

GERAL	12
FUTEBOL	15
<i>Regras Gerais</i>	<i>15</i>
<i>Prolongamento</i>	<i>16</i>
<i>Mercados Oferecidos:</i>	<i>16</i>
<i>1x2</i>	<i>16</i>
<i>Handicaps Asiáticos</i>	<i>16</i>
<i>Total de Golos/ Total de Golos 1ª Parte</i>	<i>19</i>
<i>Total de Golos de uma Equipa</i>	<i>19</i>
<i>1ª Parte: 1X2, Handicaps Asiáticos e Mais/Menos</i>	<i>20</i>
<i>2ª Parte: 1X2, Asiáticos e Mais/Menos</i>	<i>20</i>
<i>1X2 até aos 30 Minutos</i>	<i>20</i>
<i>1X2 até aos 70 Minutos</i>	<i>20</i>
<i>Empate Anula a Aposta</i>	<i>20</i>
<i>Hipótese Dupla</i>	<i>20</i>
<i>Resultado Exato</i>	<i>21</i>
<i>Aposta Múltipla – Resultado Exato</i>	<i>21</i>
<i>Multi-Golos – Final do Jogo/1ª Parte/2ªParte/Equipas</i>	<i>21</i>
<i>Principal Multi-Golos</i>	<i>21</i>
<i>Primeira Parte/Final do Jogo</i>	<i>21</i>
<i>Ambas as Equipas Marcam</i>	<i>21</i>
<i>Ambas as Equipas Marcam na 1ª Parte</i>	<i>21</i>
<i>Ambas as Equipas Marcam na 2ª Parte</i>	<i>21</i>
<i>Ambas Marcam Sem Empate</i>	<i>22</i>
<i>Ambas as Equipas Marcam em Ambas as Partes</i>	<i>22</i>
<i>Handicap 3 Opções</i>	<i>22</i>
<i>Primeira Equipa a Marcar/Última Equipa a Marcar</i>	<i>22</i>
<i>Margem de Vitória</i>	<i>22</i>
<i>Par/Ímpar</i>	<i>22</i>
<i>Par/Ímpar – Equipas</i>	<i>23</i>
<i>Marcador de Golos</i>	<i>23</i>
<i>Marcador Principal</i>	<i>24</i>

<i>Primeiro/Último/Próximo a marcar 2 golos ou mais, a marcar 3 golos ou mais (apenas pré-evento)</i>	24
<i>Melhor Marcador da Equipa</i>	24
<i>Melhor Marcador</i>	24
<i>Equipas que marcam na 1ª/2ª Parte</i>	25
<i>Folha Limpa das Equipas</i>	25
<i>Mais/Menos e Loucura de Golos – Loucura de Golos/Loucura de Golos – 1ª Parte</i>	25
<i>Parte com mais golos</i>	25
<i>Nº de Golos/Nº de Golos na 1ª Parte</i>	25
<i>Nº de Golos de uma Equipa/Nº de Golos de uma Equipa na 1ª Parte</i>	26
<i>Primeira Parte/Segunda Parte</i>	26
<i>1X2 – Resto do Jogo</i>	26
<i>Vitória Limpa</i>	26
<i>Penálti</i>	26
<i>Dar a Volta ao Jogo</i>	26
<i>Golo marcado entre os minutos 1 e 15; 16 e 30; 31 e Intervalo, Início da 2ª Parte e minuto 60; minuto 61 e 75; minuto 76 e Final do Jogo</i>	26
<i>1X2 Cantos TR/1ª Parte/2ª Parte</i>	27
<i>Handicap de Asiáticos e Cantos Mais/Menos FJ/1ª Parte/2ª Parte</i>	27
<i>Total de Cantos de Equipa</i>	28
<i>Total de Cantos 2 Opções</i>	28
<i>Total de Cantos Par/Ímpar</i>	28
<i>Cantos Handicap 3 Opções</i>	28
<i>Cantos 3 Opções Mais/Menos</i>	29
<i>Cantos Mais/Menos, Cantos na 1ª Parte Mais/Menos, Cantos na 2ª Parte Mais/Menos</i>	29
<i>Primeiro/Último Canto</i>	29
<i>2º/3º/4º... Cantos</i>	29
<i>Substituições</i>	29
<i>Total de Lançamentos Laterais</i>	30
<i>Vencedor</i>	30
<i>Qualificados/Vencedores da Competição</i>	30
<i>Vencedor do Grupo / Qualificação/ Prognóstico / Pontos / Último Lugar / Com Mais Golos / Melhor Marcador</i>	30
<i>Totais da Competição</i>	30
<i>Primeiro/Último Lançamento Lateral</i>	31
<i>1X2 & Mais/Menos 1.5 1ª Parte</i>	31

<i>O Jogo segue para Penáltis</i>	31
<i>Intervalo/Final do Jogo e Mais/Menos de 2.5</i>	31
<i>Intervalo/Final do Jogo e Mais/Menos de 3.5</i>	31
<i>Período do 1º Golo</i>	31
<i>Ambas as Equipas Marcam</i>	32
<i>Ambas equipas marcam e Mais de 2.5</i>	32
<i>Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes</i>	32
<i>Equipa vence ambas as partes</i>	32
<i>Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes</i>	32
<i>Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes</i>	32
<i>Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes</i>	33
<i>Primeira/Última Substituição</i>	33
<i>Remates à baliza</i>	33
<i>Intervalo/Final do Jogo e Mais/Menos 2.5</i>	33
<i>Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes</i>	33
<i>Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes</i>	33
<i>Primeiro/Último Lançamento Lateral</i>	34
<i>Posse de Bola</i>	34
<i>Remates Enquadrados</i>	34
<i>1º/Último Pontapé de Baliza</i>	34
BASQUETEBOL	35
<i>Geral</i>	35
<i>Vencedor do Jogo</i>	35
<i>Handicap</i>	35
<i>1ª Parte</i>	36
<i>2ª Parte</i>	36
<i>1º/2º/3º/4º Período</i>	36
<i>Total de pontos por Equipa</i>	36
<i>Total Par/Ímpar</i>	36
<i>2ª Parte Par/Ímpar</i>	36
<i>2ª Parte Par/Ímpar das Equipas</i>	37
<i>2º/3º/4º Período Par/Ímpar</i>	37
<i>2º/3º/4º Período Par/Ímpar das Equipas</i>	37

<i>Total Par/Ímpar das Equipas</i>	37
<i>Margem de Ganhos/Margem de Vitória</i>	37
<i>Margem de Vitória 2º/3º/4º Período (Ganhar por 3 ou mais)</i>	37
<i>Margem de Ganhos (Qualquer Equipa)</i>	37
<i>Primeira Parte/Final do Jogo</i>	37
<i>Corrida aos 10/15/20 pontos</i>	37
<i>Vencedor/Campeão</i>	37
<i>Qualificação</i>	38
<i>Jogadores</i>	38
TÉNIS	39
<i>Geral</i>	39
<i>Vencedor da Partida incluindo Apostas ao Vivo</i>	39
<i>Handicap Asiático & Mais/Menos no Final do Jogo incluindo Apostas ao Vivo</i>	39
<i>Vencedor do Ponto/Vencedor do 1º Ponto (Apenas Apostas ao Vivo)</i>	39
<i>Vencedor do Jogo</i>	39
<i>Pontuação Exata do Jogo (Apenas Apostas ao Vivo)</i>	40
<i>1º set – 8º jogo – Pontuação Exata</i>	40
<i>1º/2º/3º/4º/5º Set (Vencedor do Set/Handicap ou Mais/Menos) incluindo Apostas ao Vivo</i>	40
<i>Vivo</i>	40
<i>Pontuação Exata (Apostas em Sets) incluindo Apostas ao Vivo</i>	40
<i>Tie Break de uma partida incluindo Apostas ao Vivo</i>	40
<i>Total de Ases</i>	40
<i>Ganhar o 1º Jogo</i>	40
<i>Campeão</i>	40
<i>Vencedor</i>	40
<i>Finalistas/Chegar à Final</i>	40
<i>Handicap Jogos e Mais/Menos Jogos incluindo Apostas ao Vivo</i>	41
<i>Ténis - Mais/Menos Set – Total de Jogos</i>	41
<i>Mercados Rápidos de Ténis</i>	41
FUTEBOL AMERICANO	42
<i>Geral</i>	42
<i>Apostas ao Vivo</i>	42
<i>Vencedor</i>	43

<i>Mais/Menos/Total de Pontos</i>	43
<i>1ª Parte</i>	43
<i>2ª Parte</i>	43
<i>1º/2º/3º Período</i>	43
<i>4º Período</i>	43
<i>Primeira Parte/Final do Jogo</i>	43
<i>Par/ Ímpar</i>	43
<i>Total de pontos por Equipa</i>	43
<i>Qualificação</i>	43
<i>Handicap</i>	44
BASEBOL	44
<i>Geral</i>	44
<i>Apostas MLB</i>	45
<i>Apostas ao Vivo</i>	45
<i>Vencedor do Jogo</i>	45
<i>Run Line</i>	45
<i>Run line -1.5</i>	45
<i>Run line +1.5</i>	45
<i>Mais/Menos/ Totais/ Linha Total 2 Opções</i>	45
<i>Mais de 9.5</i>	46
<i>Mais de 9.5</i>	46
<i>Mais de 9</i>	46
<i>Mais de 9</i>	46
<i>Par/Ímpar</i>	46
<i>Ganhar as Apostas nas Séries</i>	46
<i>Vencedor do 1º Inning (pré-jogo)</i>	46
<i>Run Line 3 Opções e Handicap 3 Opções</i>	46
<i>Total 3 Opções</i>	46
<i>Qualificação</i>	46
<i>Vencedor da competição</i>	46
<i>MLB – Vitórias na Época Regulamentar</i>	47
<i>MLB – Doubleheaders 2020</i>	47
CRIQUETE	48

<i>Geral</i>	48
<i>Um Dia / Twenty20 / T10 / Competições 100-Ball</i>	48
<i>Runs dos Innings</i>	49
<i>Geral – Jogos de Três/Quatro/Cinco Dias</i>	49
<i>Geral – Jogos Teste / Jogos de Primeira Classe</i>	49
<i>1^{as} Corridas de 6 Overs</i>	50
<i>1^{as} Corridas de 12 Overs</i>	50
<i>Corridas da Sessão</i>	50
<i>Runs do Over Seguinte</i>	50
<i>Runs do Over Seguinte (5 Bolas)</i>	50
<i>Total de Runs do Batedor</i>	50
<i>Principal Batedor/Principal Lançador</i>	51
<i>Melhor Batedor/Melhor Lançador</i>	51
<i>Maior Pontuação Individual</i>	52
<i>Jogador a Marcar Mais Seis</i>	52
<i>Total de Runs do 1^o Over / Total de Runs das Primeiras 5 Bolas</i>	52
<i>Pontuação dos 1^{os} Innings</i>	52
<i>Líder dos Primeiros Innings</i>	53
<i>Par/Ímpar</i>	53
<i>Total de Runs no Jogo – Mais/Menos</i>	53
<i>Total de Seis da Partida</i>	53
<i>Total de Quatros da Partida</i>	53
<i>Total de Quatros e Seis dos Innings</i>	54
<i>Total de Wides da Partida</i>	54
<i>Equipa com Pontuação mais alta de Primeiros 6/10/15 Overs ou Pontuação das Primeiras 25 Bolas</i>	54
<i>Partidas do Batedor</i>	55
<i>Vencedor</i>	55
<i>Melhor Batedor/Lançador da Série</i>	55
<i>Ganhar o Pool</i>	55
<i>Finalistas</i>	55
<i>Chegar à Final</i>	55
DARDOS	56
<i>Geral</i>	56

<i>Vencedor da Competição</i>	56
<i>Chegar à Final</i>	56
<i>Ganhar um Quarto</i>	56
<i>Matchup do Torneio</i>	56
<i>Ao Vivo</i>	57
<i>Vencedor – Final do Jogo</i>	57
<i>Handicap / Handicap Alternativo</i>	57
GOLFE	58
<i>Geral</i>	58
<i>Vencedor da Competição / Apostas absolutas</i>	58
ANDEBOL	59
<i>Geral</i>	59
<i>Apostas ao Vivo</i>	59
<i>1x2</i>	59
<i>Handicap</i>	59
<i>Mais/Menos</i>	60
<i>1ª Parte</i>	60
<i>2ª Parte</i>	60
<i>Primeira Equipa a Marcar/ Última Equipa a Marcar</i>	60
<i>Par/Ímpar</i>	60
<i>Primeira Parte/Final do Jogo</i>	60
<i>Parte com Mais Golos</i>	60
<i>Total de Golos da Equipa</i>	60
<i>Par/Ímpar da Equipa</i>	60
<i>Parte com Mais Golos – Equipa</i>	61
<i>Margem de Vitória</i>	61
<i>Primeira Parte/Final do Jogo Alternativos</i>	61
<i>Qualificação</i>	61
<i>Vencedor do Grupo</i>	61
<i>Melhor Marcador/Melhor Marcador da Equipa</i>	61
<i>Campeão/Vencedor</i>	61
HÓQUEI NO GELO	62
<i>Geral</i>	62

<i>Resolução do Prolongamento</i>	62
<i>Grand Salami – NHL</i>	63
<i>1º/2º/3º Períodos</i>	63
<i>Vencedor – Final do Jogo</i>	63
<i>Puck Line – Final do Jogo</i>	63
<i>Final do Jogo – Mais/Menos</i>	64
<i>Total de Golos Alternativo</i>	64
<i>Spread (3 Opções)</i>	64
<i>Vencedor no Final do Jogo</i>	64
<i>Linhas asiáticas, Puck Line e Mais/Menos</i>	64
<i>Número Total de Golos</i>	64
<i>Total de Golos da Equipa</i>	65
<i>Primeiro Golo/Último Golo/Próximo Golo</i>	65
<i>Par/Ímpar</i>	65
<i>Resultado Exato</i>	65
<i>Hipótese Dupla</i>	65
<i>Mais Golos</i>	65
<i>Vencedor</i>	66
<i>Vencedor do Grupo</i>	66
<i>Equipa que Ganha Todos os Períodos</i>	66
<i>Período Com Mais Golos</i>	66
<i>1º Período/Final dos 60 Minutos</i>	66
MMA/UFA	67
<i>Geral</i>	67
<i>Decisões</i>	67
<i>Total de Assaltos (Mais/Menos) (Apenas Pré-Evento)</i>	67
<i>Resolução de Apostas</i>	67
<i>Total de rondas</i>	68
<i>Ganhar a Luta e Rondas Mais/Menos</i>	68
MOTORIZADOS	69
<i>Regras Gerais</i>	69
<i>Corrida de Fórmula 1 – Vencedor da Corrida</i>	69
<i>Vencedor do Campeonato</i>	69

<i>Volta mais Rápida (exceto para Rally e Campeonato Nacional de Rally)</i>	69
<i>Posição no Pódio</i>	69
<i>NASCAR – Vencedor da Corrida</i>	69
<i>Rally</i>	69
<i>Motas – Vencedor do Campeonato</i>	69
<i>Vencedor da Corrida</i>	70
<i>Frente a Frente</i>	70
<i>Volta Mais Rápida e Vencedor da Corrida</i>	70
LIGA/UNIÃO DE RUGBY	71
<i>Regras Gerais</i>	71
<i>1ª Parte</i>	71
<i>2ª Parte</i>	71
<i>Total de Pontos numa Partida</i>	71
<i>Total de Pontos de uma Equipa Par/Ímpar</i>	71
<i>Total de Pontos de uma Equipa – Casa e Visitante</i>	71
<i>Vencedor</i>	72
<i>Vencedor do Grupo</i>	72
<i>Primeira Parte/Final do Jogo</i>	72
<i>Margem de Vitória</i>	72
<i>Pré-Jogo Rugby Union</i>	72
<i>Apostas no Marcador de Try's</i>	72
<i>Total de Try's de uma Equipa – Da casa ou visitante</i>	72
<i>Total de Try's de uma Equipa – Par/Ímpar</i>	73
<i>Total de Try's do Jogo</i>	73
SNOOKER E BILHARES	73
<i>Geral</i>	73
<i>Vencedor do Jogo</i>	73
<i>Mais/Menos</i>	73
<i>Primeira Parte/Final do Jogo</i>	74
<i>Apostas Handicap (incluindo alternativas) / Handicap Asiático / Apostas em quadros / Total de quadros (incluindo alternativas) / Pontuação asiática / Total correta</i>	74
VOLEIBOL	74
<i>Geral</i>	74

<i>Apostas ao Vivo</i>	74
<i>Vencedor</i>	74
<i>Mais/Menos</i>	75
<i>Pontuação dos Sets</i>	75
<i>Total de Pontos</i>	75
<i>Vencedor do 1º/2º/3º/4º/5º Set</i>	75
<i>Mais/Menos 1º/2º Set</i>	75
<i>Vencedor</i>	75
<i>Vencedor do Grupo</i>	75
BADMINTON	76
FUTEBOL DE PRAIA	76
VÓLEI DE PRAIA	76
FUTSAL	76
TÊNIS DE MESA	77
<i>Geral</i>	77
<i>Vencedor Absoluto</i>	77
<i>Vencedor da Partida</i>	77
<i>Total de Pontos</i>	77
<i>Pontuação correta</i>	77
<i>Total de pontos (ímpar / par)</i>	77
<i>Total de jogos</i>	77
<i>Total de pontos de jogo</i>	77
POLO AQUÁTICO	77
SURF	78
CICLISMO	78
ATLETISMO	78
ODDS MELHORADAS – BETWAY BOOSTS	78
JOGOS OLÍMPICOS	79
<i>Regras Gerais</i>	79
<i>Mercado do Vencedor da Medalha de Ouro</i>	79

<i>Ganhar uma Medalha</i>	80
<i>Chegar à Final</i>	80
<i>Vencedor Sem</i>	80
<i>Apostas na Partida</i>	80
<i>Bater o Record Mundial</i>	81
<i>Aposta na Etapa/Ronda</i>	81
<i>Número de Medalhas Ganhas</i>	81
<i>Mais Medalhas Ganhas</i>	81
<i>Apostas na Medalha de Ouro/Medalha da Partida</i>	81
TIPOS DE APOSTAS DESPORTIVAS	82
<i>Apostas Simples, Múltiplas e Combinadas</i>	82
APOSTAS HANDICAP	92
<i>Handicap Asiático</i>	92

GERAL

1. Estas Regras de Apostas estão inseparavelmente vinculadas aos nossos Termos e Condições, dos quais fazem parte, e a aceitação destas Regras de Apostas é um pré-requisito para o registo de conta. O significado de quaisquer termos em letras maiúsculas usados neste documento que não estejam definidos, será o significado dos mesmos nos Termos e Condições.
2. O valor mínimo de uma aposta é 0,10€. O valor máximo de uma aposta difere entre os vários desportos, ligas e apostas. O jogador irá ver o valor exato especificado no campo onde inserir o valor da aposta, ao apostar. Não garantimos que qualquer aposta colocada dentro dos valores da aposta máxima seja aceite.

3. A entidade exploradora reserva o direito de recusar a totalidade e ou qualquer parte de qualquer aposta, seja por que motivo for e à nossa discricção. Os pedidos de apostas individuais poderão ser analisados, e valores ou apostas oferecidos ao nosso critério exclusivo.
4. A entidade exploradora apenas aceita apostas feitas online. Nenhuma aposta feita através de outro meio (e-mail, telefone, fax, etc.) será aceite e, se recebidas, serão consideradas nulas, quer o jogador as tenha ganho ou perdido.
5. A entidade exploradora reserva o direito de recusar/cancelar qualquer aposta ou parte de uma aposta antes do início do jogo, e de anular apostas ambíguas, sem obrigação de fornecer qualquer justificação.
6. Os jogadores não podem cancelar ou alterar uma aposta após esta ter sido colocada e confirmada.
7. As apostas serão aceites até à hora de início anunciada. Se uma aposta for aceite inadvertidamente e inclua um evento após a sua hora de início, a partida/aposta será considerada não-participante, exceto se for um evento com apostas ao vivo.
8. Independentemente do formato das odds que o jogador selecionar na sua conta de cliente, todas as apostas serão resolvidas com base nas odds americanas.
9. Quando houverem motivos para acreditarmos que uma aposta foi feita após o resultado de um evento ser conhecido ou depois do participante ou equipa selecionada terem ganho uma vantagem material (por exemplo, pontuação, expulsão, etc.), reservamos o direito de anular a aposta, quer o jogador tenha ganho ou perdido.
10. A entidade exploradora reserva o direito de cancelar todas as apostas de jogadores que apostem dinheiro num evento em que estejam de alguma forma envolvidos como participantes. Por exemplo: árbitros, treinadores, etc.
11. A entidade exploradora reserva o direito de reter o pagamento e de anular as apostas num evento se tiver prova de que o seguinte ocorreu:
 - (i) a integridade do evento foi questionada ou
 - (ii) ocorreu manipulação de resultados. A prova pode ser baseada no tamanho, volume ou padrão das apostas feitas com a entidade exploradora, através de qualquer um dos nossos canais de apostas.
12. Quando um evento for cancelado, todas as apostas relacionadas serão canceladas automaticamente e as contas reembolsadas.
13. Se qualquer partida for abandonada devido a lesão, mau tempo, conflitos entre os espetadores, etc. todas as apostas que já tiverem sido resolvidas até ao momento do abandono manter-se-ão. Por exemplo: Se um jogo de futebol for abandonado durante a segunda parte, todas as apostas relativas à

primeira parte manter-se-ão. Além disso, se houver um golo marcado, o mercado de Marcador do Primeiro Golo manter-se-á também. Porém, as últimas apostas no Último Marcador e no Marcador a Qualquer Momento serão canceladas. No ténis: se um jogador se retirar por lesão no 3º set, todas as apostas Ganhar o 1º set e Ganhar o 2º set manter-se-ão.

