

ANDEBOL

REGRAS GERAIS

- A. Todos os mercados contemplam apenas o Tempo Regulamentar a não ser que o contrário esteja indicado na respetiva nomenclatura.
- B. Na eventualidade de um jogo ser adiado ou interrompido por um período superior a 24 horas, todas as apostas serão anuladas.

MERCADOS

Resultado Final

Apostas para determinar o vencedor do encontro. Inclui a opção Empate.

Total de Golos

Apostas para determinar o total de golos no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Golos por Equipa

Apostas para determinar o total de golos que uma determinada equipa irá marcar no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Golos (Par ou Ímpar)

Apostas para determinar se o número total de golos no tempo regulamentar do jogo será par ou ímpar. Se o resultado do jogo for 0:0, o mercado será resolvido como "Par".

Hipótese Dupla

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar em dois dos três resultados possíveis:

1 ou X – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 1 (anfitriã).

1 ou 2 – A aposta é vencedora se o jogo NÃO terminar empatado.

X ou 2 – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 2 (visitante).

Handicap

Ao apostar em "Handicap", está a aplicar uma vantagem ou desvantagem de golos a uma das equipas.

Para que a sua aposta seja vencedora, o número de golos marcados pela equipa selecionada (após a aplicação do Handicap escolhido) tem de ser superior ao número de golos marcados pela equipa opositora.

Parte com mais golos

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se serão marcados mais golos na primeira parte, na segunda parte ou se haverá um empate no número de golos marcados em ambas as partes.

Mercados de 1ª Parte e 2ª Parte

Todos os mercados referentes à 1ª parte serão resolvidos apenas com base no resultado da 1ª parte. Se o jogo for abandonado antes da conclusão da 1ª parte, as apostas serão anuladas.

Todos os mercados referentes à 2ª parte serão resolvidos apenas com base no resultado da 2ª parte (e prolongamentos se houver essa indicação na nomenclatura do mercado).

BADMINTON

REGRAS GERAIS

- A. Se um jogo for adiado ou interrompido e não for retomado nas 24 horas seguintes, as apostas serão anuladas.
- B. Se uma equipa/jogador desistir, todos os mercados por resolver serão considerados nulos.
- C. As deduções de pontos oficiais serão tidas em consideração para todos os mercados ainda por determinar. Os mercados que já foram determinados não levarão em conta as deduções.
- D. No caso de um dos participantes ser substituído por outro antes do início do jogo, as apostas serão anuladas.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Vencedor do Jogo

Apostas para determinar o vencedor de cada jogo.

BASEBOL

REGRAS GERAIS

- A. Se um jogo for adiado ou interrompido e não for retomado nas 24 horas seguintes, as apostas serão anuladas.
- B. Innings extra não são considerados, salvo indicação em contrário.
- C. Na eventualidade de a *Mercy Rule* ser aplicada, todas as apostas serão resolvidas com base no resultado nesse momento.
- D. Regra 4 ½ Innings – Resultado Final - Para a aposta ser válida, têm de ser jogados pelo menos 5 innings completos, a não ser que a equipa a bater em segundo lugar esteja em vantagem após 4 innings e meio. Se um jogo for terminado ou suspenso, o vencedor será determinado pelo resultado após o último inning completo (a não ser que a segunda equipa a bater consiga um empate ou comece a liderar na última metade do Inning, situação que levará a que o vencedor seja determinado pelo resultado na altura em que o jogo foi terminado ou suspenso). No entanto, na eventualidade de a *Mercy Rule* ser aplicada, todas as apostas serão resolvidas com base no resultado nesse momento.
- E. Regra 8 ½ innings - Apostas de Total e Handicap - O jogo tem de durar pelo menos 9 innings completos (ou 8 innings e meio se a equipa da casa estiver à frente) para as apostas serem válidas. No entanto, na eventualidade de a *Mercy Rule* ser aplicada, todas as apostas serão resolvidas com base no resultado nesse momento.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Total de Runs

Apostas para determinar o total de Runs no encontro.

Total de Runs (Par / Ímpar)

Apostas para determinar se o total de Runs no encontro será par ou ímpar.

Handicap de Runs

Apostas onde se aplica uma vantagem ou desvantagem de runs a uma das equipas.

Vencedor do 1º Inning

Apostas para determinar o vencedor do 1º inning. Se o jogo for abandonado antes da conclusão do 1º inning, as apostas neste mercado serão anuladas.

