esta aposta refere-se ao vencedor de um determinado frame. Este quadro deve ser preenchido para que as apostas sejam válidas.

Total: Preveja o total de pontos que serão ganhos na partida.

Primeiro a atingir 3 Frames: Preveja quem será o primeiro a atingir 3 frames, Alguns dos jogadores devem atingir 3 frames para que as apostas sejam válidas.

Mercado Outright:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com a classificação oficial da competição.

Regras Gerais

Os jogos de tênis serão mantidos abertos com todas as apostas válidas até que os oficiais ou o órgão organizador declarem um vencedor. Nesses casos, a regra das 48 horas não é válida. No entanto, e em caso de desistência do jogador, todos os mercados determinados no campo são liquidados em conformidade e todo o resto declarado nulo e nulo. Para evitar dúvidas, se um jogador de tênis se retirou antes do último ponto concluído, o mercado do vencedor da partida é anulado, mas todos os mercados relacionados a sets ou jogos específicos que são determinados são liquidados de acordo.

Os mercados que foram matematicamente alcançados serão resolvidos após a confirmação do ponto decisivo. **Exemplo:** no placar do set de 3-3, o número mínimo de jogos para que o set seja concluído é 9 (6-3 ou 3-6). Isso significa que as linhas totais de 6,5, 7,5 e 8,5 já podem ser liquidadas como vitória para o Over. As linhas inteiras em que nenhuma seleção vence serão anuladas.

Tie Break: É uma disputa que se joga quando dois competidores chegam a um empate de 6 a 6 em qualquer Set, e consiste em um dos dois jogadores atingir 7 pontos com diferença de 2 em relação ao seu rival, é importante mencionar que para os mercados de tênis mais/menos, o desempate contará como um único jogo, independentemente da duração do evento.

Super Tie Break: Possui especificações semelhantes ao Tie Break, com a diferença de que um dos dois jogadores atinge 10 pontos com diferença de 2 em relação ao seu rival, é importante mencionar que para over/under mercados de tênis, o Super Tie Break ou Match Tie Break contarão como um único jogo, independentemente da duração do evento.

Um Tie Break ou Super Tie Break será válido desde que a decisão seja anunciada antes do início do evento.

Mercados de ganhadores de pontos: Os mercados de ganhadores de pontos são liquidados após a confirmação do ponto. Se o ponto não for jogado, o mercado será anulado.

Como os grandes torneios lidam com as rodadas de desempate

Aberto da Austrália. No Aberto da Austrália, os jogadores de simples usam o primeiro a 10 desempate (super tie break) quando a pontuação do jogo no set final de uma partida de simples chega a 6-6. Para duplas mistas no Aberto da Austrália e no Aberto dos EUA, os jogadores jogarão um tiebreak em vez de um set final.

Aberto da França. O Aberto da França é o único Grand Slam que não usa critérios de desempate para determinar o vencedor do set final em partidas de simples.

Aberto dos EUA. Para o US Open, os jogadores usam um desempate de 12 pontos no caso de empate em 6-6.

Wimbledon. Em Wimbledon, se os jogadores empatarem em 12 jogos do set final, eles devem jogar uma rodada de desempate.

Principais Mercados

*Alguns dos mercados listados abaixo podem aparecer no E-Tennis (aplicam-se as mesmas regras)

Vencedor (1,2): Mercado de apostas que consiste em prever o vencedor da partida independentemente da margem de pontos.

Jogos de Handicap (spread): Você tem que prever o vencedor da partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Sets de Handicap: Você deve prever o resultado em termos de sets ganhos por cada jogador adicionando ou subtraindo ao resultado final o spread especificado na aposta.

Resultado Correto: Você deve prever o resultado correto da partida em termos de sets ganhos por cada jogador. Se um jogador se retirar durante a partida, todas as apostas não decididas serão consideradas nulas.

Total de jogos (mais/menos): Você deve prever se o número total de jogos disputados na partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Jogos Ímpar/Par: Preveja no final da partida que o total de jogos é um número par ou ímpar.

Total de jogos (mais/menos) Jogador 1: Você deve prever se o número total de jogos do Jogador 1 será superior ou inferior ao spread indicado. Um tiebreak é considerado um jogo. A quantidade de jogos jogados será indicada na liquidação da aposta pelo segundo número entre parênteses. Se a partida não for concluída, todas as apostas não decididas serão consideradas nulas.

Total de jogos (mais/menos) Jogador 2: Você deve prever se o número total de jogos do Jogador 2 será superior ou inferior ao spread indicado. Um tiebreak é considerado um jogo. A quantidade de jogos jogados será indicada na liquidação da aposta pelo segundo número entre parênteses. Se a partida não for concluída, todas as apostas não decididas serão consideradas nulas.

Vencedor e Total: Você deve prever o vencedor da partida e se o número de jogos disputados está acima ou abaixo do spread indicado.

Tie-break (sim/não): Você deve prever se haverá um tie-break na partida.

Deuce in the game (Sim/Não): "Deuce in the game" significa que a pontuação do jogo chegará a 40-40.

Total de pontos do próximo jogo ("Set "N", Jogo "X") (Acima/Abaixo): Você deve prever se o número total de pontos do próximo jogo "X" do set "N" será superior ou inferior ao spread indicado.