14. A entidade exploradora não assume qualquer responsabilidade por erros de escrita, humanos ou palpáveis, que levem a erros de valores óbvios. Nesses casos, todas as apostas serão consideradas nulas.
15. Apostas múltiplas que combinem seleções diferentes dentro do mesmo evento não são aceites se o resultado de uma afetar ou for afetado por outra. Se essa aposta for efetuada por engano, a mesma será cancelada.
16. A entidade exploradora oferece ao jogador a possibilidade de apostar numa variedade de eventos desportivos globais e, embora façamos todos os possíveis para garantir que todas as informações sobre apostas ao vivo sejam precisas, poderão ocorrer situações em que tais informações estejam incorretas, devido a atrasos ou outros motivos. Ao verificarem as odds de apostas ao vivo, horas de início de eventos ao vivo ou quaisquer outros mercados de eventos ao vivo, os jogadores devem ter consciência de que tais informações são fornecidas apenas como um guia. Não aceitamos qualquer responsabilidade pelo resultado de quaisquer imprecisões que possam ocorrer. É da inteira responsabilidade do jogador verificar se tais informações estão corretas na altura de efetuar uma aposta.
17. O resultado oficial é definitivo para fins de resolução, exceto quando regras específicas declararem o contrário. A posição no pódio em corridas de GP, a cerimónia de atribuição de medalhas no atletismo e qualquer cerimónia oficial ou apresentação semelhantes de outros desportos serão consideradas como o resultado oficial.
18. Os ganhos serão creditados na conta do Cliente após a confirmação do resultado final.
19. A entidade exploradora reserva o direito de anular qualquer ou todas as apostas feitas por qualquer pessoa ou grupo de pessoas que o façam com intenção de fraude.
20. A entidade exploradora reserva o direito de cancelar qualquer aposta que possa ter sido aceite quando a conta não tinha fundos suficientes para cobrir a aposta. Se uma conta não tiver fundos suficientes como resultado de um depósito que foi cancelado por parte do processamento de pagamento, a entidade exploradora reserva o direito de cancelar qualquer aposta que possa ter sido aceite retroativamente.
21. Os ganhos totais máximos para qualquer cliente em qualquer dia do calendário em apostas feitas com a entidade exploradora é de 100.000,00€ ou equivalente (doravante o “Pagamento Diário Máximo”).

FUTEBOL

Regras Gerais

Todos os mercados de jogos são baseados no resultado no final do tempo regulamentar. Este tempo inclui qualquer período de compensação adicionado ou interrupção, mas não inclui prolongamentos, tempo extra para penáltis ou morte súbita.

O VAR (Vídeo-Árbitro Assistente) será tido em conta. As decisões tomadas após um evento significativo ocorrer poderão resultar na anulação de apostas confirmadas. As apostas anuladas são a partir da altura do evento relevante até ao momento em que a decisão final do VAR seja oficialmente anunciada.

Abre-se exceção quando esta regra é aplicada aos jogos amigáveis internacionais oficiais. Em tais casos, todos os mercados serão resolvidos com base no resultado no final do jogo (excluindo qualquer tempo extra), independentemente de os 90 minutos terem sido jogados na totalidade. Esta regra aplica-se apenas a jogos com tempo regulamentar de duas partes de 45 minutos cada.

Alguns jogos de futebol poderão ter horários de jogo diferentes. Nesse caso, aplicar-se-á o seguinte:

Caso qualquer jogo seja jogado antes da data ou da hora de início marcada, as apostas continuarão a ser válidas, desde que a aposta não seja realizada depois da nova hora de início.

Todas as apostas num jogo que seja abandonado antes da conclusão do tempo regulamentar serão anuladas, a não ser que o jogo seja remarcado e jogado na mesma data (hora local) ou que haja indicação em contrário nas regras, exceto no que concerne às apostas em quaisquer mercados que tenham sido determinados incondicionalmente.

Se o jogo não for realizado conforme previsto e não for realizado na mesma data (hora local) todas as apostas são nulas. São abertas exceções caso a hora de início anunciada no nosso *website* não estiver correta.

Se o local do jogo for alterado, as apostas já efetuadas serão válidas desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante de um jogo listado trocarem de posição entre si, as apostas baseadas na listagem original serão anuladas.

As apostas não são permitidas em qualquer evento que envolva equipas Sub19 ou de níveis mais baixos.

Prolongamento

Todas as apostas são resolvidas com base apenas nas estatísticas oficiais do prolongamento. Quaisquer golos, cantos, etc., que forem marcados ou assinalados durante o tempo regulamentar não são contabilizados. O prolongamento não inclui desempates por penáltis.

Se um jogo não seguir para Prolongamento (P), todas as apostas serão anuladas.

Mercados Oferecidos:

- Vencedor do Jogo 3 Opções
- Vencedor do Jogo 3 Opções 1ª Parte
- Empate Anula a Aposta
- Vitória Limpa
- Handicap 3 Opções
- Total de Golos
- Número de Golos por Equipa
- Total de Golos por Equipa
- Par/Ímpar das Equipas
- Ambas as Equipas Marcam
- Folha Limpa das Equipas
- Total de Cantos
- Total de Cantos 1ª Parte
- Hipótese Dupla
- Resultado Exato
- Par/Ímpar
- 1ª Equipa a Marcar
- Última Equipa a Marcar

1x2

As apostas podem ser realizadas escolhendo uma Vitória em Casa, um Empate ou uma Vitória Fora. Se o jogo for abandonado as apostas serão anuladas.

1 – Vitória em Casa

X – Empate

2 – Vitória Fora

Handicaps Asiáticos

A Linha Handicap Asiática é um tipo especial de *handicap* utilizado nos jogos de futebol. Dependendo da probabilidade de vitória de cada equipa, é definido um *handicap* para o jogo. Isto permite que as *odds* de cada lado sejam mais equilibradas, criando assim oportunidades de aposta mais competitivas. Todas as

Apostas Ao Vivo com *Handicap Asiático* (incluindo apostas na 1ª parte e 2ª parte dos jogos) são resolvidas de acordo com a linha de marcação. Quaisquer golos marcados antes da colocação da aposta serão ignorados para efeitos de resolução da mesma. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas.

Handicap Asiático	Significado
0	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo. Se houver um empate (0 golos de diferença), o valor da sua aposta é-lhe reembolsado.
0.25	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo. Se houver um empate, a sua aposta é dividida em duas: uma metade é considerada como ganha e a outra metade é considerada como empate, sendo o valor dessa aposta reembolsado.
0.5	Ganha se a sua seleção empatar ou ganhar o jogo.
0.75	Ganha se a sua seleção ganhar ou empatar o jogo. Se a sua seleção perder por um golo de diferença, perde metade do valor apostado.
1	Ganha se a sua seleção ganhar ou empatar o jogo. Se a sua seleção perder por um golo, o valor da sua aposta é reembolsado.
-0.25	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo. Se empatar, perde metade do valor apostado.
-0.5	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo.
-0.75	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo por dois golos ou mais. Se a sua equipa ganhar por um golo, a sua aposta é dividida em duas: uma metade é considerada como ganha e a outra metade é considerada como empate, sendo o valor dessa aposta reembolsado.

-1	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo por dois ou mais golos. Se a sua seleção ganhar por um golo, o valor da sua aposta é reembolsado.
----	--

Exemplo de Aposta ao Vivo:

Juventus vs Man.United – Resultado ao Vivo de 1-0

Equipa	Handicap Asiático	Odds
Juventus	-0.75	1.80
Manchester	+0.75	2.15

Com resultado final: 3-0

Se apostar 100 € na Juventus, os seus ganhos líquidos são de 80€

Com resultado final: 2-0, 3-1

Se apostar 100 € na Juventus, os seus ganhos líquidos são de 40€

Com resultado final: 1-0, 1-1, 1-2, 1-3, 2-1, 2-2, 3-2, 3-3

Se apostar 100 € no Man. United, os seus ganhos líquidos são de 115€.

Mais/Menos

Preveja o número total de golos marcados num jogo. Os golos são considerados quer tenham sido marcados antes ou depois das apostas serem feitas (contrariamente aos mercados Asiáticos, em que o resultado antes da aposta ser realizada é ignorado). Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas a não ser que a resolução dessas apostas já tenha sido incondicionalmente determinada.

Mais/Menos	Significado
Menos de 2	Ganha a aposta se forem marcados 0 ou 1 golos durante o jogo. Se forem marcados exatamente dois golos, o valor da aposta é reembolsado. Perde a aposta se forem marcados 3 ou mais golos durante o jogo.

Menos de 2.25	Ganha a aposta se forem marcados 0 ou 1 golos durante o jogo. Se forem marcados exatamente dois golos, metade da aposta é considerada ganha e metade será reembolsada. Perde a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo.
Menos de 2.5	Ganha a aposta se forem marcados 0, 1 ou 2 golos durante o jogo. Perde a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo.
Menos de 2.75	Ganha a aposta se forem marcados 0, 1 ou 2 golos durante o jogo. Se forem marcados exatamente três golos, metade do valor da aposta será reembolsado e metade perder-se-á. Perde a aposta se forem marcados quatro ou mais golos durante o jogo.
Mais de 2	Ganha a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo. Se forem marcados exatamente dois golos, o valor da aposta é reembolsado. Perde a aposta se forem marcados 0 ou 1 golo durante o jogo.
Mais de 2.25	Ganha a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo. Se forem marcados exatamente dois golos, metade do valor da aposta será reembolsado e metade perder-se-á. Perde a aposta se forem marcados 0 ou 1 golo durante o jogo.
Mais de 2.5	Ganha a aposta se forem marcados três ou mais golos durante o jogo. Perde a aposta se forem marcados 0, 1 ou 2 golos durante o jogo.
Mais de 2.75	Ganha a aposta se forem marcados quatro ou mais golos durante o jogo. Se forem marcados exatamente três golos, metade da aposta será vencedora e metade será reembolsada. Perde a aposta se forem marcados 0, 1 ou 2 golos durante o jogo.

Total de Golos/ Total de Golos 1ª Parte

Preveja o número total de golos marcados no jogo/1ª parte, por ambas as equipas. Se um evento for abandonado, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado.

Mais de 2.5 - Ganhará a aposta se forem marcados 3 ou mais golos durante o jogo/1ª parte.

Menos de 2.5 - Ganhará a aposta se a equipa marcar 2 golos ou menos durante o jogo /1ª parte

Total de Golos de uma Equipa

Preveja o número total de golos marcados no jogo, por uma das equipas. Autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se um evento for abandonado, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado.

Exemplo:

Mais de 2.5 - Ganhará a aposta se a equipa marcar 3 ou mais golos durante o jogo/1ª parte.

Menos de 2.5 - Ganhará a aposta se a equipa marcar 2 golos ou menos durante o jogo /1ª parte

1ª Parte: 1X2, Handicaps Asiáticos e Mais/Menos

As apostas serão resolvidas apenas com base no resultado da primeira parte. Se um evento for abandonado antes do intervalo, a aposta será anulada a não ser que os mercados sejam determinados incondicionalmente. Se um jogo for abandonado durante a segunda parte, todas as apostas na primeira parte continuarão a ser válidas.

2ª Parte: 1X2, Asiáticos e Mais/Menos

As apostas serão resolvidas apenas com base no resultado da segunda parte. Se o jogo for abandonado antes do intervalo, a aposta será anulada a não ser que os mercados sejam determinados incondicionalmente.

1X2 até aos 30 Minutos

Todas as apostas serão resolvidas com base no resultado até ao final do minuto 30 (29:59). Se um jogo for abandonado antes do minuto 30, todas as apostas serão anuladas. Se um jogo for abandonado após o minuto 30, todas as apostas permanecerão válidas.

1X2 até aos 70 Minutos

Todas as apostas serão resolvidas com base no resultado até ao final do minuto 70 (69:59). Se um jogo for abandonado antes do minuto 70, todas as apostas serão anuladas. Se um jogo for abandonado após o minuto 70, todas as apostas permanecerão válidas.

Empate Anula a Aposta

Preveja a equipa vencedora. Em caso de empate, todas as apostas serão anuladas. Se o jogo for abandonado as apostas serão anuladas.

Hipótese Dupla

Um mercado Hipótese Dupla permite-lhe cobrir, com uma só aposta, dois de três possíveis resultados de um jogo. Temos também a aposta Hipótese Dupla 1ª Parte, que é resolvida de acordo com o resultado apenas da 1ª parte.

As seguintes opções estão disponíveis:

1 ou X – se o resultado for a vitória da casa ou um empate, todas as apostas nesta opção ganham.

X ou 2 – se o resultado for um empate ou a vitória da equipa visitante, todas as apostas nesta opção ganham.

1 ou 2 – se o resultado por uma vitória da equipa da casa ou a vitória da equipa visitante, todas as apostas nesta opção ganham.

Resultado Exato

Preveja o resultado exato do jogo, escolhendo entre as opções apresentadas. Há outra variação deste mercado disponível: Resultado exato na 1ª Parte – tem de prever o resultado da 1ª Parte.

Aposta Múltipla – Resultado Exato

Preveja o resultado final do jogo selecionando de entre as opções oferecidas. Cada opção inclui vários resultados. O jogador ganha se o resultado final for igual a qualquer um dos resultados apresentados na opção em que tiver apostado. Caso contrário, o jogador perde a aposta. Por exemplo: o jogador apostou em 1-0, 2-0, 3-0. Se o resultado final for 1-0, 2-0 ou 3-0, ganhará a aposta. Se o resultado for qualquer outro, o jogador perde a aposta.

Multi-Golos – Final do Jogo/1ª Parte/2ª Parte/Equipas

Preveja se uma série específica de golos será ou não marcada durante os 90 minutos totais de cada jogo de futebol. As seleções são séries de golos pré-definidas. As seleções “Diferente de” referem-se a qualquer outra série de golos. Por exemplo: se fizer uma aposta na seleção “1 a 4 Golos” e o jogo terminar num empate a zeros, ou se forem marcados 5 golos durante o jogo, o jogador perderá a aposta. Para ganhar uma aposta neste mercado, o jogador terá de apostar na seleção “Diferente de 1 a 4”.

Principal Multi-Golos

Preveja se uma série específica de golos será marcada ou não durante os 90 minutos de jogo. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas, exceto se o mercado já tiver sido determinado.

Primeira Parte/Final do Jogo

Preveja o resultado do jogo no final da primeira parte e no final do tempo regulamentar. Se o jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas.

Exemplo:

Se escolher 12/X, apostará em como a equipa da casa estará a liderar na primeira parte e o jogo terminará empatado. O prolongamento e a decisão por penáltis não contam.

Ambas as Equipas Marcam

Preveja se ambas as equipas vão marcar pelo menos um golo no jogo. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se o jogo for abandonado, as apostas serão anuladas, a menos que o resultado dessas apostas já tenha sido determinado.

“Sim” – significa que ambas as equipas vão marcar.

“Não” – significa que só uma das equipas vai marcar.

Ambas as Equipas Marcam na 1ª Parte

Preveja se ambas as equipas vão marcar pelo menos um golo durante a 1ª parte. Autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas, exceto se o resultado destas apostas já tiver sido determinado.

Ambas as Equipas Marcam na 2ª Parte

Preveja se ambas as equipas vão marcar pelo menos um golo durante a 2ª parte. Autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas, exceto se o resultado destas apostas já tiver sido determinado.

Ambas Marcam Sem Empate

A seleção “Sim” ganha se ambas as Equipas marcarem mas o resultado final for a vitória de uma delas, por exemplo 2-1.

A seleção “Não” ganha se apenas uma Equipa marcar (1-0, 2-0, etc) ou se Ambas marcarem mas o resultado terminar em empate, por exemplo 1-1, 2-2, etc.

Ambas as Equipas Marcam em Ambas as Partes

A seleção “Sim” ganha se ambas as equipas marcarem em ambas as partes.

A seleção “Não” ganha se ambas as equipas marcarem mas não em ambas as partes e se nenhuma das equipas chegar a marcar.

Handicap 3 Opções

Num *Handicap 3 Opções*, a linha está definida de forma a também ser possível haver um empate, dando-lhe 3 apostas possíveis. As apostas são resolvidas de acordo com o resultado final. Há outra opção neste mercado: *Handicap 3 Opções 1ª Parte*, que é resolvido de acordo apenas com o resultado da 1ª parte.

Por exemplo:

Handicap (-2) - Ganha se a sua equipa ganhar o jogo por três golos ou mais.

Empate (-2) - Ganha se a equipa com *Handicap (-2)* ganhar o jogo por exatamente dois golos.

Handicap (+2) - Ganha se a sua equipa ganhar/empatar/perder por 1 golo.

Primeira Equipa a Marcar/Última Equipa a Marcar

Preveja qual a equipa que marcará o primeiro/último golo no jogo. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se um evento for abandonado, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado dessas apostas já tenha sido determinado.

Margem de Vitória

Preveja qual a equipa que ganhará o jogo e qual a margem de vitória. Por exemplo, no jogo que opõe a Equipa A e a Equipa B:

- As apostas que a Equipa A ganha por 2 ou mais golos ganham se o resultado for 2:0, 3:0, 3:1, 4:0, 4:1, 4:2, etc.
- As apostas que a Equipa A ganha por 1 golo ganham se o resultado for 1:0, 2:1, 3:2, etc.
- As apostas num Empate ganham em caso de qualquer resultado de empate com a exceção de 0:0, i.e. 1:1, 2:2, 3:3, etc.
- As apostas num empate sem golos ganham apenas se o resultado for 0:0.
- As apostas que a Equipa B ganha por 2 ou mais golos ganham se o resultado for 0:2, 0:3, 1:3, 0:4, 1:4, 2:4, etc.
- As apostas que a Equipa B ganha por 1 golo ganham se o resultado for 0:1, 1:2, 2:3, etc.

Par/Ímpar

Prevê se o número total de golos marcados por ambas as equipas dará um número par ou ímpar. Quando não forem marcados golos, esse resultado é considerado Par, para efeitos de resolução da aposta. Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado dessas apostas já tenha sido determinado.

Existem várias variações deste mercado:

Ímpar/Par – as apostas neste mercado são resolvidas de acordo com o resultado no final do tempo regulamentar do jogo.

Ímpar/Par na 1ª parte – As apostas neste mercado são resolvidas de acordo unicamente com o resultado no final da 1ª parte

Ímpar/Par na 2ª parte – As apostas neste mercado são resolvidas de acordo unicamente com o resultado no final da 2ª parte.

Par/Ímpar – Equipas

Preveja se os golos acumulados por uma determinada equipa darão num número par ou ímpar. Se esta equipa marcar 0 golos, tal será considerado como Empate para efeitos de resolução de apostas. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas, exceto se o resultado já tiver sido determinado.

Existem várias variantes deste mercado:

- Par/Ímpar – Equipas – as apostas são resolvidas de acordo com os golos marcados pela equipa mencionada durante todo o jogo.
- Par/Ímpar – Equipas – 1ª Parte – as apostas são resolvidas de acordo com os golos marcados pela equipa mencionada durante a 1ª parte.
- Par/Ímpar – Equipas – 2ª Parte – as apostas são resolvidas de acordo com os golos marcados pela equipa mencionada durante a 2ª parte.