BASQUETEBOL

REGRAS GERAIS

- A. Os mercados que incluem prolongamentos estão devidamente identificados na sua nomenclatura.
- B. Caso um jogo seja adiado ou interrompido e não seja retomado num prazo de 24 horas, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado.
- C. No caso de um prolongamento ser jogado apenas para efeitos de qualificação na eliminatória, os mercados serão resolvidos tendo em conta o resultado obtido no tempo regulamentar.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Total de Pontos

Apostas para determinar o total de pontos no encontro. Se o total de pontos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Pontos por Equipa

Apostas para determinar o total de pontos que uma determinada equipa irá marcar no encontro. Se o total de pontos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Pontos (Par/Ímpar)

Apostas para determinar se o total de pontos no encontro será par ou ímpar.

Handicap

Apostas onde se aplica uma vantagem ou desvantagem de pontos a uma das equipas. Caso se verifique um empate após ter sido aplicado o Handicap ao Resultado Final da partida, o valor da aposta é devolvido.

Primeira Equipa a atingir X pontos no Período

Apostas para prever qual das equipas vai marcar primeiro, num determinado período, o número de pontos indicado na nomenclatura do mercado. Os pontos marcados previamente, nos períodos anteriores, não contam para as apostas neste mercado. As apostas no 4º período não incluem o prolongamento.

1ª Parte e 2ª Parte

Todos os mercados referentes à 1ª parte serão resolvidos apenas com base no resultado da 1ª parte. Todos os mercados referentes à 2ª parte serão resolvidos apenas com base no resultado da 2ª parte (e prolongamentos se houver essa indicação na nomenclatura do mercado).

1º/2º/3º/4º Período

Todos os mercados referentes a cada período serão resolvidos apenas com base no resultado desse mesmo período.

Vencedor do torneio

Caso exista mais que um vencedor, a odd da aposta será dividida pelo número de vencedores.

CICLISMO

REGRAS GERAIS

- A. O vencedor da corrida ou da etapa será determinado de acordo com as classificações oficiais. Caso não exista apresentação ao pódio, todos os resultados são determinados pelas classificações finais oficiais, publicadas imediatamente após o fim do evento.
- B. Se o ciclista em que apostou não passar da linha de partida, todas as apostas nesse ciclista serão anuladas.
- C. Se a etapa indicada for interrompida, todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado de um mercado específico já estiver determinado.
- D. Se a prova especificada for interrompida (não sendo realizado o número de etapas segundo o regulamento), todas as apostas serão anuladas, exceto se o resultado de um mercado específico já estiver determinado.
- E. Na eventualidade de uma etapa ou uma corrida ser adiada por um período superior a 24 horas, todas as apostas serão anuladas.

MERCADOS

Vencedor da Etapa

Aposta para determinar o vencedor da Etapa. Se a etapa não terminar, a aposta será anulada.

Vencedor da Competição

Apostas para determinar o Vencedor da Competição, tendo em conta a Classificação Geral Final. Se nenhum dos ciclistas concluir a corrida, o ciclista que concluir mais etapas é considerado vencedor. Se todos os ciclistas concluírem um número igual de etapas, aquele que tiver melhor classificação na última etapa concluída é o vencedor.

Para Ficar no Pódio

Apostas para determinar se um ciclista irá ficar entre os 3 primeiros classificados (Para a Etapa e para a Classificação Geral Final).

CRÍQUETE

REGRAS GERAIS:

- A. Nenhum mercado inclui “super overs” a não ser que seja especificado o contrário.
- B. Se um jogo for cancelado antes de qualquer jogada ter sido efetuada, todos os mercados são anulados a não ser que o jogo seja reagendado para um período inferior ou igual a 48h relativamente à hora de início prevista inicialmente.
- C. Se um jogo estiver empatado e as regras oficiais da competição não obrigarem a que seja determinado um vencedor, ou em jogos em que em caso de empate o vencedor é determinado a partir do lançamento de uma moeda ao ar, todos os mercados que tenham ficado por decidir serão anulados.
- D. Se os mercados se mantiverem em aberto com um resultado incorreto que tenha um impacto significativo nas odds apresentadas, a ESC Online reserva-se o direito de proceder ao cancelamento das apostas colocadas neste período de tempo.

MERCADOS

Vencedor do Jogo (inclui super overs)

Apostas para prever quem será o vencedor do jogo. Todas as apostas serão resolvidas de acordo com as regras da competição em que o jogo se insere. Em jogos afetados por condições meteorológicas adversas, as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial do encontro.