Vencedor do ponto do jogo ("Set "N", Game "X", Point "Y"): Você deve prever o vencedor do Ponto "Y" do jogo "X" do set "N".

Pontuação correta do jogo ("set" "N", jogo "X"): Você deve prever a pontuação correta do game "X" da partida do set "N" em termos de sets vencidos por cada joga

Vencedor do jogo ("Set "N", Game "X"): Você deve prever o vencedor do Jogo "X" do set "N".

Handicap do Jogo do Set "N": Você deve prever o vencedor do Set "N" adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado desse set.

Set "N" atual Total de jogos ímpares/pares: Você deve prever se, no final do set atual "N", o total de jogos será um número par ou ímpar.

Total de jogos ímpares/pares ("Set "N"): Você precisa prever se, no final do Set "N", o total de jogos será um número par ou ímpar.

Total de Jogos Acima/Abaixo do Set Atual "N" (Jogadores): Você deve prever se o número total de jogos do set atual "N" para o jogador mencionado será superior ou inferior ao spread indicado. Um tiebreak é considerado como um jogo.

Total de jogos do próximo set "N" acima/abaixo (jogadores): Você deve prever se o número total de jogos do próximo set "N" para o jogador mencionado será maior ou menor que o spread indicado. Um tiebreak é considerado um jogo.

Total de jogos ímpares/pares do próximo set "N": Você deve prever se, ao final do próximo set "N", o total de jogos será um número par ou ímpar.

Mercados por Set

Vencedor do 1º Set: Você deve prever o vencedor do primeiro Set. A aposta será considerada “anulada” se o primeiro set não for concluído.

Vencedor do 2º Set: Você deve prever o vencedor do segundo Set. A aposta será considerada “anulada” se este conjunto não for concluído.

Vencedor do Set “ X ” : Você deve prever o vencedor do Set “ X ”. A aposta será considerada “anulada” se este conjunto não for concluído.

Resultado duplo (Primeiro set/jogo): Prever o vencedor do primeiro set e no final do jogo num único mercado de apostas.

Jogador 1 para ganhar exatamente 1 set: Preveja se o jogador da casa terá uma vitória de 1 set durante a partida.

Jogador 2 para ganhar exatamente 1 set: Prever que o jogador visitante terá uma vitória de 1 set durante a partida.

Sets exatos: Você deve prever o número exato de sets durante a partida.

Total de sets: Você deve prever se o número total de sets jogados na partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Qualquer set a zero: Preveja se pelo menos um dos sets da partida terminará com pontuação exata de 6-0 / 0-6. Defina “ X ”.

Jogos de Handicap: Você deve prever o vencedor do Set “ X ” somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida. Se a partida não for concluída, todas as apostas não decididas serão consideradas nulas.

Total de jogos do Set “ X ”: Você deve prever se o número total de jogos disputados no Set “ X ” durante a partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Pontuação Correta do Set “ X ”: Você deve prever a pontuação exata exata do Set “ X ”. Se o set mencionado não for concluído, todas as apostas não decididas serão consideradas nulas.

Jogador 1 para ganhar um set: Você tem que prever se o jogador 1 vai ganhar, ou não, pelo menos um set na partida. Há dois resultados possíveis: SIM e NÃO.

Jogador 2 para ganhar um set: Você tem que prever se o jogador 2 vai ganhar, ou não, pelo menos um set na partida. Há dois resultados possíveis: SIM e NÃO.

Set "X" Ímpar /Par: Você deve prever se o número total de jogos disputados no Set "X" durante a partida será par ou ímpar.

Set "X" haverá tie-break: Você tem que prever se no set " X " haverá tie-break.

Set "N" - corrida para X° jogos: Você tem que prever qual jogador chegará a " X " jogos primeiro no set específico.

Quem vai ganhar Jogo (X e Y) do set n_: Mercado de apostas que consiste em prever o jogador que vai ganhar os jogos x e Y do set n, Por exemplo: 1 (jogos 6 e 7) 2° set (Onde a aposta é para o jogador da casa) - X (jogo 6 e 7) 2° set (onde aposta no empate) - 2 (jogo 6 e 7) 2° set (onde aposta no jogador visitante).

Quem ganhará o ponto X no jogo Y no set n? (Inclui apostas ao vivo): Preveja o jogador que ganhará o ponto x do jogo y do set n. Por exemplo, o jogador Wawrinka terá uma vitória no 1° ponto no jogo 10 do 3° set da partida.

Quem vencerá o jogo x do set (1, 2, 3, 4,5)? (Inclui apostas em jogos ao vivo): Preveja o jogador que ganhará o jogo x do set especificado no mercado de apostas. Por exemplo: 1 (jogo 10) 2° set - 2 (jogo 10) 2° set.

Número exato de pontos no jogo X (1° set) (Inclui apostas em jogos ao vivo): Prevê o número exato de pontos jogados no jogo escolhido no mercado de apostas do primeiro set.

Empate no jogo sim-não (Inclui apostas ao vivo): "Duas no jogo" significa que a pontuação do jogo chegará a 40-40 pontos.

Resultado do jogo X (Set N) Jogador 1 ou 2 (0-15-30-40): Consiste em prever o vencedor de um jogo, e quantos pontos o adversário fará (0-15-30 -40), ou seja, se você escolher o jogador 1 a 30 significa que o jogo é ganho pelo jogador 1 mas o jogador 2 marca 30 pontos.