Marcador de Golos

Preveja se um jogador irá marcar o primeiro/último golo ou um golo a qualquer momento durante o jogo. Fazemos todos os possíveis para oferecer odds para todos os participantes possíveis. Porém, os jogadores que não tenham sido cotados originalmente irão contar como vencedores, caso marquem o primeiro/último golo. Os autogolos serão ignorados para efeitos de resolução de aposta. Se um autogolo for marcado, o golo anterior ou o seguinte (se o houver) será tido em conta. Se apenas se marcarem autogolos durante um jogo, o resultado considerado para efeitos de resolução será o mercado Sem Marcador de Golos.

No caso das Apostas ao Vivo, os autogolos não contarão para os primeiros marcadores de golo ou seguintes. Se algum golo for oficialmente creditado como autogolo, o resultado do mercado do marcador de golos seguinte contará para a resolução do original; por exemplo: o primeiro golo do jogo é um autogolo.

O marcador do segundo golo será considerado como vencedor em ambos os mercados de primeiro e segundo marcador. Caso o primeiro golo seja um autogolo e este seja o único golo do jogo, ambos o primeiro e segundo golos serão resolvidos como Sem Marcador de Golos.

As apostas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas. No caso do Primeiro Marcador, as apostas em jogadores que entrem como substituições após o primeiro golo ter sido marcado também serão anuladas.

Se um jogo for abandonado após o primeiro golo ter sido marcado, todas as apostas vencedoras no primeiro marcador e no marcador a qualquer momento (apostas em jogadores que já tenham marcado) manter-se-ão. Todas as outras apostas no mercado de Marcador serão anuladas.

Se um jogo for abandonado antes do primeiro golo ser marcado, todas as apostas serão anuladas.

Marcador Principal

As opções de aposta disponíveis para este mercado são:

- Primeiro ou Último Marcador – Preveja se um determinado jogador irá marcar o primeiro ou o último golo do jogo
- 2 ou mais – Preveja se um determinado jogador irá marcar 2 ou mais golos durante o jogo
- 3 ou mais – Preveja se um determinado jogador irá marcar 3 ou mais golos durante o jogo

Os autogolos serão ignorados para efeitos de resolução. Se um autogolo for marcado, o anterior ou o próximo (se o houver) será tido em conta. Apostas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas.

Se um jogo for abandonado, as apostas neste mercado serão anuladas, exceto quaisquer apostas cujo resultado já tenha sido determinado.

Primeiro/Último/Próximo a marcar 2 golos ou mais, a marcar 3 golos ou mais (apenas pré-evento)

As opções de aposta disponíveis neste mercado são:

- Primeiro/Último/Próximo Marcador – Preveja se um jogador marcará o primeiro, próximo ou último golo do jogo.
- 2 ou mais – Preveja se um jogador marcará 2 ou mais golos no jogo
- 3 ou mais – Preveja se um jogador marcará 3 ou mais golos no jogo

Os autogolos não são considerados para efeitos da aposta. Se for marcado um autogolo, o golo seguinte ou o golo anterior (se houver algum) será considerado. As apostas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas.

Se um jogo for abandonado, as apostas neste mercado serão anuladas, com a exceção de quaisquer apostas que já tenham um resultado determinado.

Melhor Marcador da Equipa

Preveja qual o jogador de uma determinada equipa que marcará o maior número de golos numa Liga/Torneio.

Contam tanto os golos marcados no tempo regulamentar, como no prolongamento. Os golos marcados em desempates por grandes penalidades não contam. Se a equipa selecionada não marcar nenhum golo, todas as apostas serão anuladas.

Melhor Marcador

Jogadores que forem nomeados para jogarem pelas suas equipas são considerados como apostas VÁLIDAS independentemente de estarem em segundo plano ou lesionados durante o torneio. No caso de um jogador ser transferido para um clube diferente dentro da mesma liga, os golos marcados antes da transferência serão contabilizados. Se um jogador for transferido para um clube de outra liga, os golos marcados antes da transferência

não podem ser transportados para a sua nova liga. Todas as apostas manter-se-ão na eventualidade de qualquer dos casos acima ocorrer, exceto se estipulado de outra forma:

- Os autogolos serão ignorados.
- Apenas os golos da liga serão contabilizados.
- Os golos marcados em jogos de playoffs não contam.

Equipas que marcam na 1ª/2ª Parte

Preveja a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ Segunda Parte.

Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for abandonado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado.

Folha Limpa das Equipas

A folha limpa significa que uma equipa irá terminar o jogo sem sofrer golos. Os autogolos serão válidos para fins de resolução. Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se a resolução já estiver incondicionalmente determinada.

Por exemplo:

Folha Limpa da Equipa A "Sim" – para que ganhe a aposta, a equipa A não deverá sofrer qualquer golo (incluindo autogolo) durante o jogo. Se sofrer, você perderá a aposta.

Folha Limpa da Equipa A "Não" – para que ganhe a aposta, a equipa A deverá sofrer um golo (um autogolo também conta) durante o jogo. Se não sofrer, você perderá a aposta.

Mais/Menos e Loucura de Golos – Loucura de Golos/Loucura de Golos – 1ª Parte

As apostas são resolvidas sobre o número total de golos marcados por ambas as equipas durante o jogo – Loucura de Golos ou, para a 1ª Parte: Loucura de Golos – 1ª Parte. Se um evento for abandonado durante a 1ª Parte, todas as apostas neste mercado serão anuladas. Se um evento for abandonado após a 1ª Parte terminar, as apostas feitas em Loucura de Golos – 1ª Parte manter-se-ão, mas apostas feitas em Loucura de Golos serão anuladas. Exemplo:

- Se seleccionar 2-3, o jogador ganha de 2 ou 3 golos forem marcados durante o jogo/1ªParte. De outra forma, o jogador perde a aposta.

Se seleccionar 3 ou mais, o jogador ganha se 3 ou mais golos forem marcados durante o jogo/1ªParte. De outra forma, o jogador perde a aposta.

Parte com mais golos

Preveja qual a parte em que irão ser marcados mais golos. Se o jogo for abandonado, as apostas serão anuladas.

Nº de Golos/Nº de Golos na 1ª Parte

Preveja o número exato de golos marcados no jogo/1ª parte, por ambas as equipas. Se um evento for abandonado durante a 1ª parte, todas as apostas neste mercado serão anuladas. Se um evento for

abandonado após o término da 1ª parte, as apostas no Número de Golos na 1ª Parte serão válidas, mas as apostas em Número de Golos serão anuladas.

Nº de Golos de uma Equipa/Nº de Golos de uma Equipa na 1ª Parte

Preveja o número exato de golos marcados por uma equipa no jogo/1ª parte. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se um evento for abandonado após o final da 1ª parte, as apostas no Número de Golos na 1ª Parte serão válidas, mas as apostas em Número de Golos da Equipa serão anuladas.

Primeira Parte/Segunda Parte

Preveja o resultado da primeira e segunda partes separadamente. Se o jogo for abandonado, as apostas serão anuladas.

Por exemplo: Se escolher 1/X, a equipa da casa terá de ganhar na primeira parte e o resultado da segunda parte deverá ser um empate. Prolongamento e desempate por penáltis não contam.

1X2 – Resto do Jogo

Todas as apostas são determinadas sem ter em consideração o resultado na altura em que a aposta é feita; como se o jogo tivesse recomeçado no 0:0 após a aposta ter sido feita. Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas.

Exemplo: O resultado na altura é 1-0 e o resultado final é 1-1. O resultado para a resolução da aposta é 0-1:

- 1 – O jogador perde as apostas na Equipa da Casa.
- X – O jogador perde as apostas em Empate.
- 2 – O jogador ganha as apostas na Equipa Visitante.

Vitória Limpa

Preveja se uma certa equipa ganhará o jogo sem sofrer golos.

Penálti

A aposta Penálti é semelhante à Mais/Menos. Ganhar/perder é determinado pelo número de penáltis acumulados por ambas as equipas. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas, exceto se o resultado de uma aposta já tiver sido determinado. Se um penálti for concedido, mas não executado (o árbitro altera a sua decisão, o jogo é abandonado antes do penálti ser marcado), este penálti será ignorado para efeitos de resolução

Dar a Volta ao Jogo

Preveja se uma determinada equipa estará em desvantagem em qualquer momento do jogo, por um ou mais golos, mas irá eventualmente ganhá-lo.

Golo marcado entre os minutos 1 e 15; 16 e 30; 31 e Intervalo, Início da 2ª Parte e minuto 60; minuto 61 e 75; minuto 76 e Final do Jogo.

Preveja se um golo será marcado nos períodos mencionados. Se o jogo for abandonado, as apostas colocadas nos períodos prévios ao abandono manter-se-ão válidas, enquanto que as apostas nos períodos após o abandono serão canceladas. Apostas colocadas no período que incluam o minuto no qual o jogo é abandonado serão encerradas caso se já tiver sido marcado um golo - caso contrário, serão canceladas.

Por exemplo: Se o jogo for abandonado ao minuto 38:

- **Apostas nos minutos:** 1 a 15 e 16 a 30 serão resolvidas.
- **Apostas nos minutos:** Início da 2ª Parte – minuto 60, 61 a 75, 76 e Final do Jogo serão canceladas.
- **Apostas nos minutos:** 31 – Intervalo serão encerradas se um golo tiver sido marcado entre o minuto 31 e 38.
- **Apostas nos minutos:** 31 – Intervalo serão canceladas se não tiver sido marcado um golo entre o minuto 31 e 38.

1X2 Cantos TR/1ª Parte/2ª Parte

Preveja qual a equipa que vai marcar mais cantos. As opções disponíveis são:

1 – A equipa da casa vai marcar mais cantos.

X – As duas equipas vão marcar um número igual de cantos.

2 – A equipa visitante vai marcar mais cantos

A aposta Cantos 1X2 Final do Jogo é resolvida de acordo com os cantos marcados durante o jogo inteiro.

A aposta Cantos 1X2 1ª Parte é resolvida de acordo com os cantos marcados apenas durante a primeira parte.

A aposta Cantos 1X2 2ª Parte é resolvida de acordo com os cantos marcados apenas durante a segunda parte.

Os Cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Da mesma forma se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um evento for abandonado, todas as apostas serão anuladas a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Handicap de Asiáticos e Cantos Mais/Menos FJ/1ª Parte/2ª Parte

Este mercado é semelhante às apostas *Handicap* e Mais/Menos. A Vitória/Derrota da aposta na parte *Handicap* é determinada pela comparação dos cantos marcados por cada equipa, aplicando o *Handicap* em causa. A Vitória/Derrota da aposta na parte Mais/Menos é determinada pelos cantos marcados pelas duas equipas. Aplicam-se as regras de *push*.

O *Handicap* Asiático e os Cantos Mais/Menos do Final do Jogo são resolvidos de acordo com os cantos marcados durante todo o jogo.

O *Handicap* Asiático e as apostas Mais/Menos de na 1ª Parte são resolvidos de acordo com os cantos marcados apenas durante a primeira parte.

O *Handicap* Asiático e as apostas Mais/Menos de na 2ª Parte são resolvidos de acordo com os cantos marcados apenas durante a segunda parte.

Os cantos assinalados, mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas a não ser que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Total de Cantos de Equipa

A aposta no Total de Cantos é semelhante à aposta Mais/Menos. Ganhar/Perder é determinado pelo número de cantos marcados pela equipa escolhida. Regras de *push* aplicáveis.

Cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o final da 1ª parte ou do jogo) não contarão para fins de resolução da aposta. Se um canto tiver de voltar a ser marcado por qualquer motivo, será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se a sua resolução já tiver sido determinada.

Total de Cantos 2 Opções

Preveja se o número de cantos marcados (por ambas as equipas) será Mais de ou Menos de um determinado número. Regras de *push* aplicáveis.

Cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o final da 1ª parte ou do jogo) não contarão para fins de resolução da aposta. Se um canto tiver de voltar a ser marcado por qualquer motivo, será contabilizado como 1 canto.

Se o jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, salvo se a sua resolução já tenha sido determinada.

Total de Cantos Par/Ímpar

Preveja se o número total de cantos marcados durante o jogo (por ambas as equipas) será par ou ímpar.

Cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o final da 1ª parte do jogo) não contarão para fins de resolução da aposta. Se um canto tiver de voltar a ser marcado por qualquer motivo, será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, salvo se a sua resolução já tenha sido determinada.

Cantos Handicap 3 Opções

Numa aposta com *Handicap 3 Opções*, a linha é definida para que possa também haver um empate como resultado, o que lhe dá 3 apostas possíveis. As apostas são colocadas comparando os cantos marcados por cada equipa e aplicando o *handicap* selecionado.

Por exemplo:

- **Handicap (-1)** - Você ganha a sua aposta se a equipa que tiver escolhido marcar dois ou mais cantos a mais do que o adversário.

- **Empate (-1)** - Você ganha a sua aposta se a equipa com *Handicap (-1)* marcar exatamente um canto a mais do que o adversário.
- **Handicap (+1)** - Você ganha a sua aposta se a equipa que tiver escolhido marcar um número de cantos igual ou superior ao número cobrado pelo adversário.

Cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o final da 1ª parte ou do jogo) não contarão para fins de resolução da aposta. Se um canto tiver de voltar a ser marcado por qualquer motivo, será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, salvo se a sua resolução já tenha sido determinada.

Cantos 3 Opções Mais/Menos

Preveja se o número de cantos marcados por ambas as equipas durante o jogo será Mais de, Menos de, ou será exatamente igual a um determinado número.

Cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o final da 1ª parte ou do jogo) não contarão para fins de resolução da aposta. Se um canto tiver de voltar a ser marcado por qualquer motivo, será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, salvo se a sua resolução já tiver sido determinada.

Cantos Mais/Menos, Cantos na 1ª Parte Mais/Menos, Cantos na 2ª Parte Mais/Menos

Preveja se o número total de cantos marcados no jogo (por ambas as equipas) será Mais ou Menos que um determinado número. Aplicam-se as regras de *push*.

Os cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Primeiro/Último Canto

Preveja a equipa que marcará o primeiro/último canto do jogo.

Os cantos assinalados mas não marcados (quando há um canto, mas antes de ser marcado, o árbitro assinala o fim da primeira parte ou do jogo) não contarão para efeitos de resolução das apostas. Se, por qualquer razão, um canto precisar de ser remarcado, o mesmo será contabilizado como 1 canto.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

2º/3º/4º... Cantos

Preveja qual a equipa que irá marcar o canto referido durante o jogo. Se este canto específico não for marcado durante o jogo, as apostas serão anuladas. Por exemplo, se um jogo terminar ou for abandonado com 8 cantos já marcados, todas as apostas em qualquer canto após o 8º (9º, 10º, etc) serão anuladas.

Substituições

As apostas em substituições são semelhantes às apostas *Handicap* e *Mais/Menos*. Ganhar/Perder para a parte *Handicap* é determinado pela comparação das substituições efetuadas por cada equipa, aplicando-se o *Handicap* escolhido. Ganhar/Perder para a parte *Mais/Menos* é determinado pelas substituições efetuadas por ambas as equipas.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se a sua resolução já tiver sido determinada.

Total de Lançamentos Laterais

A aposta Total de Lançamentos Laterais é semelhante à aposta *Handicap* e *Mais/Menos*. Ganhar/Perder para a parte *Handicap* é determinado pela comparação dos lançamentos laterais cobrados por cada equipa, aplicando o *Handicap* escolhido. Ganhar/Perder para a parte

Mais/Menos é determinado pelos lançamentos laterais marcados por ambas as equipas.

Se um jogo for abandonado todas as apostas serão anuladas, salvo se a sua resolução já tiver sido incondicionalmente determinada.

Vencedor

Preveja quem será o vencedor da competição relevante. As apostas serão resolvidas de acordo com a classificação final da competição, após os *playoffs* (se os houver), a menos que estabelecido de forma diferente.

Qualificados/Vencedores da Competição

O vencedor é a equipa que avança para a próxima fase ou ganha a competição. Caso uma equipa seja desclassificada da competição antes de um jogo e perder na secretaria, todas as apostas Qualificados/Vencedor da Competição serão anuladas.

Vencedor do Grupo / Qualificação/ Prognóstico / Pontos / Último Lugar / Com Mais Golos / Melhor Marcador

Vencedor do Grupo – Preveja qual a equipa que vai ficar em primeiro lugar no respetivo grupo.

Qualificação no Grupo – Preveja se uma equipa vai qualificar-se para a próxima fase da competição sem *playoffs*.

Último Lugar do Grupo – Preveja qual a equipa que vai ficar em último lugar.

Grupo com Mais Golos – Preveja qual o grupo que irá marcar mais golos durante todos os jogos de qualificação.

Melhor Marcador do Grupo – Preveja qual o jogador que irá marcar mais golos durante a Fase de Grupos da competição.

Totais da Competição

Golos da Competição

Preveja o número total de golos que serão marcados durante toda a competição. São contabilizados os golos marcados durante o tempo regulamentar e prolongamento. Excluem-se os golos marcados durante a decisão por penáltis.

Cantos da Competição

Preveja o número total de cantos marcados durante toda a competição. Se, por qualquer motivo, um canto tiver de ser marcado novamente, será contabilizado como 1 mesmo canto. São contabilizados os cantos marcados durante o tempo regulamentar e prolongamento. Excluem-se os cantos assinalados, mas não marcados.

Empates da Competição

Preveja o número total de jogos que terminarão empatados durante o tempo regulamentar.

0-0s da Competição

Preveja o número total de jogos que terminarão em 0-0 durante o tempo regulamentar.

Jogos da Competição com Mais de 2.5 Golos

Preveja o número total de jogos que vai ter mais de 2.5 golos marcados durante o tempo regulamentar. Excluem-se o prolongamento e decisão por penáltis.

Adivinhe quem chega à Final

Preveja as duas equipas que irão chegar à final da competição.

Primeiro/Último Lançamento Lateral

Preveja a equipa que marcará o primeiro/último lançamento lateral do jogo. Se um jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

1X2 & Mais/Menos 1.5 1ª Parte

Preveja o vencedor do jogo e se vão ser marcados Mais ou Menos de 1.5 golos na 1ª parte, a partir das opções dadas. Se o jogo for cancelado todas as apostas serão anuladas"

O Jogo segue para Penáltis

Preveja se o resultado de um jogo será decidido com grandes penalidades.

Intervalo/Final do Jogo e Mais/Menos de 2.5

Preveja o resultado do jogo no intervalo e no final do jogo, e se serão marcados pelo menos 3 golos no jogo. Exemplo: Para a aposta '1/X e Mais de 2.5' ser bem-sucedida, a equipa da casa tem de ganhar a primeira parte, e o resultado final deve ser um empate e 3 ou mais golos devem ser marcados durante o jogo. O prolongamento e o desempate por grandes penalidades não serão considerados.

Intervalo/Final do Jogo e Mais/Menos de 3.5

Prevê o resultado do jogo no intervalo e no final do jogo, e se serão marcados pelo menos 4 golos no jogo. Exemplo: Para a aposta '1/X e Mais de 3.5' ser bem-sucedida, a equipa da casa tem de ganhar a primeira parte, e o resultado final deve ser um empate e 4 ou mais golos devem ser marcados durante o jogo. O prolongamento e o desempate por grandes penalidades não serão considerados.

Período do 1º Golo

Preveja quando será marcado o primeiro golo do jogo, selecionando de entre períodos de tempo determinados. Os autogolos serão considerados para efeitos de resolução.

Os períodos de apostas no final de qualquer parte incluem qualquer período de lesão/interrupção acrescentado pelo árbitro do jogo no final do tempo regulamentar. O prolongamento não conta.

Se um jogo for abandonado após o primeiro golo ter sido marcado, todas as apostas manter-se-ão. Se um jogo for abandonado antes do primeiro golo ter sido marcado, ou se um jogo terminar sem qualquer golo marcado, todas as apostas serão canceladas. Assim que um jogo começar, será considerado como estando no primeiro minuto. Portanto, por exemplo, um golo marcado após os 24 minutos e 16 segundos será considerado como tendo sido marcado no minuto 25.

Ambas as Equipas Marcam

Prevê se ambas as equipas vão marcar pelo menos um golo no jogo. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se o jogo for cancelado, as apostas serão anuladas, a menos que o resultado dessas apostas já tenha sido determinado.

“Sim” – significa que ambas as equipas vão marcar.

“Não” – significa que uma ou as duas equipas não marcam.”

Ambas equipas marcam e Mais de 2.5

Sim = ambas as equipas vão marcar E pelo menos 3 golos serão marcados no jogo.

Não = nenhuma das equipas vai marcar OU ambas as equipas vão marcar mas menos do que 3 golos ao todo.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado dessas apostas já tenha sido determinado.”

Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes

Prevê a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ 2ª Parte/Ambas as partes. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado”

Equipa vence ambas as partes

Prevê se uma determinada equipa vence as duas partes do jogo separadamente. A equipa selecionada deve vencer tanto a primeira como a segunda parte do jogo.

Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes

Prevê a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ 2ª Parte/Ambas as partes. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado”

Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes

Prevê a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ 2ª Parte/Ambas as partes. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado"

Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes

Prevê a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ 2ª Parte/Ambas as partes. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado"

Primeira/Última Substituição

Preveja qual a equipa que fará a primeira/última substituição do jogo. Se as duas equipas fizerem uma substituição ao mesmo tempo, que por acaso seja a primeira/última no jogo, as apostas neste mercado serão canceladas.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se a resolução já tiver sido determinada.

Remates à baliza

Os "Remates à Baliza" são semelhantes às apostas Handicap e Mais/Menos. A vitória/derrota da aposta na parte Handicap é determinada comparando os remates à baliza feitos por cada equipa, e aplicando o Handicap determinado.

A vitória/derrota da aposta na parte Mais/Menos é determinada pelos remates à baliza feitos por ambas as equipas."

Intervalo/Final do Jogo e Mais/Menos 2.5

Prevê o resultado do jogo no intervalo e no final do jogo, e se serão marcados pelo menos 3 golos no jogo. Exemplo: Para a aposta '1/X e Mais de 2.5' ser bem-sucedida, a equipa da casa tem de ganhar a primeira parte, e o resultado final deve ser um empate e 3 ou mais golos devem ser marcados durante o jogo. O prolongamento e o desempate por grandes penalidades não serão considerados.

Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes

Prevê a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ 2ª Parte/Ambas as partes. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado"

Equipas que marcam na 1ª/ 2ª Parte/ Ambas as partes

Prevê a equipa que vai marcar pelo menos um golo na 1ª Parte/ 2ª Parte/Ambas as partes. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo, para efeitos da aposta.

Se um evento for cancelado, todas as apostas serão anuladas a não ser que o resultado da aposta realizada já tenha sido determinado"

Primeiro/Último Lançamento Lateral

Prevê a equipa que marcará o primeiro/último lançamento lateral do jogo. Se um jogo for cancelado, todas as apostas serão anuladas a menos que a resolução dessas apostas já tenha sido determinada.

Posse de Bola

A Posse de Bola é semelhante às apostas Handicap. A Vitória/Derrota da aposta é determinada pela Posse de Bola de ambas as equipas, e depois pela comparação da posse de bola com o handicap determinado antes do jogo começar.

Para efeitos de resolução da aposta, as percentagens de posse de bola são arredondadas para o número mais próximo da seguinte forma:

50.4% > 50%

50.6% > 51%

Se o jogo for cancelado todas as apostas serão anuladas."

Remates Enquadrados

A aposta "Remates Enquadrados" é semelhante às apostas Handicap e Mais/Menos. A vitória/derrota no Handicap é determinada comparando os remates enquadrados de cada equipa, aplicando o Handicap dado.

A vitória/derrota no Mais/Menos é determinada pelos remates enquadrados de ambas as equipas.

Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se a resolução já tiver sido incondicionalmente determinada.

1º/Último Pontapé de Baliza

Preveja qual a equipa que será a primeira/última a dar um pontapé de baliza no jogo. Se um jogo for abandonado, todas as apostas serão canceladas, a menos que o pagamento já tenha sido determinado.

BASQUETEBOL

Geral

Todos os jogos devem começar na data agendada (hora local) para as apostas serem válidas.

Excetua-se o caso de a hora de início anunciada no nosso *website* estar incorreta.

Se o local do jogo for alterado, as apostas já colocadas manter-se-ão desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante para um jogo programado trocarem de posição, as apostas baseadas no agendamento original serão anuladas. Todas as apostas num jogo incluem prolongamento, salvo indicação em contrário.

Em mercados de 2-opções as regras de *push* aplicam-se, salvo indicação em contrário abaixo. Os valores das apostas simples são reembolsados, e em apostas múltiplas/*parlays* a seleção é tratada como não participante.

A resolução de apostas no mercado Vencedor do Jogo 3 Opções exclui o prolongamento.

Jogos de 48 minutos deverão atingir no mínimo os 43 minutos de jogo, e jogos de 40 minutos deverão atingir no mínimo 35 minutos de jogo para que as apostas até ao fim do jogo sejam válidas.

Se um jogo for suspenso após o tempo mínimo ter sido jogado e não for retomado no mesmo dia, a pontuação aquando da paragem do jogo determinará os resultados das apostas, independentemente de o jogo ter sido concluído em data posterior.

Liga dos Campeões – se um jogo terminar em empate e não houver prolongamento, as apostas no Jogo e Apostas no Tempo Regulamentar do Jogo (2 Opções) serão resolvidas como um *push*.

Caso haja prolongamento, os mercados serão resolvidos como Sim.

Se um jogo não terminar em empate, mas houver prolongamento para motivos de qualificação, os mercados serão resolvidos de acordo com o resultado no final do tempo regulamentar.

Vencedor do Jogo

Preveja qual a equipa vencedora.

Handicap

Preveja a equipa vencedora, considerando o *spread* atribuído à pontuação.

Mais/Menos

Preveja se os pontos marcados por ambas as equipas serão Mais ou Menos do que um determinado número.

1ª Parte

Todos mercados para a 1ª Parte (Equipa Vencedora, *Handicap*, Mais/Menos, Total de Pontos de uma Equipa, Total Par/Ímpar e Total de uma Equipa Par/Ímpar) serão resolvidos de acordo com o resultado apenas da primeira parte. Se o jogo for abandonado antes da primeira parte terminar, todas as apostas na 1ª parte serão anuladas.

2ª Parte

Todos mercados para a 2ª parte (Equipa Vencedora, *Handicap*, Mais/Menos, Total de Pontos por Equipa, Total Par/Ímpar e Total por Equipa Par/Ímpar) serão resolvidos de acordo com o resultado apenas da segunda parte, incluindo prolongamento, se o houver. Se o jogo for abandonado, as apostas serão anuladas. Abrir-se-á exceção de faltarem apenas 5 ou menos minutos do tempo regulamentar para jogar. Neste caso, as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado na altura do abandono.

1º/2º/3º/4º Período

Todos os mercados de Período (Equipa Vencedora, *Handicap*, Mais/Menos, Total de Pontos por Equipa, Total Par/Ímpar, Total por Equipa Par/Ímpar e Margem de Vitória) serão resolvidos de acordo com o resultado do período relevante. O resultado do 4º período inclui o prolongamento, se o houver. Os períodos deverão ser concluídos para as apostas relevantes serem resolvidas. Se o jogo for abandonado durante o tempo regulamentar, apostas no período atual e nos períodos restantes serão anuladas.

Exemplo:

Se o jogo for abandonado durante o 2º Período, apostas no 1º Período serão resolvidas, e as restantes (2º/3º/4º Período) serão anuladas.

Se o jogo for abandonado durante o 4º Período, (mesmo que faltem menos de 5 minutos de tempo regulamentar previsto), as apostas nesse Período serão anuladas. As apostas no 1º/2º/3º Período serão resolvidas.

Se o jogo for abandonado no prolongamento, todas as apostas em Períodos serão resolvidas. Apostas no 4º Período serão resolvidas de acordo com o resultado do 4º quarto apenas, adicionando qualquer ponto marcado no prolongamento no momento do abandono.

Total de pontos por Equipa

Preveja se uma equipa vai marcar mais ou menos pontos do que um determinado número.

Total Par/Ímpar

Preveja se os pontos obtidos por ambas as equipas darão num número par ou ímpar.

2ª Parte Par/Ímpar

Preveja se os pontos marcados por ambas as equipas na 2ª parte darão num número par ou ímpar, incluindo o prolongamento se o houver.

2ª Parte Par/Ímpar das Equipas

Preveja se os pontos marcados por qualquer equipa na 2ª parte darão num número par ou ímpar, incluindo o prolongamento se o houver.

2º/3º/4º Período Par/Ímpar

Preveja se os pontos marcados por ambas as equipas no 2º/3º darão num número par ou ímpar.
Preveja se os pontos marcados por ambas as equipas no 4º Período darão num número par ou ímpar, incluindo o prolongamento se o houver.

2º/3º/4º Período Par/Ímpar das Equipas

Preveja se os pontos marcados por uma certa equipa no 2º/3º darão num número par ou ímpar.
Preveja se os pontos marcados por uma certa equipa no 4º Período darão num número par ou ímpar, incluindo o prolongamento se o houver.

Total Par/Ímpar das Equipas

Preveja se os pontos marcados por uma certa equipa darão num número par ou ímpar.

Margem de Ganhos/Margem de Vitória

Preveja a equipa vencedora e exatamente por quantos pontos esta equipa vai ganhar, escolhendo de entre as opções oferecidas.

Margem de Vitória 2º/3º/4º Período (Ganhar por 3 ou mais)

Preveja a Margem de Vitória para o 2º/3º Período.
Preveja a Margem de Vitória do 4º Período, incluindo o prolongamento se o houver.

Margem de Ganhos (Qualquer Equipa)

Preveja qual a equipa vencedora e exatamente por quantos pontos essa equipa irá ganhar, escolhendo de entre diferentes opções, incluindo o prolongamento se o houver.

Primeira Parte/Final do Jogo

Preveja o resultado do jogo no final da primeira parte e no final do jogo, incluindo prolongamento se o houver. Se um jogo for abandonado ou, por qualquer motivo, terminar em empate e não houver prolongamento, todas as apostas serão anuladas.

Corrida aos 10/15/20 pontos

Preveja qual a equipa que marcará primeiro 10/15/20 pontos. Se o jogo for abandonado antes que qualquer equipa obtenha o respetivo número de pontos, as apostas serão anuladas.

Vencedor/Campeão

As apostas serão resolvidas de acordo com a posição final na competição, incluindo *play-offs* e de acordo com o *site* oficial do evento.

Qualificação

Caso uma equipa seja desqualificada da competição antes do início do jogo e perder na secretaria, todas as apostas de qualificação serão anuladas.

Jogadores

Há vários mercados disponíveis para qualquer jogador:

- MVP do jogo (Pré-evento & Apostas ao Vivo)
- Melhor Marcador (Pré-evento & Apostas ao Vivo)
- Primeiro a Marcar (Pré-evento apenas)
- Último a Marcar (Pré-evento apenas)

- Jogador a Marcar a Qualquer Momento (Pré-evento apenas)

Se um determinado jogador não jogar na partida, as apostas nele serão anuladas. Quaisquer estatísticas obtidas durante o prolongamento (se o houver) serão tidas em conta para resolução de apostas. Ganhar/Perder é determinado comparando as estatísticas obtidas por um determinado jogador com um número pré-determinado de estatísticas.

Uma resolução será feita de acordo com as estatísticas dadas no *website* oficial do torneio em que o jogo foi disputado.

TÊNIS

Geral

As apostas serão válidas em qualquer uma das seguintes circunstâncias:

- Alteração de horário e/ou dia da partida
- Alteração do local da partida
- Alteração de *court* coberto para *court* ao ar livre ou vice-versa
- Alteração da superfície (antes ou durante uma partida)
- Um atraso no início da partida ou a sua suspensão não irão afetar a validade das apostas, desde que o jogo seja retomado e a partida concluída.

Vencedor da Partida incluindo Apostas ao Vivo

Todas as apostas são consideradas anuladas se o número regulamentar de *sets* não for realizado.

Handicap Asiático & Mais/Menos no Final do Jogo incluindo Apostas ao Vivo

Este tipo de aposta refere-se aos *sets* jogados durante uma partida. Ganhar/Perder é determinado pelo número de *sets* obtidos por ambos os jogadores. Se o número regulamentar de *sets* não for concluído, todas as apostas serão consideradas anuladas. Um *super tie break* é considerado como um *set* para apostas em Mais/Menos.

Vencedor do Ponto/Vencedor do 1º Ponto (Apenas Apostas ao Vivo)

Preveja qual o jogador que ganhará o ponto mencionado. O ponto escolhido será mencionado no nome do tipo de aposta por exemplo: **1º set - 5º jogo - Vencedor do 1º Ponto**.

Se, por qualquer razão um ponto não for jogado – por exemplo, se o árbitro o der como ponto de penalização, ou se o jogo ou partida terminar antes do ponto ser jogado, se um atleta abandonar a partida, etc. – as apostas efetuadas nesse ponto serão anuladas. Os pontos de *tie break* não contam para este tipo de aposta.

Vencedor do Jogo

Preveja qual o jogador que ganhará o jogo em questão. O jogo escolhido será mencionado no nome do tipo de aposta, como por exemplo:

2º set – 7º jogo – Vencedor.

Se por qualquer razão um jogo não for concluído, as apostas nele serão anuladas. Os pontos de *tie break* não contam para este tipo de aposta.

Pontuação Exata do Jogo (Apenas Apostas ao Vivo)

Preveja o vencedor e os pontos do seu adversário no jogo escolhido, ao escolher entre as opções dadas. O jogo escolhido será mencionado no nome do tipo de aposta, como por exemplo:

1º set – 8º jogo – Pontuação Exata.

Se por qualquer razão um jogo não for concluído, todas as apostas nele serão anuladas.

1º/2º/3º/4º/5º Set (Vencedor do Set/Handicap ou Mais/Menos) incluindo Apostas ao Vivo

Caso o *set* não seja concluído, todas as apostas serão anuladas.

Pontuação Exata (Apostas em Sets) incluindo Apostas ao Vivo

Aposte na pontuação nos *sets* no final da partida. As apostas serão anuladas se o número regulamentar de *sets* não for concluído ou for alterado.

Tie Break de uma partida incluindo Apostas ao Vivo

A resolução é determinada pelo número de *tie breaks* da partida. Se houver um *tie break* durante uma partida não finalizada, as apostas serão válidas. Se não houver um *tie break* durante uma partida não finalizada, as apostas serão anuladas.

Total de Ases

A Aposta Total de Ases é semelhante à aposta Mais/Menos e às apostas asiáticas. A resolução é determinada pelo número de ases obtidos pelos dois jogadores. As apostas serão anuladas se o número regulamentar de *sets* não for concluído ou se for alterado. Se um jogo não for concluído devido à desistência ou desclassificação de um jogador, todas as apostas serão anuladas.

Ganhar o 1º Jogo

Preveja qual o jogador a ganhar o primeiro jogo, apenas nas Apostas ao Vivo. Todas as apostas colocadas após o lançamento da moeda serão anuladas.

Campeão

Preveja quem será o vencedor do torneio. Caso o jogador escolhido não chegue a competir as apostas serão anuladas.

Vencedor

Preveja quem será o vencedor do torneio. O jogador terá de iniciar a 1ª Ronda.

Finalistas/Chegar à Final

Preveja quais os jogadores que vão chegar à final do torneio.

Handicap Jogos e Mais/Menos Jogos incluindo Apostas ao Vivo

A resolução da aposta é determinada pelo número de jogos acumulados por ambos os jogadores. As apostas serão consideradas nulas se o número total regulamentar de sets não for concluído ou caso seja alterado.

Um tie break bem como um super tie break são considerado como um jogo, para efeitos de resolução de apostas."

Tênis - Mais/Menos Set – Total de Jogos

Preveja se os jogos ganhos por ambos os jogadores serão mais ou menos do que um determinado número, no referido set.

Caso o set não seja concluído, todas as apostas serão anuladas."

Mercados Rápidos de Tênis

No caso de haverem pontos de penalização assinalados pelo árbitro, todas as apostas nesse jogo manter-se-ão.

No caso de um jogo de penalidade, todas as apostas nesse jogo serão canceladas, exceto em qualquer mercado onde a resolução já tenha sido determinada.

Número de Ases – Mais de/Menos de

Preveja quantos Ases o jogador indicado irá servir durante a partida. Tal será resolvido com base em dados oficiais do órgão dirigente. Se a partida não for concluída, todas as apostas em resultados indeterminados serão canceladas.

Vencedor da Partida, Maior Número de Ases, Total de Jogos

Preveja o vencedor da partida, quem irá servir o maior número de ases e se o número total de jogos durante a partida ficará acima ou abaixo do indicado. Se a partida não for concluída, todas as apostas em resultados indeterminados serão canceladas.

Handicap do Ponto do Jogo Seguinte

Preveja quem vai ganhar o jogo seguinte tendo em conta o handicap de pontos indicado. Se a partida não for concluída, todas as apostas em resultados indeterminados serão canceladas.

Total de Ases – Mais de/Menos de

Preveja se o número total de ases ficará acima ou abaixo do indicado. Tal será resolvido com base em dados oficiais do órgão dirigente.

FUTEBOL AMERICANO

Geral

Os jogos devem começar na mesma semana agendada pela liga (Quinta-Quarta, horário local do estádio no caso da NFL), para as apostas terem efeito. Para apostas de proposta para a temporada, o jogador nomeado deve participar num jogo durante a temporada regular para as apostas serem válidas

Todas as apostas no jogo incluem a pontuação do prolongamento, exceto se indicado de outra forma.

Época Regulamentar – Vencedor 3 Opções – Final do Jogo – As apostas são resolvidas no Final do Jogo ou após o Prolongamento. O prolongamento pode resultar em empate no caso dos jogos da Época Regulamentar.

Playoffs – Vencedor 3 Opções – Final do Jogo – As apostas são resolvidas no Final do Jogo, excluindo Prolongamento.

Os jogos devem decorrer pelo menos durante 55 minutos para as apostas terem efeito. Se um jogo for suspenso antes dos 55 minutos terem sido totalmente jogados, todas as apostas no resultado do jogo serão reembolsadas exceto se indicado de outra forma, exceto no caso das apostas em quaisquer mercados que tenham sido incondicionalmente determinados.

Em mercados de 2 opções, aplicam-se as regras de push, exceto se indicado de outra forma. Valores apostados em Apostas Simples serão devolvidos e no caso das Múltiplas/Parlays a seleção é tratada como não-participante. Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas manter-se-ão, desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante de um jogo da lista forem trocadas, as apostas com base na lista original serão anuladas.

As estatísticas fornecidas pelo site oficial da competição respetiva serão usadas para a resolução das apostas. Caso não exista um site oficial, ou se existirem provas contraditórias significativas, as apostas serão resolvidas com base num fornecedor oficial de resultados.

Jogos cancelados, ganhos ou perdidos, não contarão como um jogo jogado ou concluído (ou qualquer outro termo semelhante) para efeitos de resolução.

Apostas ao Vivo

As apostas em jogos ao vivo incluem o prolongamento.

Os pontos são considerados independentemente de serem marcados antes ou depois de a aposta ser colocada.

Vencedor

Preveja o vencedor do jogo. As apostas incluem prolongamento, se o houver. Se o jogo terminar em empate, as apostas 2 Opções no Vencedor serão anuladas.

Mais/Menos/Total de Pontos

Preveja se os pontos marcados por ambas as equipas serão mais ou menos do que um determinado número.

1ª Parte

Apostas resolvidas com base apenas no resultado da primeira parte. As apostas serão anuladas se o jogo for abandonado antes do intervalo.

Se um jogo for abandonado durante a segunda parte, todas as apostas na primeira parte continuarão a ser válidas.

2ª Parte

As apostas resolvidas com base apenas no resultado da segunda parte incluem o prolongamento.

1º/2º/3º Período

Apostas resolvidas com base apenas no resultado dos períodos.

Se o jogo não for concluído, as apostas nos períodos serão válidas caso o período relevante seja concluído.

4º Período

As apostas são resolvidas com base apenas no resultado do 4º período e incluem o prolongamento (salvo indicação em contrário).

Primeira Parte/Final do Jogo

Preveja o resultado de um jogo no final da primeira parte e no final do jogo.

Exemplo: Se escolher 1/2, estará a apostar em como a equipa da casa irá liderar o jogo na primeira parte e na equipa visitante a ganhar o jogo.

As apostas na Primeira Parte/Final do Jogo excluem o prolongamento.

Par/ Ímpar

Preveja se no número total de pontos obtidos num jogo será par ou ímpar.

Total de pontos por Equipa

O "Total de pontos por Equipa" é semelhante à aposta Mais/Menos.

Ganhar/Perder será determinado pelos pontos obtidos pela equipa selecionada.

Qualificação

Se uma equipa for desclassificada oficialmente de uma competição antes de um jogo e perder na secretaria, todas as apostas na qualificação serão anuladas.

Handicap

Prevê o vencedor do jogo, aplicando o handicap (spread) dado.

BASEBOL

Geral

Todos os jogos devem começar na data agendada (hora local) para que as apostas tenham efeito. Se um jogo não começar na data de início agendada, todas as apostas serão anuladas. A exceção é se anunciarmos uma hora de início incorreta.