Total de runs

Apostas para prever quantos runs um jogo terá. As apostas serão resolvidas de acordo com as regras da competição em que o jogo se insere. Em jogos afetados por condições meteorológicas adversas, as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial do encontro.

DARDOS

REGRAS GERAIS

- A. Na eventualidade de um evento ser adiado ou interrompido por um período superior a 24 horas, todas as apostas serão anuladas.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor da partida.

Vencedor do Set

Apostas para determinar o vencedor do Set.

Handicap de Sets

Apostas onde se aplica uma vantagem ou desvantagem de Sets a um dos jogadores. Caso se verifique um empate após ter sido aplicado o Handicap ao Resultado Final da partida, o valor da aposta é devolvido.

Resultado Correto (Sets)

Apostas para determinar o resultado correto da partida em sets.

Total de 180s

Apostas para determinar o número total de 180s numa determinada partida.

1º Jogador a conseguir um 180

Apostas para determinar qual o 1º jogador a fazer um 180 na partida.

DESSPORTOS MOTORIZADOS

REGRAS GERAIS

- A. O início da corrida é contabilizado como sendo o momento em que é dado o sinal para começar a volta de aquecimento. Caso a aposta seja colocada num piloto que não participe na volta de aquecimento, ou que não esteja na linha de partida, as apostas serão anuladas.
- B. As classificações dos pilotos, assim como a pontuação das equipas, são determinados pelo relatório/listagem oficial da organização disponibilizado imediatamente após a corrida. Eventuais desqualificações ou mudanças de protocolos que ocorram posteriormente à corrida ter terminado, não serão tidos em consideração para efeitos da resolução de apostas.
- C. Pilotos que passem a linha de partida, contam automaticamente para efeitos de participação na corrida.

MERCADOS

Vencedor da corrida

Apostas para determinar o vencedor da corrida.

Top 3/ Pódio

Apostas para determinar que piloto irá terminar num dos 3 primeiros lugares da classificação oficial da corrida.

Volta mais rápida

Apostas para determinar que piloto fará o melhor tempo numa volta da corrida.

Vencedor da competição

Apostas para determinar o vencedor da competição. Estas apostas são resolvidas no final da temporada.

FUTEBOL

REGRAS GERAIS

- A. Todos os mercados (exceto mercados referentes à primeira parte, prolongamento e pênaltis) são baseados no tempo regulamentar, a menos que o contrário esteja especificado. Isto inclui qualquer tempo de compensação dado pelo árbitro, mas não inclui prolongamento, golo de ouro ou desempate por grandes penalidades.
- B. Caso o jogo seja adiado, abandonado ou interrompido por um período superior a 24 horas, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas cujos prognósticos já se encontrem resolvidos.
- C. Qualquer acontecimento que ocorra após o apito final do árbitro não é considerado para efeitos de apostas.
- D. Em relação a jogos amigáveis, se as odds apresentadas corresponderem ao formato de jogo em que o encontro foi disputado, as apostas permanecerão válidas.

No entanto, se as odds apresentadas tiverem em consideração um formato diferente daquele em que o encontro foi disputado, reservamo-nos o direito de cancelar todas as apostas.

- E. Para efeitos de resolução de apostas, mercados com nomenclatura 1ª parte, 2ª parte ou Prolongamento apenas têm em conta os acontecimentos no período indicado na respetiva nomenclatura.

REGRAS DE RESOLUÇÃO E CANCELAMENTO

- A. Se um jogo for interrompido ou adiado e não for retomado num prazo de 24 horas após a data prevista para o seu início, todas as apostas serão anuladas.
- B. Se um determinado mercado permanecer aberto quando já tiverem ocorrido golos, cartões vermelhos ou amarelo-vermelhos, grandes penalidades ou uma intervenção por parte do VAR (mesmo que o jogo continue a decorrer durante essa intervenção), reservamo-nos o direito de anular as apostas.
- C. Se os nomes, ligas ou categorias das equipas forem exibidos incorretamente, reservamo-nos o direito de anular as apostas.

MERCADOS

Resultado Final

Apostas para determinar o vencedor do encontro. Inclui a opção Empate. Não inclui prolongamento, golo de ouro ou desempate por grandes penalidades.

Hipótese Dupla

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar em dois dos três resultados possíveis:

1 ou X – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 1 (anfitriã).

1 ou 2 – A aposta é vencedora se o jogo NÃO terminar empatado.

X ou 2 – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 2 (visitante).

Empate Anula

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar no vencedor do jogo no final do tempo regulamentar. Caso o jogo termine empatado, as apostas neste mercado serão anuladas.