Set "N" jogo x - pontos pares/ímpares: Consiste em prever se o número de pontos jogados em um jogo de um set, será par ou ímpar.

Set "N" jogo x - placar correto ou intervalo: Consiste em prever o vencedor de um jogo, e quantos pontos o adversário fará (0-15-30-40), ou se haverá quebra de saque no jogo mencionado.

Definir "N" do jogo Y - corrida para x pontos: Prever o jogador que chegará primeiro a X pontos no jogo específico.

Definir "N" jogo Y - primeiro vencedor de x pontos: Preveja o jogador que ganhará os primeiros X pontos no jogo específico.

O set "N" irá para o tie break?: Você deve prever se o Set "N" irá para um tie-break.

Vencedor do set "N" e total de jogos do set "N": Você deve prever o vencedor do set "N" e se o número de jogos disputados nesse set está acima ou abaixo do spread indicado.

Vencedor do set atual "N" e total de jogos do set "N": Você deve prever o vencedor do set atual "N" e se o número de jogos disputados nesse set está acima ou abaixo do spread indicado.

Vencedor do próximo set "N" e total de jogos do set: Você deve prever o vencedor do próximo set "N" e se o número de jogos disputados nesse set está acima ou abaixo do spread indicado.

Tênis - Outrights

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Fase de Eliminação: Preveja em qual rodada o jogador selecionado será eliminado.

Chegar à final: Preveja se o jogador selecionado chegará à final do torneio nomeado.

Nome dos Finalistas: Você deve prever os dois jogadores que chegarão à final do torneio nomeado.

Quarto Vencedor: Você deve prever que o vencedor do torneio virá do 1º/2º/3º/4º quarto.

Metade Vencedora: Você deve prever que o vencedor do torneio virá da metade superior ou da metade inferior.

Quarto 1/2/3/4/ Vencedor: Você tem que prever o vencedor do quarto (1º/2º/3º/4º).

Quem vai mais longe: Você deve prever qual dos dois jogadores indicados alcançará a melhor posição no torneio mencionado.

Tênis de Mesa

Principais Mercados

*Alguns dos mercados listados abaixo podem aparecer no E-Tenis de Mesa (aplicam-se as mesmas regras)

Vencedor (1x2): Mercado de apostas que consiste em prever o vencedor da partida independentemente da margem de pontos.

Jogos de Handicap (spread): Você tem que prever o vencedor da partida adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida.

Total de jogos (mais/menos): Você deve prever se o número total de jogos disputados na partida será superior ou inferior ao spread indicado.

Resultado Correto: Você deve prever o resultado correto da partida em termos de jogos vencidos por cada jogador. Se um jogador se retirar durante a partida, todas as apostas não decididas serão consideradas nulas.

Ponto Handicap: Você tem que prever o vencedor de toda a partida (em pontos ganhos) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em pontos).

Total de Pontos: Consiste em prever se o total de pontos marcados por ambas as equipes será maior ou menor que o número dado no mercado de apostas escolhido.

Quantos jogos serão decididos por pontos extras?: Preveja quantos jogos alcançarão pontos extras (o vencedor do set tem mais de 11 pontos).

Jogos Exatos: Você deve prever o número exato de jogos durante a partida.

Mercados de jogos

X° jogo - Vencedor: Preveja se o vencedor do jogo mencionado será o time da casa (1) ou o time visitante (2).

X° jogo - Total de Pontos: Prever se o total de pontos acumulados por ambas as equipes em um determinado jogo será superior ou inferior a um determinado número no mercado.

X° jogo - Handicap de Pontos: Você tem que prever o vencedor do jogo mencionado (em pontos ganhos) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado do jogo (em pontos).

X° jogo - par/ímpar: Prever se o total de pontos acumulados por ambas as equipes no jogo em questão será um número par ou ímpar.

X° jogo - corrida para X pontos: Você tem que prever qual time alcançará X pontos primeiro para o jogo mencionado.

Principais Mercados

Vencedor (1,2): Mercado de apostas que consiste em prever o vencedor da partida independentemente da margem de pontos.

Handicap Games (spread): Você tem que prever o vencedor da partida adicionando ou subtraindo o spread indicado para o resultado da partida.

Handicap Sets: Você tem que prever o resultado em termos de conjuntos ganhos por cada jogador adicionando ou subtraindo ao resultado final o spread especificado na aposta.

Pontuação correta: Você tem que prever a pontuação correta da partida em termos de sets ganhos por cada jogador. Se um jogador se retirar durante a partida, todas as apostas indecisas serão consideradas nulas.

Total de jogos (Over/Under): Você tem que prever se o número total de jogos jogados na partida será maior ou abaixo do spread indicado.

Jogos ímpares/ pares: Prever no final da partida que o total de jogos é um número ímpar ou par.

Total de jogos (Acima/Menos) Jogador 1: Você tem que prever se o número total de jogos para o Jogador 1 será maior ou abaixo do spread indicado. Um tiebreak é considerado um jogo. A quantidade de jogos jogados será indicada na liquidação da aposta pelo segundo número entre parênteses. Se a partida não for concluída, todas as apostas indecisas serão consideradas nulas.

Total de jogos (Mais/Menos) Jogador 2: Você tem que prever se o número total de jogos para o Jogador 2 será maior ou abaixo do spread indicado. Um tiebreak é considerado um jogo. A quantidade de jogos jogados será indicada na liquidação da aposta pelo segundo número entre parênteses. Se a partida não for concluída, todas as apostas indecisas serão consideradas nulas.