Apostas em jogos suspensos (que já tenham começado) permanecem e têm efeito desde que o jogo seja retomado dentro de 36 horas a partir da hora de início original. Se um jogo suspenso for retomado mais de 36 horas após a hora de início original, todas as apostas serão anuladas, exceto se a aposta tiver sido claramente determinada antes da suspensão do jogo. Tal é aplicável salvo indicação em contrário.

Se um jogo terminar antes de se tornar oficial (não se prevendo que seja retomado a partir do momento em que foi interrompido), todas as apostas serão anuladas, exceto se a aposta já tiver sido determinada (ou seja, o jogo termina no 3º inning e a resolução Mais/Menos no 1º inning mantém-se).

Abre-se exceção aos jogos nos quais se aplique uma *Mercy Rule*: o resultado na altura da aplicação dessa regra será utilizado para efeitos de resolução.

Todas as apostas incluem innings extra exceto se indicado de outra forma.

Devem haver pelo menos 5 innings de jogo completos, exceto se a equipa da casa estiver a liderar após 4 1/2 innings, para que as apostas em Vencedor tenham efeito. Se um jogo terminar ou for suspenso, o vencedor é determinado pelo resultado após o último inning completo, exceto se a equipa da casa marcar e empatar, ou assumir a liderança na segunda metade do inning, caso em que o vencedor é determinado pelo resultado na altura em que o jogo terminar.

O dinheiro será reembolsado se a equipa da casa empatar o jogo e este for posteriormente suspenso. Jogos suspensos não passarão para o dia seguinte. O jogo deve ir até ao final de 9 innings (ou 8½ innings se a equipa da casa estiver a ganhar) para as apostas Mais/Menos ou Run Line terem efeito, exceto quando o resultado já tiver sido determinado. O mercado Vencedor 3 Opções relaciona-se com os primeiros 9 innings. A resolução exclui qualquer ou quaisquer inning(s) jogado(s). O mercado de innings extra refere-se a qualquer ou quaisquer inning(s) jogado(s) após os 9 innings terem terminado em empate. O Período com Mais Pontos será resolvido com o resultado, incluindo qualquer ou quaisquer innings extra jogados.

Para os jogos com 7 innings, o jogo deve ir até ao final de 7 innings (ou 6½ innings se a equipa da casa estiver a ganhar) para as apostas Mais/Menos ou Run Line terem efeito, exceto se indicado de outra forma. Em mercados de 2 opções, as regras de push aplicam-se, exceto se indicado de outra forma abaixo. Os valores das apostas simples são devolvidas, e em múltiplas/parlays a seleção é tratada como um não-participante.

Se o local de um jogo for alterado, as apostas já feitas manter-se-ão, desde que a equipa da casa ainda seja designada como tal. Se a equipa de casa e a equipa visitante para um jogo listado forem invertidas, as apostas feitas com base na listagem original serão anuladas.

No caso do jogo suspenso do Playoff da MLB, ou do jogo do College Baseball Tournament, todas as apostas têm efeito e serão classificadas após a conclusão do jogo.

As estatísticas fornecidas pelo site oficial da competição relevante serão utilizadas para resolver as apostas. Na ausência de um site oficial, ou quando houverem provas contraditórias significativas, as apostas serão liquidadas com base num fornecedor oficial de resultados.

Apostas MLB

Walk

É resolvido com base na definição oficial da MLB de um walk, o que inclui um walk intencional. Os “hit-by-pitch” não se incluem na definição e NÃO serão classificados como tal.

Apostas ao Vivo

Os nomes dos lançadores iniciais nas seleções de apostas ao vivo são simplesmente para fins informativos. As apostas ao vivo são consideradas ação, independentemente das mudanças de lançamento.

Vencedor do Jogo

Preveja qual a equipa que ganhará o jogo.

Run Line

Ganhar/Perder é determinado pelo número de *runs* acumulados por ambas as equipas, sendo depois comparados com a *run line* indicada antes do início do jogo.

Run line -1.5

Ganha se a sua equipa vencer o jogo com uma diferença de *run* igual ou superior a 2.

Run line +1.5

Ganha se a sua equipa vencer ou perder por exatamente um *run* de diferença.

Mais/Menos/ Totais/ Linha Total 2 Opções

Preveja o número total de *runs* conseguidos num jogo.

Mais de 9.5

A sua aposta vence se houverem mais de 9 *runs* no jogo. Caso contrário, perde o valor da sua aposta.

Mais de 9.5

A sua aposta vence se houverem menos de 10 *runs* no jogo. Caso contrário, perde o valor da sua aposta.

Mais de 9

A sua aposta vence se houverem menos de 9 *runs* no jogo. Se houverem exatamente 9 *runs*, o valor da aposta é reembolsado. Caso contrário, perde o valor da sua aposta.

Mais de 9

A sua aposta vence se houverem mais de 9 *runs* no jogo. Se houverem exatamente 9 *runs*, o valor da aposta é reembolsado. Caso contrário, perde o valor da sua aposta.

Par/Ímpar

Previsão sobre se o número total de *runs* acumulados num jogo resultará num número ímpar ou par. O jogo deve ter pelo menos 9 *innings* completos (ou 8½ *innings* se a equipa da casa estiver à frente) para que as apostas sejam válidas.

Ganhar as Apostas nas Séries

As apostas serão anuladas se o número regulamentar de jogos (de acordo com as organizações responsáveis) não for concluído ou for alterado.

Vencedor do 1º Inning (pré-jogo)

Preveja quem será o vencedor no final do primeiro *inning*. As apostas podem ser colocadas selecionando Vitória da Casa, Empate ou Vitória da Equipa Visitante.

Run Line 3 Opções e Handicap 3 Opções

Preveja o vencedor com uma vantagem de jogo estabelecida. Existem 3 resultados possíveis que incluem a vantagem de jogo estabelecida: Vitória da Casa, Empate e Vitória da Equipa Visitante.

Total 3 Opções

Preveja se o total de *runs* obtidos por ambas as equipas será Mais de, Menos de ou Exatamente igual ao número estabelecido.

Qualificação

Caso uma equipa seja desqualificada da competição antes do início do jogo e perder na secretaria, todas as apostas de qualificação/vitória da competição serão anuladas.

Vencedor da competição

As apostas colocadas na posição final na liga incluem *playoffs*.

MLB – Vitórias na Época Regulamentar

A(s) equipa(s) listadas na aposta devem completar pelo menos 98% dos jogos agendados na época regulamentar (utilizando o horário do Dia de Abertura) para as apostas terem efeito, exceto se os jogos restantes durante a época não afetarem o resultado. Jogar jogos não conta para o total da época regulamentar.

MLB – Doubleheaders 2020

Durante a época de 2020 da MLB, todas as *doubleheaders* serão jogadas como dois jogos de 7 *innings*.

Todas as regras listadas são aplicáveis com as seguintes diferenças:

- Todos os mercados resolvidos de acordo com a “regra dos 4.5 *innings*” serão resolvidos de acordo com a “regra dos 3.5 *innings*” – Para as apostas terem efeito, o jogo deve pelo menos 4 *innings* completos (3.5. *innings* se a equipa da casa estiver à frente.
- Todos os mercados resolvidos de acordo com a “regra dos 8.5 *innings*” serão resolvidos de acordo com a “regra dos 6.5 *innings*” – Para as apostas terem efeito, o jogo deve pelo menos 7 *innings* completos (6.5. *innings* se a equipa da casa estiver à frente.

CRIQUETE

Geral

Todos os jogos devem começar à hora agendada (horário local) para as apostas terem efeito. Jogos abandonados ou adiados serão anulados exceto se forem reagendados e jogados na mesma data (hora local) ou de outra forma indicado nas regras. A exceção será aberta se o horário de início for anunciado incorretamente no nosso website.

As "Partidas Teste" e as "Partidas de Dois/Três/Quatro Dias" excluem-se das regras estipuladas acima. Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas manter-se-ão, desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante de um jogo listado forem trocadas, as apostas baseadas na lista original serão anuladas.

Todas as apostas serão determinadas com base no resultado oficial declarado pelo órgão dirigente relevante da partida ou competição em questão.

As regras de push são aplicáveis todos os mercados 2 Opções.

Para os Hundreds, um Over consistirá em 5 lançamentos legais, portanto, um inning completo será composto por 20 Overs. Todas as outras regras permanecem iguais aos outros formatos, exceto se indicado de outra maneira nas regras de mercado individuais.

Um Dia / Twenty20 / T10 / Competições 100-Ball

Em partidas afetadas por condições climáticas adversas, as apostas serão regidas pelas regras oficiais da competição com a seguinte exceção: se uma partida for decidida por um bowl out ou pelo lançamento de uma moeda, todas as apostas serão anuladas.

Se um jogo for abandonado devido a interferência externa, as apostas serão canceladas, exceto se um resultado for declarado com base nas regras oficiais da competição. Em caso de mudança do adversário anunciado, todas as apostas para esse jogo serão anuladas.

Nos casos em que nenhum preço ou estado específico fore cotado para o empate e as regras da competição oficial determinarem um lado vencedor/em progresso, as apostas serão determinadas de acordo com o resultado oficial.

Em competições em que um Bowl Out ou Super Over determinar um vencedor, as apostas serão determinadas de acordo com o resultado oficial.

Runs dos Innings

Se o método Duckworth-Lewis (D / L) for aplicado e os runs de uma das equipas forem reduzidos - o mercado será válido para resolução.

Se o jogo for reduzido em Overs, antes do início do jogo, as apostas em Runs de Innings manter-se-ão. As apostas só serão anuladas neste cenário, se se perderem mais Overs após o início do jogo, dependendo do tipo de jogo. Por favor veja abaixo.

Partidas de Um Dia – as apostas serão canceladas se a ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução por 5 ou mais Overs relativamente ao programado originalmente, exceto se o mercado já tiver sido determinado.

No caso de uma meta recalculada do método Duckworth-Lewis (D/L) do lado que bate em segundo, com a quantidade de Overs reduzida a ser inferior a cinco (5), apenas os runs marcados pelo lado que bate primeiro serão usados para resolução. Runs extra concedidos ao lado que bater primeiro por perda de Overs devido à ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso não serão contabilizados para este mercado.

Partidas Twenty20 - as apostas serão anuladas se a ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução por 3 ou mais do número de Overs em relação ao agendado originalmente e quando as apostas foram feitas, exceto se o mercado já tiver sido determinado.

No caso de uma meta recalculada do método Duckworth-Lewis (D/L) do lado que bate em segundo, com a quantidade de Overs reduzida a ser inferior a três (3), apenas os runs marcados pelo lado que bate primeiro serão usados para resolução. Runs extra concedidos ao lado que bater primeiro por perda de Overs devido à ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso não serão contabilizados para este mercado.

Partidas T10 - as apostas serão anuladas se a ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução por 1 ou mais do número de Overs em relação ao agendado originalmente e quando as apostas foram feitas, exceto se o mercado já tiver sido determinado.

100-Ball matches - as apostas serão anuladas se a intervenção da chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução por 21 do número de bolas em relação ao agendado originalmente quando as apostas foram feitas, exceto se o mercado já tiver sido determinado.

No caso de uma meta recalculada do método Duckworth-Lewis (D/L) do lado que bate em segundo, com a quantidade de bolas reduzida a ser inferior a vinte-e-uma (21), apenas os runs marcados pelo lado que bate primeiro serão usados para resolução. Runs extra concedidos ao lado que bater primeiro por perda de overs devido à ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso não serão contabilizados para este mercado.

Geral – Jogos de Três/Quatro/Cinco Dias

Um mínimo de 50 overs tem de ser lançado exceto se Todos Fora ou a equipa declarar. Caso contrário, as apostas serão anuladas, exceto se a resolução das apostas já estiver determinada.

Geral – Jogos Teste / Jogos de Primeira Classe

As apostas manter-se-ão de acordo com o resultado oficial, desde que pelo menos uma bola tenha sido lançada.

1^{as} Corridas de 6 Overs

Se o número específico de overs não for concluído, a aposta será anulada, exceto se a equipa esteja toda fora, declare, alcance o seu objetivo ou a resolução da aposta já tenha sido determinada.

1^{as} Corridas de 12 Overs

Se o número específico de overs não for concluído, a aposta será anulada, exceto se a equipa estiver toda fora, declarar, alcançar o seu objetivo ou a resolução da aposta já tiver sido determinada.

Corridas da Sessão

Preveja quantas corridas serão marcadas na sessão específica. O resultado é determinado pelo número total de corridas marcadas, independentemente de qual a equipa que as tenha marcado. Se menos de 20 overs forem lançados numa sessão, as apostas serão anuladas exceto se a resolução já tiver sido determinada.

Bandas overs de 5 run

Se o número de overs selecionado não for concluído devido a fatores externos ou condições climatéricas adversas, as apostas serão anuladas, exceto se a resolução da aposta já estiver determinada.

Se a duração natural dos innings for menos do que o número de overs selecionado (por ex. a equipa estiver toda fora em menos do que nos overs selecionados ou alcançar o seu objetivo), as apostas manter-se-ão.

Runs do Over Seguinte

Preveja o total de runs marcados durante o próximo Over da partida. Extras runs de penáltis serão incluídos. Se o Over não for concluído, as apostas serão anuladas, exceto se as apostas já tiverem sido determinadas.

Runs do Over Seguinte (5 Bolas)

Preveja o total de runs marcados durante o Over seguinte (5 bolas) numa partida de 100-Bolas. Extras e runs de penalidade serão incluídos. Se um Over (5 Bolas) não for concluído, as apostas serão anuladas, exceto as apostas que já tiverem sido determinadas.

Total de Runs do Batedor

O batedor nomeado irá marcar mais ou menos do que o total especificado?

Em todas as formas de críquete, o batedor deve bater pelo menos 1 bola para que as apostas sejam válidas, exceto se for eliminado antes de bater a primeira bola.

Partidas Teste/Partidas de Primeira Classe

Sujeitas às regras acima, todas as apostas se mantêm independentemente de atrasos e interrupções causadas por condições climatéricas adversas.

Partidas de Um Dia (40/50 Overs)

As apostas run do batedor serão anuladas se a ocorrência da chuva ou qualquer outro atraso resultar numa perda de 5 ou mais overs na altura da colocação da aposta, exceto se a resolução já tiver sido determinada.

Partidas Twenty20

As apostas run do batedor serão anuladas se a ocorrência da chuva ou qualquer outro atraso resultar numa perda de 3 ou mais overs na altura da colocação da aposta, exceto se a resolução já tiver sido determinada.

Partidas de 100-Bolas

As apostas run do batedor serão anuladas se a ocorrência da chuva ou qualquer outro atraso resultar numa perda de 21 ou mais bolas na altura da colocação da aposta, exceto se a resolução já tiver sido determinada.

T10

Nas partidas 10 Over, as apostas serão anuladas se o inning for concluído, exceto se a resolução já tiver sido determinada.

Uma resolução será considerada determinada se a linha em que a aposta foi colocada for ultrapassada ou o batedor for dispensado.

Principal Batedor/Principal Lançador

Apenas contam os primeiros innings. Apostas em jogadores não selecionados no 11 inicial ou designados como substitutos, serão anuladas. Se um jogador for selecionado mas não bater nem estiver em campo, as apostas nestes jogador resolver-se-ão como perdas. Se dois ou mais jogadores terminarem com um número igual de wickets, o lançador com o menor número de corridas concedidas será considerado vencedor.

Existe um número mínimo de overs que deve ser jogado antes de o jogo ser interrompido, ou em caso de All Out. Caso contrário, todas as apostas serão anuladas:

- Internacional Um Dia – 20 overs
- Todas as Competições Domésticas de 40 Overs – 10 overs
- Todas as Competições Domésticas de 50 Overs – 20 overs
- Todas as Taças Vinte20 – 6 overs
- Jogos de 10 Overs – 6 overs
- Críquete Teste – Um mínimo de 50 overs tem de ser lançado, exceto em caso de All Out. Caso contrário, todas as apostas serão anuladas.

Melhor Batedor/Melhor Lançador

As apostas em jogadores não selecionados nos 11 primeiros ou designados como substitutos serão anuladas. Se um jogador for selecionado, mas não bater nem não obstruir o campo, as apostas em jogadores que forem selecionados, mas não batam nem obstruam o campo serão consideradas perdas. Se dois jogadores ou mais terminarem com um número igual de wickets, o lançador com o menor número de runs concedidos será considerado vencedor.

Há um número mínimo de overs que deve ser jogado antes do jogo ser interrompido, ou estar em All Out. De outra forma, todas as apostas serão anuladas:

- Um Dia Internacional – 20 overs
- Todas as Competições Domésticas 40 Over – 10 overs
- Todas as Competições Domésticas 50 Over – 20 overs
- Todos as Taças Twenty20 – 6 overs
- Partidas 10 Over – 6 overs
- Todas as Partidas de 100-Bolas – 40 Bolas
- Críquete teste – Um mínimo de 50 overs deve ser lançado exceto se em All Out. De outra forma, todas as apostas serão anuladas.

Maior Pontuação Individual

Um número mínimo de Overs deve ser jogado, de outra forma todas as apostas serão anuladas:

- Partidas Twenty20 matches – 20 overs completos para cada equipa;
- Partidas de Um Dia – pelo menos 40 overs para cada equipa;
- Partidas de 100-Bolas – 100 bolas completas para cada equipa;
- Partidas Teste e de Primeira Classe – conta a partida inteira; se um jogo estiver empatado, um mínimo de 200 overs tem de ser lançado para resolução.

Jogador a Marcar Mais Seis

Apostas feitas em qualquer jogador que não esteja no 11 inicial serão canceladas. O seguinte número mínimo de overs deve ser agendado, caso contrário todas as apostas serão anuladas, exceto se a resolução já tiver sido determinada. As apostas em jogadores selecionados, mas que não batam, serão consideradas como perdas se um ou mais seis forem marcados.

Em partidas decididas por um Super Over, os seis batidos durante o Super Over não contam para fins de resolução. As apostas serão canceladas se nenhum Seis for marcado.

- Jogos Vinte20 – 20 overs completos para cada equipa;
- Jogos de Um Dia – pelo menos 40 overs por cada equipa.

Total de Runs do 1º Over / Total de Runs das Primeiras 5 Bolas

Preveja o total de runs marcados durante o 1º Over ou as primeiras 5 bolas da partida. Extras e runs de grande penalidade serão incluídos. Se o 1º Over ou as primeiras 5 Bolas não forem concluídas, as apostas serão anuladas.

Pontuação dos 1ºs Innings

Os valores serão oferecidos para o número de corridas marcadas durante os primeiros innings da partida, independentemente de qual a equipa a bater primeiro. O seguinte número mínimo de overs deve ser agendado, caso contrário todas as apostas serão anuladas, exceto se a resolução já tiver sido determinada.

- Jogos Vinte20 – 20 overs completos para cada equipa.
- Jogos de Um Dia – pelo menos 40 overs por cada equipa.

Jogos Teste e de Primeira Classe - As declarações serão consideradas como final de um inning para efeitos de resolução. No caso do primeiro inning ser cancelado, todas as apostas serão anuladas. No caso de um inning não ser concluído devido a interferência externa ou mau tempo, todas as apostas serão anuladas, exceto se a resolução já tiver sido determinada.

Líder dos Primeiros Innings

Ambas as equipas devem concluir os seus primeiros innings para as apostas se manterem (incluindo das declarações).

Par/Ímpar

Preveja se a soma de todas as corridas marcadas no período relevante (Partida, Innings, Over) será um número ímpar ou par. Extras e corridas de penáltis serão incluídos para fins de resolução. Se o período relevante não terminar, todas as apostas nele serão anuladas.

Total de Runs no Jogo – Mais/Menos

Preveja se o número de runs no período relevante (Innings, Over) ficará acima ou abaixo de um determinado número. Se o período relevante não for concluído, todas as apostas serão anuladas.

Um número mínimo de Overs deve ser agendado, de outra forma todas as apostas serão anuladas, exceto se a resolução já tiver sido determinada:

- Partidas Twenty20 matches – 20 overs completos para cada equipa;
- Partidas de 100-Bolas – 100 bolas completas para cada equipa;
- Partidas de Um Dia – pelo menos 40 overs para cada equipa;

Partidas Teste e de Primeira Classe – conta a partida inteira; se um jogo estiver empatado, um mínimo de 200 overs tem de ser lançado para resolução.

Total de Seis da Partida

Preveja se o número total de seis na partida será maior ou menor que um número específico.