Vencedor da Eliminatória

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar numa equipa para se qualificar numa determinada eliminatória. Por este motivo, as apostas neste mercado incluem prolongamento, golo de ouro e desempate por grandes penalidades.

Qualquer decisão (judicial ou não) de cancelar ou alterar os resultados ou as equipas qualificadas na eliminatória depois da aposta estar resolvida, não será tida em consideração para efeitos de resolução de apostas.

No caso de a eliminatória ser uma Final, as apostas no vencedor da Final serão consideradas vencedoras.

Ambas as Equipas Marcam

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se ambas as equipas marcam pelo menos um golo no decorrer do tempo regulamentar.

Se houver um autogolo, para efeitos da resolução da aposta o golo será contabilizado para a equipa que beneficiou do mesmo.

Total de Golos

Apostas para determinar o total de golos marcados num determinado jogo. As apostas neste mercado contemplam apenas o resultado no final do tempo regulamentar. Não inclui prolongamento nem pênaltis. Se, no final do tempo regulamentar, o número de golos marcados for exatamente igual ao total apostado, a aposta será considerada nula. Autogolos serão contabilizados neste mercado.

Apostas nos mercados que terminam em .25 e .75, serão divididas pelos dois mercados aproximados e serão resolvidas como vencedoras, perdedoras, "Half-Won" ou "Half-Lost". EXEMPLOS:

- Ao apostar em "Total de Golos (+1.25)", para que a aposta seja totalmente vencedora, terão de ser marcados dois ou mais golos. Caso apenas seja marcado um golo, a aposta é considerada "Half Lost" (metade perdedora) em que metade da aposta nesta seleção será devolvida e a outra metade da aposta será considerada perdedora. Se não forem marcados golos, a aposta é totalmente resolvida como perdedora.

- Ao apostar em "Total de Golos (+1.75)", para que a aposta seja totalmente vencedora, terão de ser marcados três ou mais golos. Caso apenas sejam marcados dois golos, a aposta é considerada "Half Won" (metade vencedora) em que metade da aposta nesta seleção será vencedora e a outra metade da aposta será devolvida. Se não forem marcados golos ou se apenas um golo for marcado, a aposta é totalmente resolvida como perdedora.

- Ao apostar em "Total de Golos (-2.25)", para que a aposta seja totalmente vencedora, terão de ser marcados um golo ou nenhum. Caso sejam marcados dois golos, a aposta é considerada "Half Won" (metade vencedora) em que metade da aposta nesta seleção será vencedora e a outra metade da aposta será devolvida. Se forem marcados três ou mais golos, a aposta é totalmente resolvida como perdedora.

Ao apostar em "Total de Golos (-2.75)", para que a aposta seja totalmente vencedora, terão de ser marcados dois golos ou menos. Caso sejam marcados três golos, a aposta é considerada "Half Lost" (metade perdedora) em que metade da aposta nesta seleção será devolvida e a outra metade da aposta será perdedora. Se forem marcados quatro ou mais golos, a aposta é totalmente resolvida como perdedora.

Total de Golos (Par ou Ímpar)

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se o total de golos marcados no tempo regulamentar será par ou ímpar.

Se o resultado do jogo for 0:0, o mercado será resolvido como "Par".

Total de Golos (por equipa)

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar que o número de golos marcado por uma determinada equipa será superior ou inferior ao número especificado na aposta. Apenas são considerados os golos marcados na baliza adversária. Todos os golos marcados na própria baliza serão considerados para o número de golos marcado pelo adversário.

Se o número de golos marcados pela equipa selecionada for exatamente igual ao número de golos selecionados na aposta, esta será devolvida.

Handicap (3 Opções)

Ao apostar em “Handicap”, está a aplicar uma vantagem ou desvantagem de golos a uma das equipas.

Para que a sua aposta seja vencedora, o número de golos marcados pela equipa selecionada (após a aplicação do Handicap escolhido) tem de ser superior ao número de golos marcados pela equipa opositora. Se selecionar a opção “Empate”, para que a aposta seja vencedora, o resultado final do jogo deverá ficar empatado após a aplicação do Handicap.

Por exemplo, ao apostar em “Handicap (1:0)”, está a aplicar uma vantagem inicial de 1 golo à equipa da casa. Terá então 3 opções de aposta: 1, Empate ou 2:

- Se apostar em 1, a aposta será vencedora se a equipa da casa vencer o jogo ou se o mesmo terminar empatado;
- Se apostar em Empate, a aposta será vencedora se a equipa visitante vencer o jogo por 1 golo de diferença exatamente.
- Se apostar em 2, a aposta será vencedora se a equipa visitante vencer o jogo por 2 golos de diferença no mínimo.