Vencedor & Total: Você tem que prever o vencedor da partida e se o número de jogos jogados está acima ou abaixo do spread indicado.

Tiebreak (sim/não): É preciso prever se haverá tie-break na partida.

Deuce no jogo (Sim/Não): "Deuce no jogo" significa que o placar do jogo chegará a 40-40.

Vencedor do 1º Set: Você tem que prever o vencedor do primeiro Set. A aposta será considerada "nula" se o primeiro set não for concluído.

Vencedor do 2º set: Você tem que prever o vencedor do segundo set. A aposta será considerada "nula" se este conjunto não for concluído.

Conjunto "X" Vencedor: Você tem que prever o vencedor do Conjunto "X". A aposta será considerada "nula" se este conjunto não for concluído.

Resultado duplo (Primeiro set/partida): Prever o vencedor do primeiro set, e no final da partida em um único mercado de apostas.

Jogador 1 para ganhar exatamente 1 set: Prever se o jogador da casa terá uma vitória de 1 set durante a partida.

Jogador 2 para ganhar exatamente 1 set: Preveja que o jogador visitante terá uma vitória de 1 set durante a partida.

Conjuntos exatos: Você tem que prever o número exato de sets durante a partida.

Total de sets: Você tem que prever se o número total de sets jogados na partida será acima ou abaixo do spread indicado.

Qualquer conjunto para zero: Prever se pelo menos um dos sets da partida terminará com placar exato de 6-0 / 0-6.

Definir jogos de Handicap "X": Você tem que prever o vencedor do Conjunto "X" adicionando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida. Se a partida não for concluída, todas as apostas indecisas serão consideradas nulas.

Definir "X" Total de jogos: Você tem que prever se o número total de jogos jogados no Conjunto "X" durante a partida será maior ou inferior ao spread indicado.

Definir "X" Pontuação Correta: Você tem que prever a pontuação correta exata do Conjunto "X". Se o conjunto mencionado não for concluído, todas as apostas indecisas serão consideradas nulas.

Jogador 1 para ganhar um set: Você tem que prever se o jogador 1 vai ganhar, ou não, pelo menos um set na partida. Há dois resultados possíveis: SIM e NÃO.

Jogador 2 para ganhar um set: Você tem que prever se o jogador 2 vai ganhar, ou não, pelo menos um set na partida. Há dois resultados possíveis: SIM e NÃO.

Definir "X" ímpar/par: Você tem que prever se o número total de jogos jogados no Conjunto "X" durante a partida será ímpar ou par.

Conjunto "X" haverá um tiebreak: Você tem que prever se no Set "X" haverá um tie-break.

Definir "N" - corrida para x jogos: Você tem que prever qual jogador vai chegar "X" jogos primeiro no conjunto específico.

Quem vai ganhar Jogo (X e Y) do set n_: Mercado de apostas que consiste em prever o jogador que vai ganhar jogos x e Y para o set n, Por exemplo: 1 (jogos 6 e 7) 2º set (Onde a aposta é para jogador da casa) - X (jogos 6 e 7) 2º set (Onde você aposta no empate) - 2 (Jogo 6 e 7) 2º set (Onde você aposta no jogador visitante).

Quem vai ganhar o ponto X no jogo Y no set n? (Inclui apostas de jogo ao vivo): Preveja o jogador que ganhará o ponto x do jogo y do conjunto n. Por exemplo, o jogador Wawrinka terá uma vitória no 1º ponto no jogo 10 do 3º set da partida.

Quem vai ganhar o jogo x do set (1, 2, 3, 4,5)? (Inclui apostas de jogo ao vivo): Prever o jogador que ganhará o jogo x do conjunto especificado no mercado de apostas. Por exemplo: 1 (jogo 10) 2º set - 2 (jogo 10) 2º set.

Número exato de pontos no jogo X (1º set): (Inclui apostas de jogo ao vivo): Prevê o número exato de pontos jogados no jogo escolhido no mercado de apostas do primeiro conjunto.

Deuce no jogo sim-não (Inclui apostas ao vivo): "Deuce no jogo" significa que o placar do jogo chegará a 40-40.

Resultado do jogo X (Set N) Jogador 1 ou 2 (0-15-30-40): Consiste em prever o vencedor de um jogo, e quantos pontos o jogador adversário fará (0-15-30-40), ou seja, se você escolher o jogador 1 a 30 significa que o jogo é vencido pelo jogador 1 mas o jogador 2 marca 30 pontos.

Conjunto "N" jogo x - pontos ímpares/pares: Consiste em prever se o número de pontos jogados em um jogo de um set, será ímpar ou par.

Definir "N" jogo x - pontuação correta ou quebra: Consiste em prever o vencedor de um jogo, e quantos pontos o jogador adversário fará (0-15-30-40), ou se haverá uma quebra de saque no jogo mencionado.

Definir "N" jogo Y - corrida para x pontos: Prever o jogador que vai chegar primeiro a X pontos no jogo específico.

Definir "N" jogo Y - primeiro x vencedor de pontos: Prever o jogador que ganhará os primeiros X pontos no jogo específico.