Se uma ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução do número de overs, as apostas em aberto no total de seis numa partida de Vinte20 serão canceladas, se a redução for de 3 overs ou mais.

No caso de jogos com Overs Limitados, a mesma aposta será também anulada, se a redução for de 5 overs ou mais.

Em partidas decididas por um Super Over, Seis hits durante o Super Over não contarão para fins de resolução.

Apenas Seis marcados com o bastão (em qualquer batida - legal ou não) contarão para o total de Seis. Derrubes e extras não contam.

Total de Quatros da Partida

Preveja se o número total de quatros numa partida ficará acima ou abaixo de um valor específico.

Se a ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução do número de overs relativamente ao agendado quando a aposta foi feita, as apostas abertas no total de quattros de uma partida Twenty20 serão anuladas se a redução de overs for por 3 ou mais, e serão anuladas noutros overs limitados se a redução for por 5 ou mais overs. Numa partida de 100 bolas, as apostas serão canceladas se se perderem 21 ou mais bolas.

Em partidas decididas por um Super-Over, Quattros batidos durante o Super-Over não contam para efeitos de resolução.

Apenas Quattros marcados com o taco (em qualquer lançamento - legal ou não) contarão para o total de quattros. Derrubes, todos os quattros corridos e extras não contam.

Total de Quattros e Seis dos Innings

Preveja se o número total de quattros e seis nos innings ficará acima ou abaixo de um valor específico.

Se a ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução do número de overs relativamente ao agendado quando a aposta foi feita, as apostas abertas no total de quattros e de seis dos innings de uma partida Twenty20 serão anuladas se a redução de overs for por 3 ou mais, e serão anuladas noutros overs limitados se a redução for por 5 ou mais overs. Numa partida de 100 bolas, as apostas serão canceladas se se perderem 21 ou mais bolas.

Em partidas decididas por um Super-Over, Quattros e Seis batidos durante o Super-Over não contam para efeitos de resolução.

Apenas Quattros marcados com o taco (em qualquer lançamento - legal ou não) contarão para o total de quattros e seis dos innings. Extras não contam.

Total de Wides da Partida

Preveja se o número total de wides ficará acima ou abaixo de um valor específico.

Se a ocorrência de chuva ou qualquer outro atraso resultar na redução do número de overs relativamente ao agendado quando a aposta foi feita, as apostas abertas no total de wides de uma partida Twenty20 serão anuladas se a redução de overs for por 3 ou mais, e serão anuladas noutros overs limitados se a redução for por 5 ou mais overs. Numa partida de 100 bolas, as apostas serão canceladas se se perderem 21 ou mais bolas.

Em partidas decididas por um Super-Over, Wides batidos durante o Super-Over não contam para efeitos de resolução.

Equipa com Pontuação mais alta de Primeiros 6/10/15 Overs ou Pontuação das Primeiras 25 Bolas

Preveja qual a equipa que terá a pontuação mais alta após is primeiros Overs 6/10/15 Overs ou as Primeiras 25 Bolas. Regras de Push aplicáveis. Se nenhuma equipa concluir os números de overs ou de bolas indicados, as apostas serão anuladas exceto se a aposta já tiver sido determinada. Em caso de empate, as apostas serão anuladas.

Partidas do Batedor

Preveja qual o batedor que marcará mais corridas no jogo. Regras de Push aplicáveis. Em partidas de Teste e Campeonato County, apenas os primeiros innings contam para fins de resolução. As apostas serão válidas se cada Batedor tiver enfrentado pelo menos uma bola.

Vencedor

Preveja quem será o vencedor da liga. As apostas são resolvidas com base na posição final da liga, exceto se indicado em contrário.

Melhor Batedor/Lançador da Série

Qualquer jogador citado, que não participe aa série especificada, será anulado. No caso de dois ou mais jogadores terminarem com um número igual de wickets, o lançador com o menor número de corridas concedidas será o vencedor.

Ganhar o Pool

Preveja qual a equipa que terminará em primeiro no seu Pool.

Finalistas

Preveja quais as duas equipas que irão disputar a Final do Torneio.

Chegar à Final

Preveja se uma determinada equipa irá chegar à Final do Torneio.

DARDOS

Geral

Todos os jogos devem ter início na data agendada (hora local) para as apostas terem efeito, exceto se anunciarmos uma hora de início incorreta.

Jogos abandonados ou adiados serão anulados exceto se reagendados e jogados na mesma data (hora local) ou indicado de outra forma nas regras.

Na eventualidade o número legal de sets ser alterado ou divergir daqueles oferecidos para efeitos de apostas, todas as apostas serão anuladas, exceto se indicado de outra forma.

Vencedor da Competição

Preveja o vencedor do torneio. Na eventualidade de um não-participante, todas as apostas serão anuladas. As apostas mantêm-se assim que o jogador participar na sua primeira partida do torneio.

Chegar à Final

Preveja qual o jogador que vai chegar à final. Na eventualidade de um não-participante, todas as apostas serão anuladas.

As apostas mantêm-se assim que o jogador participar na sua primeira partida do torneio.

Ganhar um Quarto

Preveja qual o jogador que ganhar o quarto. Na eventualidade de um não-participante, todas as apostas serão anuladas.

As apostas mantêm-se assim que o jogador participar na sua primeira partida do torneio.

Matchup do Torneio

Preveja qual o jogador que vai chegar à ronda mais elevada (ou ganhar) o torneio. Na eventualidade de um não-participante, todas as apostas serão anuladas.

Se os jogadores forem eliminados na mesma fase do torneio, as apostas serão anuladas.

As apostas mantêm-se assim que o jogador participar na sua primeira partida do torneio.

Ao Vivo

As apostas em qualquer mercado de jogos abandonados antes da conclusão do número total regulamentar de *sets/legs* serão anuladas.

Vencedor – Final do Jogo

Preveja qual o jogador que irá vencer o jogo. Caso um jogo comece, mas não seja concluído, o jogador que avançar para a ronda seguinte ou a quem seja atribuída a vitória, será considerado o vencedor para efeitos de resolução.

Na eventualidade do número legal de sets ser alterado ou divergir daqueles oferecidos para efeitos de apostas, todas as apostas manter-se-ão.

As apostas serão anuladas no mercado de 2 opções se o jogo terminar em empate.

Handicap / Handicap Alternativo

Preveja qual o jogador que irá vencer a partida após a aplicação dos resultados do handicap. No caso de o número legal de sets não ser concluído, se for alterado ou diferente dos oferecidos para efeitos de apostas, todas as apostas serão anuladas. Todas as apostas serão canceladas se a partida não for concluída.

GOLFE

Geral

Se o início de uma ronda for adiado, ou se o jogo durante uma ronda for suspenso, todas as apostas pendentes permanecerão válidas por 48 horas. Se o adiamento durar mais de 48 horas, todas as apostas pendentes serão canceladas e o dinheiro reembolsado. Quando um golfista desistir antes do início de um torneio, todas as apostas nesse participante serão declaradas nulas. Não participante, sem aposta.

As apostas mantêm-se se o jogador tiver dado a tacada inicial para o primeiro buraco.

Vencedor da Competição / Apostas absolutas

Todas as apostas absolutas são resolvidas com base no jogador a ganhar o troféu. O resultado dos *playoffs* é tido em conta.

Todas as apostas mantêm-se exceto aquelas colocadas em participantes que não compitam na primeira ronda. Os resultados oficiais do site do torneio na altura da apresentação do troféu são usados para fins de resolução (a desqualificação posterior após esse período não conta).

Em caso de uma alteração ou diminuição do número agendado de rondas ou aberturas disputadas na competição, as apostas neste mercado permanecerão válidas se 36 buracos do torneio forem concluídos. Se menos de 36 buracos tiverem sido concluídos ou se apostas definitivas foram colocadas após a última tacada da ronda anterior concluída, as apostas serão anuladas.

Os quatro *Majors*, nomeadamente o US Masters, USPGA, US Open e os British Open Championships. As apostas pré-torneio no Vencedor Absoluto manter-se-ão desde que o evento seja concluído dentro do ano civil. Caso contrário, serão anuladas

ANDEBOL

Geral

Todas as apostas serão resolvidas com base no resultado aquando do final do tempo regulamentar, excluindo prolongamentos (caso os haja), salvo indicação em contrário.

Todos os jogos devem começar na data agendada (hora local) para as apostas serem válidas.

Todos os jogos são baseados no resultado no final dos 60 minutos regulamentares, salvo indicação contrária. Se os 60 minutos agendados não forem jogados, as apostas serão anuladas, a menos que estipulado de outra forma. Abre-se uma exceção para os jogos nos quais se aplique uma regra de misericórdia: o resultado na altura da regra de misericórdia será utilizado para fins de resolução de aposta. Se um jogo for adiado ou abandonado por qualquer razão, todas as apostas serão consideradas nulas, salvo se o jogo for remarcado e jogado no mesmo dia ou se as regras estabelecerem de outro modo. Excetua-se o caso de a hora de início anunciada no nosso *website* estar incorreta.

As estatísticas fornecidas pelo *website* oficial da competição ou evento relevante serão usadas para efeitos de resolução das apostas. Caso as estatísticas não estejam disponíveis no *website* oficial ou haja provas significativas de que o *website* oficial está incorreto, utilizaremos uma fonte independente para resolução das apostas.

Na ausência de provas consistentes e independentes, ou caso existam provas contraditórias, as apostas serão resolvidas com base nas nossas próprias estatísticas.

Se o jogador relevante não tiver tempo de jogo na partida, as apostas nele serão anuladas. Quaisquer estatísticas alcançadas na prorrogação (se jogadas) serão levadas em consideração para fins de liquidação, a menos que especificado de outra forma. A vitória/derrota é determinada por uma comparação entre as estatísticas alcançadas pelo jogador nomeado e um número pré-determinado de estatísticas.

A liquidação será feita de acordo com as estatísticas fornecidas pelo site oficial do Torneio em que o jogo é disputado

Apostas ao Vivo

Se o evento não for concluído, todas as apostas serão anuladas, exceto se estipulado de outra forma ou se o resultado já tiver sido determinado.

1x2

As apostas são feitas mediante a seleção de uma Vitória da Equipa da Casa, um Empate ou uma Vitória da Equipa Visitante:

1 – Vitória da Equipa da Casa

X – Empate

2 – Vitória da Equipa Visitante

Handicap

Preveja a equipa vencedora, aplicando o *handicap*.

Mais/Menos

Preveja se o número total de golos marcados por ambas as equipas será maior ou menor do que um dado número. Se o jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado já tiver sido determinado.

Golos Alternativos

Preveja se o número total de golos marcados por ambas as equipas será maior ou menor do que um dado número alternativo. Se o jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado já tiver sido determinado.

1ª Parte

As Apostas (1X2, Handicap e Mais/Menos) são resolvidas com base no resultado da primeira parte apenas. Se a 1ª parte não for concluída, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado já tiver sido determinado..

2ª Parte

As Apostas (1X2, Handicap e Mais/Menos) são resolvidas com base no resultado da segunda parte apenas. Se a 2ª parte não for concluída, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado já tiver sido determinado.

Primeira Equipa a Marcar/ Última Equipa a Marcar

Preveja a equipa que marcará o primeiro/último golo da partida. Os autogolos contam para a equipa creditada com o golo. Se um evento for abandonado após a marcação de um golo, todas as apostas na Primeira Equipa a Marcar serão válidas, ao passo que as apostas na Última Equipa a Marcar serão anuladas.

Par/Ímpar

Preveja se o número total de golos obtido pelas duas equipas será par ou ímpar.

Primeira Parte/Final do Jogo

Preveja o resultado de um jogo no final da primeira parte e no final do tempo regulamentar. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas.

Por exemplo:

Se escolher 1/X, estará a apostar em como a equipa da casa irá liderar a primeira parte e no jogo terminar em empate. O prolongamento não conta.

Parte com Mais Golos

Preveja em que parte vão haver mais golos. Inclui Empate.

Total de Golos da Equipa

"Total de Golos da Equipa" é semelhante à Aposta Mais/Menos. Ganhar/Perder é determinado pelos golos acumulados por uma dada equipa. Se o jogo for abandonado, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado já tiver sido determinado.

Par/Ímpar da Equipa

Preveja se o número total de golos acumulados de uma equipa dará num número par ou ímpar.

Parte com Mais Golos – Equipa

Preveja qual a equipa que vai marcar mais golos em qualquer uma das partes (a 1ª ou a 2ª). Inclui Empate

Margem de Vitória

Preveja por quantos golos a equipa vencedora irá ganhar o jogo. Inclui resultados iguais..

Primeira Parte/Final do Jogo Alternativos

Preveja o resultado de um jogo no final da primeira parte e no final do tempo regulamentar. As seleções terão base apenas nas vencedoras sem as opções de empate e sem qualquer outra seleção adicional. Se um jogo for abandonado, as apostas serão anuladas.

Qualificação

Caso uma equipa seja desqualificada da competição antes de um jogo e perder na secretaria, todas as apostas de qualificação serão anuladas.

Vencedor do Grupo

Preveja qual a equipa que ficará em primeiro lugar num grupo. As apostas serão resolvidas com base nas posições finais do Grupo.

Melhor Marcador/Melhor Marcador da Equipa

Os golos marcados durante o tempo regulamentar (60 minutos) e durante o prolongamento contam para efeitos de resolução das apostas. No entanto, os penáltis marcados para o desempate não contam. Se um jogador participar na competição, todas as apostas serão válidas.

Campeão/Vencedor

Preveja quem será o vencedor da competição em questão. As apostas são resolvidas com base na posição final na competição, após os *playoffs* (se os houver), salvo se estipulado de outra forma.

HÓQUEI NO GELO

Geral

Todos os jogos devem começar à hora agendada (hora local do estádio) para as apostas terem efeito. A exceção abre-se se anunciarmos uma hora de início errada.

Se o local de um evento for alterado, as apostas que já tiverem sido colocadas manter-se-ão, desde que a equipa da casa continue a ser denominada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante trocarem de denominação, as apostas colocadas na listagem original serão anuladas.

Os jogos devem decorrer por um mínimo de 55 minutos para as apostas terem efeito. Se um jogo for suspenso antes de 55 minutos de jogo terem sido concluídos, todas as apostas no resultado do jogo serão reembolsadas exceto se indicado em contrário. A exceção abre-se a apostas em mercados que tenham sido incondicionalmente determinados.

As estatísticas fornecidas pelo website oficial da competição relevante serão utilizadas para resolver apostas. Caso um website oficial não exista ou se existirem provas contraditórias significativas, as apostas serão resolvidas com base num fornecedor oficial de resultados.

Mercados que indiquem jogadores individuais ou o total de pontos de fantasia da equipa utilizarão o sistema de pontuação da DraftKings Classic, exceto se o contrário for declarado.

Resolução do Prolongamento

Os mercados são resolvidos incluindo o prolongamento (e decisão por penáltis, se necessário), exceto se indicado de outra forma. No caso da resolução de mercados que incluam prolongamento, se a partida for decidida por penáltis, um único golo será acrescentado à pontuação da equipa vencedora.

A maior parte dos mercados que excluem prolongamento contêm “Excluindo Prolongamento” no respetivo nome, ou usa termos como “Tempo Regulamentar” ou “60 Minutos”. As exceções são as seguintes:

- Vencedor/Puck Line/Total de Golos do Jogo – ver mais informação abaixo
- Todos os Mercados Relacionados com o Período
- Todos os Mercados de Marcador de Golos

No caso das apostas em pré-jogo, exceto indicação em contrário, os mercados principais de Vencedor, Puck Line e Total de Golos (ou Mais de/Menos de) da partida serão resolvidos excluindo o

prolongamento, excetuando a Liga NHL. Os mercados Puck Line Alternativa e Total de Golos Alternativo serão resolvidos incluindo prolongamento, aplicável a todas as ligas, exceto se indicado de outra forma. No caso das apostas em pré-jogo, exceto indicação em contrário, os mercados principais de Vencedor, Puck Line e Total de Golos (ou Mais de/Menos de) da partida serão resolvidos incluindo o prolongamento. As únicas exceções aplicam-se a jogos das ligas abaixo, os quais serão resolvidos excluindo prolongamento, exceto se indicado de outra forma:

- Amigável
- Amigável Internacional
- Liga dos Campeões (fase de playoffs)

Os mercados Puck Line Alternativa e Total de Golos Alternativo serão resolvidos incluindo o prolongamento, aplicável a todas as ligas, exceto se indicado de outra forma.

Grand Salami – NHL

Preveja o número total de golos marcados em todos os jogos agendados na NHL para um determinado dia. Todos os jogos agendados devem ser disputados durante três períodos completos. Se qualquer um dos jogos for cancelado ou abandonado antes de três períodos completos terem sido jogados, todas as apostas serão canceladas.

1º/2º/3º Períodos

Apostas resolvidas com base apenas no resultado do primeiro/segundo/terceiro períodos. O terceiro período exclui o prolongamento.

O período relevante tem de ser concluído para as apostas terem efeito.

Se um jogo for abandonado durante o segundo período, todas as apostas do primeiro período permanecem válidas.

Se um jogo for abandonado durante o terceiro período, todas as apostas do primeiro e segundo períodos permanecem válidas.

Vencedor – Final do Jogo

Preveja o vencedor do jogo, incluindo prolongamento e penálties.

Puck Line – Final do Jogo

Preveja o spread entre ambas as equipas no resultado final.

As apostas Spread em jogos em pré-jogo (excluindo a NHL) serão resolvidas sobre o resultado do tempo regulamentar.

As apostas Spread em jogos ao vivo serão resolvidas incluindo o resultado do prolongamento e penáltis.

Exemplos:

+0.5 O jogador ganha a aposta se a sua equipa empatar ou ganhar o jogo.

-0.5 O jogador ganha a aposta se a sua equipa ganhar o jogo.

Final do Jogo – Mais/Menos

Preveja o total de golos de um jogo.

Apostas Mais/Menos em pré-jogo (excluindo a NHL) serão resolvidas sobre o resultado do tempo regulamentar.

Apostas Mais/Menos em jogos ao vivo serão resolvidas incluindo o resultado do prolongamento e penáltis.

Exemplos:

O jogador ganha as apostas Mais 2 Bets se três ou mais golos forem marcados durante o jogo. Se forem marcados exatamente 2 golos, o valor da aposta é devolvido. O jogador perde a aposta se nenhum golo for marcado ou se for marcado só 1 golo durante o jogo.

O jogador ganha as apostas Mais 2.5 se três ou mais golos forem marcados durante o jogo. O jogador perde a aposta se nenhum golo for marcado ou se forem marcados 1 ou 2 golos durante o jogo.

O jogador ganha as apostas Menos 2.5 se nenhum golo for marcado ou se 1 ou 2 golos forem marcados durante o jogo. O jogador perde a aposta se três ou mais golos forem marcados durante o jogo.

Total de Golos Alternativo

Preveja o total de golos de um jogo.

Mais 2.5 – O jogador ganha a aposta se três ou mais golos forem marcados durante o jogo.

Menos 2.5 - O jogador ganha a aposta se não forem marcados golos ou se houverem menos de 3 golos durante o jogo.

Spread (3 Opções)

Numa aposta Spread (3 Opções), a linha é estabelecida para incluir o empate, o que dá ao jogador 3 apostas possíveis.

Handicap (-1) – O jogador ganha a aposta se a sua equipa ganhar o jogo com uma diferença de 1 ou mais golos.

Empate: O jogador ganha a aposta se a equipa com Handicap (-1) ganhar o jogo com uma diferença de exatamente um golo.

Handicap (+1) - O jogador ganha a aposta se a equipa empatar ou ganhar o jogo.

Vencedor no Final do Jogo

Preveja o vencedor com base apenas no tempo regulamentar.

Linhas asiáticas, Puck Line e Mais/Menos

Os mercados asiáticos são revolvidos com base no resultado após o Tempo Regulamentar. As apostas Handicap Asiático ao Vivo são resolvidas de acordo com o resto do jogo (tempo regulamentar) após a aposta ter sido feita. Os golos marcados antes da apostar ter sido feita não serão incluídos.

Número Total de Golos

Aposte no número total de golos marcados pelas duas equipas nos 60 minutos de jogo oficial. Os autogolos são contabilizados para efeitos de aposta.

Total de Golos da Equipa

- Preveja o total de golos marcados por uma determinada equipa.
- Mais 0.5 – O jogador ganha a aposta se a equipa marcar 1 ou mais golos
- Menos 0.5 - O jogador ganha a aposta se a equipa não marcar golos
- Mais 1.5 - O jogador ganha a aposta se a equipa marcar 2 ou mais golos
- Menos 1.5 - O jogador ganha a aposta se a equipa marcar 1 golo ou menos
- Os autogolos são contabilizados para efeitos de aposta.

Primeiro Golo/Último Golo/Próximo Golo

Preveja qual a equipa que vai marcar o primeiro/último/próximo golo num jogo. Os autogolos são contabilizados para a equipa creditada com o golo.

Se um Evento for abandonado após o golo ter sido marcado, todas as apostas na equipa do “Primeiro Golo” manter-se-ão. A aposta “Último Golo” será anulada, a equipa do “Próximo Golo” com um golo que já tenha sido determinado manter-se-á também e a aposta “Próximo Golo” cujo golo não tenha sido determinado será anulada.

Se um Evento for abandonado antes de qualquer golo ter sido marcado, todas as apostas “Primeiro Golo/Último Golo” serão anuladas.

Par/Ímpar

Preveja se o número total de golos marcados durante um jogo será Par ou Ímpar.

Qualquer jogo que termine em 0-0 será resolvido como tendo um número par de golos.

Resultado Exato

Preveja o resultado no final do tempo regulamentar (exceto NHL).

Se ocorrer algum resultado que não seja uma opção na nossa oferta, todas as apostas perder-se-ão.

Hipótese Dupla

A aposta Hipótese Dupla permite ao jogador escolher dois de três resultados possíveis de um jogo, numa só aposta.

Estão disponíveis as seguintes opções:

- 1 ou X – o jogador ganha esta aposta se o resultado for a vitória da equipa da casa ou um empate.
- X ou 2 – o jogador ganha esta aposta se o resultado for um empate ou vitória da equipa visitante.
- 1 ou 2 - o jogador ganha esta aposta se o resultado for a vitória da equipa da casa ou a vitória da equipa visitante.

Todas as apostas são válidas para o tempo regulamentar para todas as ligas.

Mais Golos

Preveja em que período serão marcados mais golos.

Se 2 ou mais períodos tiverem o mesmo resultado, todas as apostas serão anuladas.

A aposta “Mais Golos” exclui o prolongamento (incluindo a NHL).

Vencedor

As apostas são resolvidas com base na posição final na liga/torneio, incluindo os playoffs.

Vencedor do Grupo

Apostas resolvidas com base na posição final no Grupo.

Equipa que Ganha Todos os Períodos

Preveja se alguma das equipas vai ganhar os três períodos de um jogo.

Período Com Mais Golos

Preveja em qual dos três períodos serão marcados mais golos.

1º Período/Final dos 60 Minutos

Preveja qual das duas Equipas vai ganhar no final do 1º Período e no final do Tempo Regulamentar num só tipo de aposta combinado.

MMA/UFA

Geral

Os valores são oferecidos por cada lutador a ganhar a luta e, na eventualidade de empate, todas as apostas serão anuladas e reembolsadas. Se qualquer um dos lutadores for substituído por outro, todas as apostas serão anuladas e reembolsadas.

Se um evento for adiado, as apostas serão anuladas.

Se o número de assaltos agendado para uma luta for alterado, as apostas colocadas neste mercado manter-se-ão.

Decisões

Se a decisão for uma Vitória Maioritária, tal será considerado como Decisão Dividida. Se a luta não for até à distância, todas as apostas manter-se-ão. Se tivermos uma Decisão Unânime, as apostas serão resolvidas envolvendo ataque, no qual todos os três juizes concordam com o lutador vencedor.

Total de Assaltos (Mais/Menos) (Apenas Pré-Evento)

Preveja se uma luta irá terminar com Mais de ou Menos de um número específico de assaltos.

Para efeitos de resolução de apostas Total de Assaltos, 2 minutos e 30 segundos irão representar meio assalto (se o assalto durar 5 minutos).

Por exemplo:

Para que uma aposta Mais de 1.5 assaltos ganhe, a luta tem de durar mais de 2 minutos e 30 segundos no 2º assalto. Se o número de assaltos numa luta for alterado após os mercados “Total de Assaltos” terem sido estabelecidos, todas as apostas nestes mercados serão anuladas.

Se um lutador desistir durante o período entre assaltos, considerar-se-á que a luta terminou no assalto anterior para efeitos de resolução das Apostas num Assalto.

Caso o número agendado de assaltos seja alterado antes da luta, todas as Apostas num Assalto serão anuladas.

Resolução de Apostas

As apostas serão resolvidas com base no resultado oficial apresentado pelos Juízes após a conclusão de um assalto e não serão afetadas por apelos posteriores ou alterações ao resultado (exceto se a alteração for devida a erro humano).

Total de rondas

Para efeitos de resolução, quando meia-ronda é estipulada, 2 minutos e 30 segundos da respetiva ronda irão definir a parte que determina Mais ou Menos. Por exemplo: Mais de 2 minutos e 30 segundos na 2ª ronda irão equivaler a Mais de 1.5 rondas. Na eventualidade de uma Decisão Técnica ou Empate Técnico, o mercado será resolvido pelo ponto em que a luta parou.

Se a luta terminar exatamente aos 2 minutos e 30 segundos da ronda, as apostas serão anuladas.

Ganhar a Luta e Rondas Mais/Menos

O mercado será resolvido de acordo com o vencedor da luta combinado com o momento em que ganhar. Para efeitos de resolução, quando meia-ronda é estipulada, 2 minutos e 30 segundos da respetiva ronda irão definir a parte que determina Mais ou Menos. Por exemplo: Mais de 2 minutos e 30 segundos na 2ª ronda irão equivaler a Mais de 1.5 rondas.

Se a luta terminar exatamente aos 2 minutos e 30 segundos da ronda, as apostas serão anuladas.

MOTORIZADOS

Regras Gerais

Se uma corrida ou eliminatória for adiada por qualquer motivo, todas as apostas permanecerão válidas por 48 horas.

Corrida de Fórmula 1 – Vencedor da Corrida

Todas as apostas nas corridas são resolvidas com base nas classificações oficiais da *Fédération Internationale de l'Automobile* (FIA), o órgão administrativo deste desporto, na altura da apresentação ao pódio.

Vencedor do Campeonato

As apostas são resolvidas de acordo com a classificação atribuída pela FIA imediatamente após a última corrida da época, não sendo afetadas por quaisquer penalizações ou despromoções subsequentes.

Volta mais Rápida (exceto para Rally e Campeonato Nacional de Rally)

Será utilizado o resultado oficial da FIA no momento da apresentação ao pódio da corrida.

Posição no Pódio

O resultado relevante para as apostas é aquele obtido na altura da apresentação ao pódio. As desqualificações e/ou recursos subsequentes não afetarão as apostas.

NASCAR – Vencedor da Corrida

Para efeitos de resolução de apostas, o vencedor oficial da corrida NASCAR será o vencedor da corrida, o que inclui todas as corridas interrompidas prematuramente por qualquer razão.

Quaisquer pilotos que não se qualifiquem para a corrida serão considerados não participantes. As apostas nestes pilotos serão declaradas nulas.

Rally

Todas as apostas em corridas são resolvidas com base nos resultados oficiais da classificação, conforme definidos pelos organizadores oficiais da corrida, e não são afetados por quaisquer recursos posteriores.

Motas – Vencedor do Campeonato

Todos competem ou não. As apostas serão determinadas pelo número de pontos acumulados após o pódio da última corrida da época e não serão afetadas por quaisquer recursos posteriores.

Vencedor da Corrida

Não Participante Sem Aposta

As posições no pódio serão usadas para determinar o vencedor para fins de resolução de apostas.

Desclassificações posteriores e/ou apelos não irão afetar as apostas.

Frente a Frente

Preveja qual o Jogador que vai terminar em melhor posição. Dois pilotos poderão ser agrupados para efeitos de aposta e preços poderão ser oferecidos em qual deles terminará em melhor posição numa corrida específica.

Caso nenhum piloto termine a corrida, o piloto que completar mais voltas será considerado o vencedor. Se ambos os pilotos completarem o mesmo número de voltas inteiras, as apostas serão anuladas.

Volta Mais Rápida e Vencedor da Corrida

Este mercado aplica-se ao mesmo piloto que conseguir o seguinte no mesmo Grande Prémio: definir a volta mais rápida durante a corrida e vencer a corrida real.

LIGA/UNIÃO DE RUGBY

Regras Gerais

Os eventos têm de ter início à hora marcada (hora local do estádio) para que as apostas sejam válidas. Se um evento for adiado ou abandonado por qualquer razão, as apostas serão anuladas, a menos que seja reagendado e jogado no mesmo dia ou se definido em contrário nas regras. A exceção ocorre se anunciarmos incorretamente a hora de início do jogo.

Salvo indicação em contrário, apostas em Rugby 7s (setes) e Rugby 10s (dez) serão resolvidas de acordo com as regras específicas e oficiais do torneio. Prolongamento (se o houver) não incluído. Todas as apostas em Rugby são resolvidas nos 80 minutos do jogo. O termo "80 minutos jogados" inclui o tempo de paragens, a menos que definido de outra forma.

Se o local de um evento for alterado após a colocação das apostas, estas serão anuladas. Caso haja uma alteração de um dos adversários em relação aos anunciados, as apostas para esse jogo serão canceladas.

1ª Parte

As apostas serão resolvidas apenas com base no resultado da primeira parte. As apostas serão anuladas se o jogo for abandonado antes do intervalo. Se um jogo for abandonado durante a segunda parte, todas as apostas na primeira parte permanecem válidas.

2ª Parte

As apostas serão resolvidas apenas com base no resultado da segunda parte.

Total de Pontos numa Partida

Preveja o número total de pontos marcados numa partida.

Total de Pontos de uma Equipa Par/Ímpar

Preveja se o número total de pontos marcados numa partida dará num número par ou ímpar.

Total de Pontos de uma Equipa – Casa e Visitante

Preveja o total de pontos marcados pela equipa da casa/visitante durante o jogo.

Vencedor

As apostas são resolvidas com base na classificação final da competição, incluindo *playoffs*, exceto se estipulado de outra forma.

Vencedor do Grupo

As apostas são resolvidas de acordo com a classificação final do Grupo.

Primeira Parte/Final do Jogo

Preveja o resultado de um jogo na primeira parte e no final do jogo. Exemplo: Se escolher 1/X, estará a apostar na liderança da equipa da casa durante a primeira parte e no jogo terminar em empate.

Margem de Vitória

Preveja qual a equipa que vai ganhar o jogo e a margem de vitória. A resolução da aposta é válida apenas para os resultados durante o tempo regulamentar.

Pré-Jogo Rugby Union**Handicap 3 Opções**

Preveja qual a equipa que vai ganhar o jogo após os resultados de handicap terem sido aplicados, incluindo o empate handicap. Todas as apostas serão anuladas se o jogo não for concluído.

Margem de Vitória 5 Opções

Preveja a margem de vitória e a equipa do jogo. Todas as apostas serão anuladas se o jogo não for concluído.

Margem de Vitória 17 Opções

Preveja a margem de vitória e a equipa do jogo. Todas as apostas serão anuladas se o jogo não for concluído.

Apostas no Marcador de Try's

Preveja quem vai ser o Primeiro/Último Marcador/Marcador a Qualquer Momento de uma lista de jogadores. Try's de penálti não serão considerados.

Na eventualidade de um ensaio de penálti, a resolução será transferida para o ensaio concedido seguinte.

Apostas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas.

Total de Try's de uma Equipa – Da casa ou visitante

Preveja o número total de try's marcado pela equipa da casa/visitante.

Total de Try's de uma Equipa – Par/Ímpar

Preveja se o número total de pontos marcados pela equipa da casa/visitante durante o jogo será um número par ou ímpar.

Total de Try's do Jogo

Preveja se o número total de try's marcados no jogo ficará acima ou abaixo de uma figura específica.

Grande Slam

Um time que ganha todas as suas partidas. O mercado é específico apenas para o campeonato Rugby Union Six Nations.

Tríplice Coroa

Só pode ser vencida por uma das nações de origem da Inglaterra, Irlanda, Escócia ou País de Gales, quando uma nação vence todas as três partidas contra as outras. O mercado é específico apenas para o campeonato Rugby Union Six Nations.

SNOOKER E BILHARES**Geral**

Não Participante Sem Aposta – com exceção das apostas colocadas em algum jogador que dispute competições classificatórias, mas não consiga classificar-se para a competição principal. Tais apostas serão consideradas como perdidas para fins de resolução de apostas. Todos os participantes de um determinado torneio serão cotados para vencer um torneio. Apostas *Each Way* (E/W) estarão disponíveis. Mais informação será mostrada debaixo do título da competição.

Vencedor do Jogo

Preveja que jogador vai vencer um jogo.

No caso de um evento começar mas não terminar, o jogador que progredir para a próxima ronda ou for considerado vencedor, será nomeado vencedor para fins de resolução de apostas.

No caso de um jogo não chegar mesmo a começar, todas as apostas serão devolvidas.

Mais/Menos

Se o número oficial de partidas de um jogo não for concluído, se for alterado ou diferente do que foi oferecido para aposta, as apostas serão anuladas. No caso de uma desclassificação ou desistência as apostas serão anuladas.

No caso de um jogo começar mas não terminar por qualquer razão, ou se um jogo não chegar a começar, todas as apostas serão devolvidas.

Primeira Parte/Final do Jogo

Preveja o resultado após as primeiras 4 partes e o vencedor absoluto do jogo.
Todas as apostas serão anuladas se o jogo não for concluído.

Apostas Handicap (incluindo alternativas) / Handicap Asiático / Apostas em quadros / Total de quadros (incluindo alternativas) / Pontuação asiática / Total correta

Se o número legal de quadros em uma partida não for concluído, alterado ou diferente dos números oferecidas para fins de apostas, as apostas serão canceladas. No caso de desqualificação ou aposentadoria, as apostas serão canceladas.

No caso de uma partida começar, mas não ser concluída por qualquer motivo ou uma partida não começar, todas as apostas são reembolsadas.

VOLEIBOL**Geral**

Se um jogo não for concluído, todas as apostas de tempo regulamentar serão consideradas nulas.
Se o local da realização do jogo for alterado, as apostas já colocadas serão mantidas desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante trocarem de posição entre si, num jogo programado, as apostas baseadas na programação inicial serão anuladas.

Os jogos abandonados ou adiados serão considerados nulos, a não ser que o jogo seja reagendado e jogado na mesma data (hora local) ou que haja indicação em contrário nas regras.

Excetua-se o caso de a hora de início anunciada no nosso *website* estar incorreta.

Apostas ao Vivo

Se o evento não for concluído, todas as apostas serão anuladas. Excetua-se o caso de apostas relativas a *sets* já concluídos, as quais serão consideradas.
Os pontos serão tidos em consideração independentemente de serem marcados antes ou depois da colocação da aposta.

Vencedor

Preveja o vencedor do jogo. É usado o formato relativo ao melhor de 5 *sets*. O "*Golden set*" não é considerado para efeitos de resolução das apostas.

Mais/Menos

Preveja se o número total de *sets* será Mais ou Menos do que número indicado.

Pontuação dos Sets

Preveja a pontuação final dos *sets* no final de um jogo.

As apostas serão anuladas se o número regulamentar de *sets* não for concluído ou se for alterado.

Total de Pontos

A aposta Total de Pontos é semelhante à aposta *Handicap* e à aposta "Mais/Menos". Ganhar/Perder é determinado pelo número de pontos acumulados por ambas as equipas e comparado estes pontos com o *Handicap* e/ou "Mais/Menos" antes do jogo começar.

Vencedor do 1º/2º/3º/4º/5º Set

Preveja o vencedor do respetivo *set*.

Mais/Menos 1º/2º Set

Preveja se a soma de pontos obtidos por ambas as equipas num determinado *set* será Mais ou Menos do que um determinado número.

Vencedor

Preveja o vencedor da competição relevante. As apostas são resolvidas de acordo com a classificação final de uma competição, após os *playoffs* (se os houver), exceto se estabelecido em contrário.

Vencedor do Grupo

As apostas são resolvidas de acordo com a posição final de uma equipa num grupo.

BADMINTON

Se o nome de qualquer um dos jogadores indicados para um jogo for alterado antes do início do jogo, todas as apostas serão anuladas.

Na eventualidade do evento começar mas não ser concluído, todas as apostas serão anuladas.

FUTEBOL DE PRAIA

Preveja o resultado no final do tempo regulamentar. O tempo regulamentar consiste em 36 minutos de jogo. Se um jogo for adiado, todas as apostas serão anuladas.

Se um jogo começar mas não for concluído, as apostas no jogo serão resolvidas com base no resultado oficial. Os outros mercados serão anulados exceto se um mercado vencedor tiver sido determinado.

VÓLEI DE PRAIA

Se houver alteração na indicação de um jogador para um jogo antes de este começar, todas as apostas serão anuladas.

Se um evento começar, mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas.

FUTSAL

Todos os mercados de jogo serão resolvidos com base no tempo regulamentar, salvo se determinado de outra forma.

O tempo regulamentar terá de ser concluído para que as apostas sejam válidas, salvo se determinado de outra forma.

TÊNIS DE MESA

Geral

Na eventualidade de algum dos jogadores nomeados mudar antes do jogo começar, todas as apostas serão anuladas. Caso um jogo comece mas não seja concluído, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado de uma aposta já estiver determinado.

Vencedor Absoluto

Preveja o vencedor da competição. O jogador tem de iniciar a Ronda 1.

Vencedor da Partida

Preveja quem será o vencedor da partida.

Total de Pontos

Preveja o número total de pontos marcados num jogo específico

Pontuação correta

Preveja a pontuação exata no mercado específico. Ex. Pontuação Exata do Jogo, Pontuação Correta do Jogo 1, etc

Total de pontos (ímpar / par)

Preveja se os pontos dentro de um mercado específico terminarão num número par ou ímpar.

Total de jogos

Preveja o número total de jogos disputados durante a partida.

Total de pontos de jogo

Preveja o número total de pontos marcados num jogo específico.

POLO AQUÁTICO

O mercado 1x2 (vencedor do jogo) de jogo é resolvido com base no tempo regulamentar, salvo se determinado de outro modo.

O tempo regulamentar deve ser concluído para as apostas serem válidas, exceto se estipulado de outra forma.

Caso um jogo comece, mas não seja concluído, as apostas serão anuladas.

SURF

As apostas no campeão preveem o vencedor da liga/torneio. As apostas serão resolvidas de acordo com as classificações finais, exceto se determinado de outra forma.

CICLISMO

Todas as apostas são resolvidas com base no resultado aquando da apresentação ao pódio. Qualquer desqualificação ou recurso que conduza a uma alteração nos resultados posteriormente, não será tida em consideração.

As apostas feitas em ciclistas que não iniciem uma dada corrida serão anuladas.

Vencedor da Corrida/Etapa

Preveja qual o ciclista ou equipa que vai vencer a Corrida/Etapa em questão.

ATLETISMO

Todas as apostas são resolvidas no resultado no momento da subida ao pódio. Qualquer desqualificação ou recurso posteriores que levem à alteração dos resultados, não serão considerados.

Para os Jogos Olímpicos, aplicar-se-ão as regras seguintes:

- A apresentação no pódio determinará a resolução das apostas.
- Posteriores desqualificações e/ou recursos não afetarão as apostas.

ODDS MELHORADAS – BETWAY BOOSTS

As odds melhoradas da Betway (Betway Boosts) serão resolvidas com base no resultado do final do jogo, incluindo o tempo de compensação. Exceto se especificado em contrário, o prolongamento, penáltis, etc, não contam para efeitos de resolução.

Se uma seleção incluída numa odd melhorada da Betway (Ex.: uma Tripla no futebol) for não-participante/não ocorrer, todas as apostas nessa odd melhorada serão anuladas, exceto se já se souber o resultado.

As odds melhoradas da Betway são oferecidas apenas para efeitos promocionais. Os valores oferecidos podem ser consideravelmente superiores aos valores originais oferecidos pela Entidade Exploradora. Para garantirmos que o maior número de clientes possível usufrui destas promoções, a aposta e pagamento máximos permitidos podem ser significativamente menores quando comparados com a oferta normal da Entidade Exploradora.

As odds melhoradas da Betway estão sujeitas a alteração.

As regras das apostas desportivas relevantes são aplicáveis às odds melhoradas da Betway exceto se indicado em contrário (Ex.: as regras do ténis são aplicáveis às odds melhoradas para o ténis).

JOGOS OLIMPICOS

Regras Gerais

Nos mercados absolutos, todas as apostas serão válidas, independentemente de o atleta/equipa competirem ou não. Se um atleta/equipa desistir antes de ter participado no evento, a aposta será considerada como perdida. Se um evento for cancelado, todas as apostas serão canceladas, exceto se a resolução ou as apostas já tiverem sido determinadas.