Vôlei

Uma partida de vôlei não tem duração específica, a partida depende dos sets vencidos por cada equipe, uma vez que uma equipe ganhe 3 sets com um máximo de 5 sets, a partida termina.

Se uma partida não for concluída, as apostas no final das partidas serão anuladas e a aposta será reembolsada, mas se os mercados de apostas forem determinados, isso não acontecerá, pois é o saldo do jogo ao vivo.

Principais Mercados:

*Alguns dos mercados listados abaixo podem aparecer no E-Voleibol (aplicam-se as mesmas regras)

Vencedor: Preveja se o vencedor da partida será o time da casa (1) ou o time visitante (2).

Ponto Handicap: Você tem que prever o vencedor de toda a partida (em pontos ganhos) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em pontos).

Total de Pontos: Consiste em prever se o total de pontos marcados por ambas as equipes será maior ou menor que o número dado no mercado de apostas escolhido.

Sets Exatos: Consiste em prever se o número total de sets jogados na partida será maior ou menor que o número informado no mercado de apostas escolhido.

Haverá um 4º set?: (Sim - Não) o 4º set da partida deverá ser disputado.

Haverá um 5º set?: (Sim - Não) o 5º set da partida terá que ser jogado para definir a equipe vencedora.

Resultado Correto: Você deve prever o resultado correto da partida em termos de sets ganhos por cada equipe.

Equipe da casa vence um set: Você deve prever se a equipe da casa vencerá pelo menos um set.

Equipe visitante vence um set: Você deve prever se a equipe visitante vencerá pelo menos um set.

Equipe da casa vence exatamente um set: Você deve prever se a equipe da casa vencerá exatamente um set.

Equipe visitante vence exatamente um set: Você deve prever se a equipe visitante vencerá exatamente um set.

Equipe da casa vence exatamente dois sets: Você deve prever se a equipe da casa vencerá exatamente dois sets.

Equipe visitante vence exatamente dois sets: Você deve prever se a equipe visitante vencerá exatamente dois sets.

Quantos sets serão decididos por pontos extras?: Preveja quantos sets alcançarão pontos extras (o vencedor do set tem mais de 25 pontos).

Xº Set - Nth Point: Você tem que prever qual equipe ganhará o ponto N do set X.

Mercados de set:

1º/2º/3º/4º/5º set - Vencedor: Prever se o vencedor do set mencionado será o time da casa (1) ou o time visitante (2).

1º/2º/3º/4º/5º set - Total de Pontos: Prever se o total de pontos acumulados por ambas as equipes em um determinado set será superior ou inferior a um determinado número no mercado.

1º/2º/3º/4º/5º set - Ponto Handicap: Você tem que prever o vencedor do set mencionado (em pontos ganhos), somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em pontos).

1º/2º/3º/4º/5º set - ímpar/par: Preveja se o total de pontos acumulados por ambas as equipes na partida ou set relevante será um número par ou ímpar.

1º/2º/3º/4º/5º set - corrida para X pontos: Você deve prever qual equipe alcançará X pontos primeiro no set mencionado.

Mercados de Outright:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com o ranking oficial da competição.

Top4, Top6, Top8, Top10: Você tem que prever se a equipe selecionada terminará na posição superior respectiva quando a competição terminar.

Vôlei de Praia

A partida de vôlei de praia não tem duração específica, a partida depende dos sets vencidos por cada equipe. Se qualquer jogador for substituído por outro jogador antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas. Se uma partida começar, mas não for concluída, todas as apostas baseadas no resultado final serão consideradas nulas, com exceção dos mercados onde o resultado já foi determinado.

Principais Mercados

Vencedor: Preveja se o vencedor da partida será o time da casa (1) ou o time visitante (2)

Sets Exatos: Consiste em prever se o número total de sets jogados na partida será maior ou menor que o número dado no mercado de apostas escolhido.

Resultado Correto: Você deve prever o resultado correto da partida em termos de sets ganhos por cada equipe.

Ponto Handicap: Você tem que prever o vencedor de toda a partida (em pontos ganhos) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em pontos).

Total de Pontos: Consiste em prever se o total de pontos marcados por ambas as equipes será maior ou menor que o número dado no mercado de apostas escolhido.

1Quantos sets serão decididos por pontos extras?: Preveja quantos sets alcançarão pontos extras.

Mercados de set:

1º/2º/3º/4º/5º set - Vencedor: Preveja se o vencedor do set mencionado será o time da casa (1) ou o time visitante (2).

1º/2º/3º/4º/5º set - Total de Pontos: Prever se o total de pontos acumulados por ambas as equipes num determinado set será superior ou inferior a um determinado número no mercado.

1º/2º/3º/4º/5º set - Ponto Handicap: Você tem que prever o vencedor do set mencionado (em pontos ganhos) somando ou subtraindo o spread indicado ao resultado da partida (em pontos).

1º/2º/3º/4º/5º set - ímpar/par: Preveja se o total de pontos acumulados por ambas as equipes na partida ou set relevante será um número par ou ímpar.

1º/2º/3º/4º/5º set - corrida para X pontos: Você deve prever qual equipe alcançará X pontos primeiro no set mencionado.

1º/2º/3º/4º/5º set - X ponto: Você tem que prever qual time marcará os X pontos primeiro para o set mencionado.

Mercado Outright:

Vencedor: Você deve prever o vencedor de um determinado torneio de acordo com a classificação oficial da competição.