Caso o resultado de um evento seja alterado após uma investigação, os participantes premiados com Ouro, Prata e Bronze na cerimónia original de medalhas serão considerados 1º, 2º e 3º respetivamente para efeitos de resolução.

Para mercados absolutos onde haja um conflito com regras desportivas específicas, as regras olímpicas indicadas acima prevalecem para mercados absolutos olímpicos.

Eventos de equipa contam como uma medalha de ouro/uma medalha em quaisquer mercados de totais.

Mercado do Vencedor da Medalha de Ouro

Que país/atleta irá ganhar a Medalha de Ouro?

Mercado resolvido de acordo com o site oficial da competição. Caso qualquer equipa e/ou participante sejam desqualificados, inclusivé no caso de falsas partidas, as apostas nessa seleção serão consideradas

perdidas. Se os Jogos Olímpicos forem adiados, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado e as apostas já tiverem sido determinados.

Ganhar uma Medalha

Que país/atleta irá ganhar uma medalha?

Mercado resolvido de acordo com o resultado oficial do pódio, retirado do site oficial da competição. Caso qualquer equipa e/ou participante sejam desqualificados, inclusivé no caso de falsas partidas, as apostas nessa seleção serão consideradas perdidas.

Se os Jogos Olímpicos forem adiados, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado e as apostas já tiverem sido determinados.

Chegar à Final

Qual será o País/Atleta a chegar à final/meia-final do seu evento? Estabelecido de acordo com o site oficial da competição. No caso de qualquer equipa/participante ser desqualificado, inclusivé em falsas partidas, as apostas serão consideradas perdidas nessa seleção.

Se os Jogos Olímpicos ou o evento forem adiados, todas as apostas serão canceladas, exceto se o resultado e as apostas já tiverem sido determinados.

Vencedor Sem

Aposte em quem vai ganhar o evento ou terminar com melhor classificação sem o atleta ou a equipa nomeados. Mercado resolvido de acordo com o site oficial da competição. Caso o atleta/equipa em que apostou não participe no evento ou não ganhe o evento, o vencedor para os efeitos deste mercado será o atleta/equipa que conquistar a medalha de ouro.

Se os Jogos Olímpicos ou este evento forem adiados, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado e as apostas já tiverem sido determinados.

Apostas na Partida

Que país/atleta obterá melhor classificação no evento?

As Apostas na Partida são resolvidas de acordo com o site oficial da competição. Se num confronto direto ambas as equipas/atletas saírem na mesma ronda, a aposta é resolvida sobre quem obteve a melhor qualificação. Se a Equipa e/ou Atleta forem eliminados na mesma etapa, as apostas serão anuladas, exceto se for oferecido um empate como seleção.

Se os Jogos Olímpicos ou este evento forem adiados, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado e as apostas já tiverem sido determinados.

Bater o Record Mundial

Será que um Atleta vai bater o Record Mundial atual de um evento? As apostas são resolvidas de acordo com o site oficial da competição. Se um Atleta for desqualificado, considerar-se-á, para efeitos de resolução, que não bateu o record.

Aposta na Etapa/Ronda

Aposte em qual a Equipa ou Atleta que vai ganhar uma determinada etapa ou ronda. Caso qualquer equipa e/ou participante sejam desqualificados, inclusivé no caso de falsas partidas, as apostas nessa seleção serão consideradas como perdidas. As apostas são resolvidas de acordo com o site oficial da competição.

Número de Medalhas Ganhas

Aposte no número Mais/Menos de medalhas conquistadas pelo Atleta ou País nos Jogos Olímpicos. As apostas feitas neste mercado serão resolvidas de acordo com o quadro oficial de medalhas de todos os eventos.

Se os Jogos Olímpicos ou este evento forem adiados, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado e as apostas já tiverem sido determinados.

Mais Medalhas Ganhas

Aposte em que País acha que vai ganhar mais medalhas de Ouro, Prata e Bronze nos Jogos Olímpicos. A tabela final de medalhas declarada pelo site oficial dos Jogos Olímpicos no final do evento será utilizada para resolver as apostas sobre quantas medalhas um atleta ou país poderá ganhar.

Se os Jogos Olímpicos ou este evento forem adiados, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado e as apostas já tiverem sido determinados.

Apostas na Medalha de Ouro/Medalha da Partida

Qual o país/atleta que vai ganhar mais medalhas de ouro?

Na eventualidade de um empate no número de medalhas de ouro, o vencedor será decidido com base primeiramente no país com mais medalhas de prata e, se o empate permanecer, com base no número de medalhas de bronze.

TIPOS DE APOSTAS DESPORTIVAS

Apostas Simples, Múltiplas e Combinadas

Alargue as suas possibilidades de aposta ao ir mais além do que uma seleção de oportunidades oferecidas pelas apostas simples. Descubra um mundo de hipóteses vencedoras com várias seleções com as Múltiplas e as Combinadas.

Apostas Simples e Múltiplas

Nome da aposta	Número de Seleções
Simples	1
Dupla	2
Tripla	3
4 vezes	4
5 vezes	5
6 vezes	6
7 vezes	7
8 vezes	8
9 vezes	9
10 vezes	10
11 vezes	11
12 vezes	12
13 vezes	13
14 vezes	14
15 vezes	15
16 vezes	16
17 vezes	17
18 vezes	18
19 vezes	19
20 vezes	20

Em todos os caso, todas as seleções deverão ser vencedoras para a sua aposta ser considerada como ganha. Se uma ou mais seleções do acumulador for(em) cancelada(s), a aposta é válida assim que pelo menos uma das restantes seleções seja resolvida quer como vencedora ou perdedora.

Push

Trata-se de um jogo/seleção que ficou empatado/a, após considerado o *handicap/spread*. Todas as apostas serão anuladas.

Não Participante

Um não participante consiste em selecionar um jogador/equipa que acaba por não participar no evento. Se a sua seleção for um não participante, a sua aposta será anulada (e o valor apostado será reembolsado).

Se a seleção for parte de um acumulador (aposta múltipla), a aposta passará a ser do tipo anterior, como por exemplo: uma aposta tripla torna-se numa aposta dupla, uma aposta dupla torna-se numa aposta simples, etc.

Anulado(a)

Em todos os casos em que o termo 'anulado/a' é utilizado, a resolução será efetuada da seguinte maneira:

- **Apostas Simples** – o valor da aposta será reembolsado.
- **Apostas Acumuladas (Múltiplas)** – seleções nulas serão tratadas como não participantes dentro da aposta, o que significa que se a seleção for parte de um acumulador (aposta múltipla), a aposta passará a ser do tipo anterior da aposta múltipla, por exemplo, uma tripla passa a ser uma aposta dupla, uma aposta dupla passa a ser aposta simples, etc.

Apostas Combinadas (Apostas de Sistema)

As apostas combinadas assemelham-se a acumuladores (apostas múltiplas), na medida em que o jogador pode escolher várias seleções numa só aposta. Porém, no caso das apostas combinadas, todas as combinações possíveis de apostas dessas seleções são abrangidas, com a vantagem de ganhar mesmo que nem todas as seleções sejam vencedoras.

As apostas combinadas são apresentadas na forma de dois números separados por uma barra oblíqua: por exemplo 2/4, sendo que o primeiro número determina o tipo de apostas envolvidas (neste caso, duplas), e o segundo número refere-se ao número de seleções envolvidas.

Por exemplo, numa aposta combinada 2/4, escolheria 4 seleções e clicaria no separador Combinadas no topo do boletim de aposta, onde poderia então ver as suas opções de aposta combinadas. A aposta combinada 2/4 consiste nas 6 combinações possíveis usando as suas 4 seleções, 2 a 2, pelo que uma aposta de 0,50€ custaria 3€. Mesmo que apenas 2 dessas combinações fossem vencedoras, iria ter algum retorno – o valor do retorno iria depender do número de combinações acertadas. Se nenhuma ou apenas uma das suas seleções for vencedora, perde a sua aposta combinada. Quando faz a sua aposta combinada, o valor dos ganhos apresentados é o valor máximo possível de ganhos, se acertar em todas as seleções.

Poderá consultar os dados das apostas combinadas ativas ao aceder a Apostas em Aberto em A Minha Conta.

Apostas Combinadas / 3 seleções

Combinada 2/3

Uma aposta combinada 2/3 consiste em 3 apostas envolvendo 3 seleções em eventos distintos – 3 duplas. Quaisquer duas seleções vencedoras garantem retorno. Mais seleções vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 2/3 de 1€ custa 3€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
3	-	3	-	-	-	-	-	-

Trixie

Uma aposta *Trixie* consiste em 4 apostas envolvendo 3 seleções em eventos distintos, 3 duplas e 1 tripla. Quaisquer duas seleções vencedoras garantem retorno. Mais seleções vencedoras significam retornos maiores. Uma *Trixie* de 1€ custa 4€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
4	-	3	1	-	-	-	-	-

Patent

Uma aposta *Patent* consiste em 7 apostas envolvendo 3 seleções em eventos distintos, 3 simples, 3 duplas e 1 tripla. Uma só seleção vencedora já garante retorno. Mais seleções vencedoras significam retornos maiores. Uma *Patent* de 1€ custa 7€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
7	3	3	1	-	-	-	-	-

Apostas Combinadas / 4 seleções

Combinada 2/4

Uma aposta combinada 2/4 consiste em 6 apostas envolvendo 4 seleções em eventos distintos - 6 duplas. Quaisquer duas seleções vencedoras já garantem retorno. Mais seleções vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 2/4 de 1€ custa 6€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
6	-	6	-	-	-	-	-	-

Combinada 3/4

Uma aposta combinada 3/4 consiste em 4 apostas envolvendo 4 seleções em eventos distintos - 4 triplas. Quaisquer três seleções vencedoras já garantem retorno. Mais seleções vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 3/4 de 1€ custa 4€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
4	-	-	4	-	-	-	-	-

Yankee

Uma aposta *Yankee* consiste em 11 apostas envolvendo 4 seleções em eventos distintos, 6 duplas, 4 triplas e 1 quatro vezes. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Yankee de 1€ custa 11€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
11	-	6	4	1	-	-	-	-

Lucky 15

Uma aposta *Lucky 15* consiste em 15 apostas envolvendo 4 seleções em eventos distintos, 4 simples, 6 duplas, 4 triplas e 1 quatro vezes. Uma só aposta vencedora garante retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma *Lucky 15* de 1€ custa 15€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
15	4	6	4	1	-	-	-	-

Apostas Combinadas / 5 seleções

Combinada 2/5

Uma aposta combinada 2/5 consiste em 10 apostas envolvendo 5 seleções em eventos distintos - 10 duplas. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 2/5 de 1€ custa 10€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
10	-	10	-	-	-	-	-	-

Combinada 3/5

Uma aposta combinada 3/5 consiste em 10 apostas envolvendo 5 seleções em eventos distintos - 10 triplas. Quaisquer três apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 3/5 de 1€ custa 10€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
10	-	-	10	-	-	-	-	-

Combinada 4/5

Uma aposta combinada 4/5 consiste em 5 apostas envolvendo 5 seleções em eventos distintos, 5 quatro vezes. Quaisquer quatro apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 4/5 de 1€ custa 5€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
5	-	-	-	5	-	-	-	-

Super Yankee

Uma aposta combinada *Super Yankee* consiste em 26 apostas envolvendo 5 seleções em eventos distintos, 10 duplas, 10 triplas, 5 quatro vezes e 1 cinco vezes. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma *Super Yankee* de 1€ custa 26€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
26	-	10	10	5	1	-	-	-

Lucky 31

Uma aposta combinada *Lucky 31* consiste em 31 apostas envolvendo 5 seleções em eventos distintos, 5 simples, 10 duplas, 10 triplas, 5 quatro vezes e 1 cinco vezes. Uma só aposta vencedora garante retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma *Lucky 31* de 1€ custa 31€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
31	5	10	10	5	1	-	-	-

Apostas Combinadas / 6 seleções

Combinada 2/6

Uma aposta combinada 2/6 consiste em 15 apostas envolvendo 6 seleções em eventos diferentes, 15 duplas. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 2/6 de 1€ custa 15€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
15	-	15	-	-	-	-	-	-

Combinada 3/6

Uma aposta combinada 3/6 consiste em 20 apostas envolvendo 6 seleções em eventos distintos, 20 triplas. Quaisquer três apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 3/6 de 1€ custa 20€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
20	-	-	20	-	-	-	-	-

Combinada 4/6

Uma aposta combinada 4/6 consiste em 15 apostas envolvendo 6 seleções em eventos distintos, 15 quatro vezes. Quaisquer quatro apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 4/6 de 1€ custa 15€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
15	-	-	-	15	-	-	-	-

Combinada 5/6

Uma aposta combinada 5/6 consiste em 6 apostas envolvendo 6 seleções em eventos distintos, 6 cinco vezes. Quaisquer cinco apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 5/6 de 1€ custa 6€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
6	-	-	-	-	6	-	-	-

Heinz

Uma aposta combinada Heinz consiste em 57 apostas envolvendo 6 seleções em eventos distintos, 15 duplas, 20 triplas, 15 quatro vezes, 6 cinco vezes e 1 seis vezes. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno.

Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Heinz de 1€ custa 57€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
57	-	15	20	15	6	1	-	-

Lucky 63

Uma aposta combinada Lucky 63 consiste em 63 apostas envolvendo 6 seleções em eventos distintos, 6 simples, 15 duplas, 20 triplas, 15 quatro vezes, 6 cinco vezes e 1 seis vezes. Uma só aposta vencedora garante retorno.

Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Lucky 63 de 1€ custa 63€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
63	6	15	20	15	6	1	-	-

Apostas Combinadas / 7 seleções

Combinada 2/7

Uma aposta combinada 2/7 consiste em 21 apostas envolvendo 7 seleções em eventos distintos - 21 duplas. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 2/7 de 1€ custa 21€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
21	-	21	-	-	-	-	-	-

Combinada 3/7

Uma aposta combinada 3/7 consiste em 35 apostas envolvendo 7 seleções em eventos distintos - 35 triplas. Quaisquer três apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 3/7 de 1€ custa 35€.

	Simples	Aposta Acumuladora

Número de apostas colocadas		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
35	-	-	35	-	-	-	-	-

Combinada 4/7

Uma aposta combinada 4/7 consiste em 35 apostas envolvendo 7 seleções em eventos distintos - 35 quatro vezes. Quaisquer quatro apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 4/7 de 1€ custa 35€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
35	-	-	-	35	-	-	-	-

Combinada 5/7

Uma aposta combinada 5/7 consiste em 21 apostas envolvendo 7 seleções em eventos distintos- 21 cinco vezes. Quaisquer cinco apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 5/7 de 1€ custa 21€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
21	-	-	-	-	21	-	-	-

Combinada 6/7

Uma aposta combinada 6/7 consiste em 7 apostas envolvendo 7 seleções em eventos distintos - 7 seis vezes. Quaisquer seis apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 6/7 de 1€ custa 7€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
7	-	-	-	-	-	7	-	-

Super Heinz

Uma aposta combinada *Super Heinz* consiste em 120 apostas envolvendo 7 seleções em eventos distintos, 21 duplas, 35 triplas, 35 quatro vezes, 21 cinco vezes, 7 seis vezes e 1 sete vezes. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma *Super Heinz* de 1€ custa 120€.

Número de	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes

apostas colocadas								
120	-	21	35	35	21	7	1	-

Apostas Combinadas / 8 seleções

Combinada 2/8

Uma aposta combinada 2/8 consiste em 28 apostas envolvendo 8 seleções em eventos distintos - 28 duplas. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 2/8 de 1€ custa 28€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
28	-	28	-	-	-	-	-	-

Combinada 3/8

Uma aposta combinada 3/8 consiste em 56 apostas envolvendo 8 seleções em eventos distintos - 56 triplas. Quaisquer três apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 3/8 de 1€ custa 56€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
56	-	-	56	-	-	-	-	-

Combinada 4/8

Uma aposta combinada 4/8 consiste em 70 apostas envolvendo 8 seleções em eventos distintos - 70 quatro vezes. Quaisquer quatro apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 4/8 de 1€ custa 70€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
70	-	-	-	70	-	-	-	-

Combinada 5/8

Uma aposta combinada 5/8 consiste em 56 apostas envolvendo 8 seleções em eventos distintos - 56 cinco vezes. Quaisquer cinco apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 5/8 de 1€ custa 56€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
56	-	-	-	-	56	-	-	-

Combinada 6/8

Uma aposta de Combinada 6/8 consiste em 28 apostas envolvendo 8 seleções em eventos distintos - 28 seis vezes. Quaisquer seis apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 6/8 de 1€ custa 28€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
28	-	-	-	-	-	28	-	-

Combinada 7/8

Uma aposta combinada 7/8 consiste em 8 apostas envolvendo 8 seleções em eventos distintos - 8 sete vezes. Quaisquer sete apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma Aposta Combinada 7/8 de 1€ custa 8€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
8	-	-	-	-	-	8	-	-

Goliath

Uma aposta combinada *Goliath* consiste em 247 apostas envolvendo 8 seleções em eventos distintos, 28 duplas, 56 triplas, 70 quatro vezes, 56 cinco vezes, 28 seis vezes, 8 sete vezes e 1 oito vezes. Quaisquer duas apostas vencedoras garantem retorno. Mais apostas vencedoras significam retornos maiores. Uma *Goliath* de 1€ custa 247€.

Número de apostas colocadas	Simples	Aposta Acumuladora						
		Dupla	Tripla	4 vezes	5 vezes	6 vezes	7 vezes	8 vezes
247	-	28	56	70	56	28	8	1

APOSTAS HANDICAP

Handicap Asiático

A Linha Asiática é um tipo especial de *handicap* utilizado nos jogos de futebol. Dependendo da probabilidade de vitória de cada equipa, é definido um *handicap* para o jogo. Isto permite que as *odds* de cada lado sejam mais equilibradas, criando assim oportunidades de aposta mais competitivas. Todas as Apostas Ao Vivo com *Handicap* Asiático (incluindo apostas na 1ª parte e na 2ª parte) são resolvidas de acordo com a linha de marcação. Quaisquer golos marcados após a colocação da aposta serão ignorados para efeitos de resolução da mesma.

Handicap Asiático	Significado
0	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo. Se houver um empate (0 golos de diferença), o valor da sua aposta é-lhe reembolsado.
0.25	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo. Se houver um empate, a sua aposta é dividida em duas: uma metade é considerada como ganha e a outra metade é considerada como empate, sendo o seu valor reembolsado.
0.5	Ganha se a sua seleção empatar ou ganhar o jogo.
0.75	Ganha se a sua seleção ganhar ou empatar o jogo. Se a sua seleção perder por um golo de diferença, perde metade do valor apostado.
1	Ganha se a sua seleção ganhar ou empatar o jogo. Se a sua seleção perder por um golo, o valor da sua aposta é reembolsado.
-0.25	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo. Se empatar, perde metade do valor apostado.
-0.5	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo.
-0.75	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo por dois golos ou mais. Se a sua equipa ganhar por um golo, a sua aposta é dividida em duas: uma metade é considerada como ganha e a outra metade é considerada como empate, sendo o seu valor reembolsado.
-1	Ganha se a sua seleção ganhar o jogo por dois ou mais golos. Se a sua seleção ganhar por um golo, o valor da sua aposta é reembolsado.

Exemplo de Aposta Ao Vivo:

Juventus vs Man.United com resultado no momento de 1-0

Equipa	Handicap Asiático	Odds
Juventus	-0.75	5/6 (1.80)
Manchester	+0.75	23/20 (2.15)

Com resultado final: 3:0

- Se apostar 100 € na Juventus, os seus ganhos líquidos são de 80€

Com resultado final: 2:0, 3:1

- Se apostar 100 € na Juventus, os seus ganhos líquidos são de 40€

Com resultado final: 1:0, 1:1, 1:2, 1:3, 2:1, 2:2, 3:2, 3:3

- Se apostar 100 € no Man. United, os seus ganhos líquidos são de 115€

Handicap 3 Opções

Num *Handicap 3 Opções* a linha é definida para que também possa haver um empate, o que lhe dá a possibilidade de 3 potenciais apostas:

- **Handicap (-1):** Ganha se a sua seleção ganhar o jogo, por dois golos ou mais.
- **Empate:** Ganha se a equipa com Handicap (-1) ganhar o jogo por, exatamente, um golo de diferença.
- **Handicap (+1):** Ganha se a sua seleção empatar ou ganhar o jogo.