Construtor de Apostas

O recurso Construtor de Apostas dá ao jogador a oportunidade de combinar seleções do mesmo evento em um boletim de apostas. Se uma seleção que participa de um boletim de apostas do Construtor de Apostas for anulada/empurrada, então todo o boletim de apostas também será anulado/empurrado, INDEPENDENTEMENTE do resultado das outras seleções que participam do Construtor de Apostas.

Por exemplo, no jogo LA Lakers x Toronto Raptors, criamos um boletim de apostas com LA Lakers para vencer, por mais de 220,5 pontos na partida e Jogador X - Mais de 29,5 pontos. Caso o Jogador X não participe da partida, a seleção para seus pontos (acima de 29,5) é considerada nula. Portanto, todo o boletim de apostas é resolvido como nulo como a seleção participa de um Construtor de Apostas.

Pagamento Antecipado

PAGAMENTO ANTECIPADO DO FUTEBOL

Com a oferta Soccer Early Payout, você pode fazer uma aposta antes do início da partida no mercado 1X2 (vitória em casa ou fora) e se seu time estiver 2 gols à frente em qualquer ponto da partida, você ganha automaticamente sem ter que esperar a partida terminar!

A oferta é válida para apostas simples, múltiplas, de sistema e Construtor de Apostas feitas no mercado 1X2 (Vitória em Casa ou Fora) APENAS antes do início da partida e não durante a partida. A oferta não se aplica às apostas feitas na seleção do Sorteio em cada jogo.

Sua aposta é paga integralmente se seu time estiver dois gols acima em qualquer momento da partida, independentemente do resultado final.

Esta oferta não se aplica a apostas em que o Cash Out tenha sido utilizado. Em múltiplos, a concessão da oferta para uma determinada seleção da aposta não será afetada retrospectivamente se o cliente sacar as apostas das seleções restantes.

Todos os ganhos serão creditados o mais rápido possível quando a equipe estiver com dois gols de vantagem. Esta oferta não se aplicará quando uma aposta tiver sido totalmente sacada. Quando uma aposta tiver sido parcialmente sacada e a sua equipe estiver dois gols à frente, a aposta será liquidada na aposta ativa restante.

Se a sua aposta for paga antecipadamente de acordo com esta oferta, ela não será paga novamente se sua seleção ganhar a partida.

PAGAMENTO ANTECIPADO DE BEISEBOL

Com a oferta de Pagamento Antecipado de Beisebol, você pode fazer uma aposta antes do início da partida no mercado Money Line (vitória em casa ou fora) e se sua equipe ficar 5 corridas à frente em qualquer ponto da partida, você ganha automaticamente sem ter que esperar a partida terminar!

A oferta é válida para apostas simples, múltiplas, de sistema e do Construtor de Apostas feitas no mercado Money Line (Vencedor) (vitória em casa ou fora) APENAS antes do início da partida e não durante a partida.

Sua aposta é paga integralmente se seu time tiver cinco corridas a qualquer momento da partida, independentemente do resultado final.

Esta oferta não se aplica a apostas em que o Cash Out tenha sido utilizado. Em múltiplos, a concessão da oferta para uma determinada seleção da aposta não será afetada retrospectivamente se o cliente sacar as apostas das seleções restantes.

Todos os ganhos serão creditados o mais rápido possível quando a equipe tiver cinco corridas à frente. Esta oferta não se aplicará quando uma aposta tiver sido totalmente sacada. Quando uma aposta for parcialmente sacada e sua equipe avançar cinco corridas, a aposta será liquidada com base na aposta ativa restante.

Se a sua aposta for paga antecipadamente de acordo com esta oferta, ela não será paga novamente se sua seleção ganhar a partida.

A oferta não é válida para as Linhas de Arremesso relevantes (Money Line PL).

PAGAMENTO ANTECIPADO DO FUTEBOL AMERICANO

Com a oferta de Pagamento Antecipado de Futebol Americano, você pode fazer uma aposta antes do início da partida no mercado Money Line (vitória em casa ou fora) e se sua equipe estiver 17 pontos à frente em qualquer ponto da partida, você ganha automaticamente sem ter que esperar a partida terminar!

A oferta é válida para apostas simples, múltiplas, de sistema e do Construtor de Apostas feitas no mercado Money Line (Home or Away Win) APENAS antes do início da partida e não durante a partida.

Sua aposta é paga integralmente se sua equipe estiver dezessete pontos acima em qualquer ponto da partida, independentemente do resultado final.

Esta oferta não se aplica a apostas em que o Cash Out tenha sido utilizado. Em múltiplos, a concessão da oferta para uma determinada seleção da aposta não será afetada retrospectivamente se o cliente sacar as apostas das seleções restantes.

Todos os ganhos serão creditados o mais rápido possível quando a equipe estiver com dezessete pontos de vantagem. Esta oferta não se aplicará quando uma aposta tiver sido totalmente sacada. Quando uma aposta for parcialmente encerrada e a sua equipa avançar dezessete pontos, a aposta será liquidada com base na aposta ativa restante.

Se a sua aposta for paga antecipadamente de acordo com esta oferta, ela não será paga novamente se sua seleção ganhar a partida.

PAGAMENTO ANTECIPADO DE BASQUETEBOL

Com a oferta de Pagamento Antecipado de Basquete, você pode fazer uma aposta antes do início da partida no mercado Money Line (vitória em casa ou fora) e se sua equipe estiver 18 ou 20 pontos à frente em qualquer ponto da partida, você ganha automaticamente sem ter que esperar a partida terminar!

A oferta é válida para apostas simples, múltiplas, de sistema e do Construtor de Apostas feitas no mercado Money Line (Home or Away Win) APENAS antes do início da partida e não durante a partida.

Sua aposta é paga integralmente se sua equipe estiver dezoito ou vinte pontos acima em qualquer ponto da partida, independentemente do resultado final.

Esta oferta não se aplica a apostas em que o Cash Out tenha sido utilizado. Em múltiplos, a concessão da oferta para uma determinada seleção da aposta não será afetada retrospectivamente se o cliente sacar as apostas das seleções restantes.

Todos os ganhos serão creditados o mais rápido possível quando a equipe estiver com dezoito ou vinte pontos de vantagem. Esta oferta não se aplicará quando uma aposta tiver sido totalmente sacada. Quando uma aposta for parcialmente encerrada e a sua equipe avançar dezoito ou vinte pontos, a aposta será liquidada com base na aposta ativa restante.

Se a sua aposta for paga antecipadamente de acordo com esta oferta, ela não será paga novamente se sua seleção ganhar a partida.

PAGAMENTO ANTECIPADO DE TÊNIS

Com a oferta Tennis Early Payout, você pode fazer uma aposta antes do início da partida no mercado Match Winner (vitória em casa ou fora) e se o seu jogador estiver 2 sets à frente em qualquer ponto da partida, você ganha automaticamente sem ter que esperar que a partida termine!

A oferta é válida para apostas simples, múltiplas, de sistema e do Construtor de Apostas feitas no mercado do Vencedor da Partida (Vitória em Casa ou Fora) APENAS antes do início da partida e não durante a partida.

Sua aposta é paga integralmente se seu jogador tiver dois sets a qualquer momento da partida, independentemente do resultado final.

Esta oferta não se aplica a apostas em que o Cash Out tenha sido utilizado. Em múltiplos, a concessão da oferta para uma determinada seleção da aposta não será afetada retrospectivamente se o cliente sacar as apostas das seleções restantes.

Todos os ganhos serão creditados assim que possível, uma vez que o jogador estiver dois sets à frente. Esta oferta não se aplicará quando uma aposta tiver sido totalmente sacada. Quando uma aposta tiver sido parcialmente sacada e o seu jogador avançar dois sets, a aposta será liquidada na aposta ativa restante.

Se a sua aposta for paga antecipadamente de acordo com esta oferta, ela não será paga novamente se sua seleção ganhar a partida.

PAGAMENTO ANTECIPADO DE HÓQUEI NO GELO

Com a oferta de Pagamento Antecipado de Hóquei no Gelo, você pode fazer uma aposta antes do início da partida no mercado Money Line (vitória em casa ou fora) e se sua equipe estiver 3 gols à frente em qualquer ponto da partida, você ganha automaticamente sem ter que esperar a partida terminar!

A oferta é válida para apostas simples, múltiplas, de sistema e do Construtor de Apostas feitas no mercado Money Line (Home or Away Win) APENAS antes do início da partida e não durante a partida.

Sua aposta é paga integralmente se seu time estiver três gols a mais em qualquer momento da partida, independentemente do resultado final.

Esta oferta não se aplica a apostas em que o Cash Out tenha sido utilizado. Em múltiplos, a concessão da oferta para uma determinada seleção da aposta não será afetada retrospectivamente se o cliente sacar as apostas das seleções restantes.

Todos os ganhos serão creditados o mais rápido possível, uma vez que sua equipe estiver a três gols à frente. Esta oferta não se aplicará quando uma aposta tiver sido totalmente sacada. Quando uma aposta tiver sido parcialmente sacada e a sua equipe avançar três gols, a aposta será liquidada na aposta ativa restante.

Se a sua aposta for paga antecipadamente de acordo com esta oferta, ela não será paga novamente se sua seleção ganhar a partida.

0% de margem

0% DE MARGEM NO FUTEBOL 1X2

Este recurso lhe dá a oportunidade de fazer uma aposta no mercado 1X2 com margem de 0% (isso significa que o operador recebe 0% de comissão, o que torna as probabilidades oferecidas tão competitivas quanto possível).

O recurso de margem de 0% é válido para apostas simples, múltiplas e de sistema feitas no mercado 1X2 com a indicação de 0%, SOMENTE antes do início da partida e não durante a partida.

Os mercados de margem de 0% não estão incluídos no modelo de bônus acumulador e na oferta de pagamento antecipado.

0% DE MARGEM NO VENCEDOR DO BASQUETE

Este recurso lhe dá a oportunidade de fazer uma aposta no mercado Money Line com margem de 0% (isso significa que o operador recebe 0% de comissão, o que torna as probabilidades oferecidas tão competitivas quanto possível).

O recurso de margem de 0% é válido para apostas simples, múltiplas e de sistema feitas no mercado Money Line com a indicação de 0%, SOMENTE antes do início da partida e não durante a partida.

Os mercados de margem de 0% não estão incluídos no modelo de bônus acumulador e na oferta de pagamento antecipado.

MARGEM DE 0% NO VENCEDOR DO FUTEBOL AMERICANO

Este recurso lhe dá a oportunidade de fazer uma aposta no mercado Money Line com margem de 0% (isso significa que o operador recebe 0% de comissão, o que torna as probabilidades oferecidas tão competitivas quanto possível).

O recurso de margem de 0% é válido para apostas simples, múltiplas e de sistema feitas no mercado Money Line com a indicação de 0%, SOMENTE antes do início da partida e não durante a partida.

Os mercados de margem de 0% não estão incluídos no modelo de bônus acumulador e na oferta de pagamento antecipado.

MARGEM DE 0% NO VENCEDOR DA PARTIDA DE TÊNIS

Este recurso lhe dá a oportunidade de fazer uma aposta no mercado Match Winner com margem de 0% (isso significa que o operador recebe 0% de comissão, o que torna as probabilidades oferecidas tão competitivas quanto possível).

O recurso de margem de 0% é válido para apostas simples, múltiplas e de sistema feitas no mercado Vencedor da partida com a indicação de 0%, SOMENTE antes do início da partida e não durante a partida.

Os mercados de margem de 0% não estão incluídos no modelo de bônus acumulador e na oferta de pagamento antecipado.

MARGEM DE 0% NO VENCEDOR DO BEISEBOL

Este recurso lhe dá a oportunidade de fazer uma aposta no mercado Money Line com margem de 0% (isso significa que o operador recebe 0% de comissão, o que torna as probabilidades oferecidas tão competitivas quanto possível).

O recurso de margem de 0% é válido para apostas simples, múltiplas e de sistema feitas no mercado Money Line com a indicação de 0%, SOMENTE antes do início da partida e não durante a partida.

Os mercados de margem de 0% não estão incluídos no modelo de bônus acumulador e na oferta de pagamento antecipado.

A oferta não é válida para as Linhas de Arremesso relevantes (Money Line PL).

MARGEM DE 0% NO VENCEDOR DO HÓQUEI NO GELO

Este recurso lhe dá a oportunidade de fazer uma aposta no mercado Money Line com margem de 0% (isso significa que o operador recebe 0% de comissão, o que torna as probabilidades oferecidas tão competitivas quanto possível).

O recurso de margem de 0% é válido para apostas simples, múltiplas e de sistema feitas no mercado Money Line com a indicação de 0%, SOMENTE antes do início da partida e não durante a partida.

Os mercados de margem de 0% não estão incluídos no modelo de bônus acumulador e na oferta de pagamento antecipado.

Empate Anula

Faça uma aposta antes do início da partida, no PLACAR CORRETO ou no mercado HALFTIME/FULLTIME e, se a partida terminar em um empate 0-0, sua aposta será totalmente reembolsada.

A oferta é válida para apostas simples, múltiplas, de sistema e do Construtor de Apostas feitas no Score Correto ou nos mercados Halftime/Fulltime SOMENTE antes do início da partida e não durante a partida.

Os reembolsos serão creditados assim que a partida terminar. Se, entretanto, o jogador interferir na aposta de alguma forma (por exemplo, levantamento/levantamento parcial), a aposta deixará de se aplicar à oferta de Empate.

Apostas Teaser

Nas apostas esportivas, uma aposta teaser é um tipo de aposta parlay. Em uma aposta teaser, o apostador pode alterar o spread de pontos de um jogo, tornando a aposta mais fácil de ganhar. Em troca, o apostador percebe um retorno menor sobre as apostas em caso de vitória. Se uma seleção perder, o teaser é considerado perdido. Se uma seleção for anulada e o resto for ganho, o teaser é considerado nulo.

Regra Dead Heat

Quando não houver vencedor óbvio ou houver empate entre dois, três ou mais competidores, será aplicada a regra do “Dead Heat”. Isso significa que as probabilidades serão divididas pelo número de participantes empatados nessa posição.

Por exemplo: empate em Corridas de Cavalos, ou empate no mercado para o artilheiro de um campeonato. Dois jogadores estão empatados pelo número de gols em um campeonato. Jogador 1 pagou 3,00 e Jogador 2 pagou 1,5. As odds serão divididas por 2 e a aposta será paga normalmente.

O jogador 1 será pago com odds de $3,00 / 2 = 1,5$.

O jogador 2 será pago com odds de $1,5 / 2 = 0,75$.

Mercados de Classificação

Para classificar: este mercado consiste em prever qual das equipes irá para a próxima rodada do torneio. Para esta opção, serão considerados os resultados da primeira mão e da segunda mão, incluindo prolongamento e pontapés de grande penalidade, se atribuídos.

Método da vitória: Neste mercado devemos prever como o time que se classifica para a próxima fase o fará.

Por exemplo, se minha seleção for:

Prorrogação em Casa (Prorrogação Juventus Turim): Estou indicando que a definição desse mercado será dada na prorrogação.

Tempo regulamentar da equipe da casa (Tempo normal da Juventus Turim): Prevejo que este mercado será definido durante o tempo regulamentar + acréscimos do jogo.

Penalidades do visitante (penalidades do Ajax): Estou prevendo que o mercado será definido na disputa de pênaltis.

SE HOUVER DISCREPÂNCIA ENTRE A VERSÃO EM INGLÊS DESSAS REGRAS E A TRADUÇÃO PARA OUTRO IDIOMA, A VERSÃO EM INGLÊS SERÁ CONSIDERADA A CORRETA.