Handicap Asiático

Neste mercado aplica-se o mesmo conceito do Handicap regular, com a diferença de que o Handicap Asiático não disponibiliza a opção “Empate”. Por este motivo, se o número de golos marcados pela equipa selecionada (após a aplicação do Handicap escolhido) for igual ao número de golos marcados pela equipa opositora, a aposta é devolvida. Exemplos:

- No Handicap (0,5) aplica-se uma vantagem de 0,5 golos à equipa em que apostar. Por este motivo, se a equipa selecionada vencer o jogo ou se o mesmo terminar empatado, a aposta é considerada vencedora. Se a equipa selecionada perder o jogo, a aposta é perdedora.
- No Handicap (-0,5) aplica-se uma desvantagem de 0,5 golos à equipa em que apostar. Por este motivo, se a equipa selecionada vencer o jogo, a aposta é considerada vencedora. Se o jogo terminar empatado ou se a equipa selecionada perder o jogo, a aposta é perdedora.

No Handicap (-1) aplica-se uma desvantagem de 1 golo à equipa em que apostar. Por este motivo, se a equipa selecionada vencer o jogo por 2 ou mais golos de vantagem, a aposta é considerada vencedora. Se a equipa selecionada vencer por 1 golo de vantagem, a aposta é anulada. Se a equipa selecionada empatar ou perder o jogo, a aposta é considerada perdedora.

Resultado Correto

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar no resultado correto no final do tempo regulamentar.

Intervalo/Resultado Final

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na equipa que vence jogo ao intervalo e no final do tempo regulamentar. Exemplos:

1/1 – A aposta será vencedora se a equipa da casa estiver a vencer ao intervalo e no final do jogo.

1/2 – A aposta será vencedora se a equipa da casa estiver a vencer ao intervalo e perder no final do tempo regulamentar.

Empate/2 – A Aposta será vencedora se o jogo estiver empatado ao intervalo e a equipa visitante vencer no final no tempo regulamentar.

Resultado Final / Total de Golos

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na equipa que vence o jogo no final do tempo regulamentar e no total de golos marcados no tempo regulamentar. Exemplos:

Equipa da Casa / Mais (1.5) – A aposta será vencedora se a equipa da casa vencer o jogo no final do tempo regulamentar e se forem marcados dois ou mais golos no tempo regulamentar.

Empate / Menos (3.5) – A aposta será vencedora se o jogo estiver empatado no final do tempo regulamentar e se forem marcados três golos ou menos no tempo regulamentar.

Equipa Visitante / Mais (4.5) – A aposta será vencedora se a equipa visitante vencer o jogo no final do tempo regulamentar e se forem marcados cinco ou mais golos no tempo regulamentar.

Resultado Final / Ambas as Equipas Marcam

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na equipa que vence o jogo no final do tempo regulamentar e na hipótese de ambas as equipas marcarem ou não no tempo regulamentar. Exemplos:

Equipa da Casa / Sim – A aposta será vencedora se a equipa da casa vencer o jogo no final do tempo regulamentar e se ambas as equipas marcarem no tempo regulamentar.

Empate / Não – A aposta será vencedora se o jogo estiver empatado no final do tempo regulamentar e se ambas as equipas NÃO marcarem no tempo regulamentar.

Ambas as Equipas Marcam / Total de Golos

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na hipótese de ambas as equipas marcarem ou não no tempo regulamentar no final do tempo regulamentar e no total de golos marcados no tempo regulamentar. Exemplos:

Sim / Mais (2.5) – A aposta será vencedora se ambas as equipas marcarem e se houver 3 ou mais golos no tempo regulamentar.

Não / Menos (0.5) – A aposta será vencedora se não houver golos no tempo regulamentar.

Marcador no Jogo

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar num determinado jogador para marcar golo no decorrer do tempo regulamentar. Apenas são considerados os golos marcados na baliza adversária.

Se um jogador não participar no jogo, a aposta é devolvida. Caso o golo em questão seja marcado por um jogador que não estava entre as opções disponibilizadas para apostar, todas as apostas no mercado serão resolvidas como perdedoras.

Se o jogo for abandonado antes do intervalo, todos os mercados serão anulados, independentemente de a aposta já ter sido determinada.

Se o jogo for abandonado na segunda parte, apenas serão vencedoras as apostas já resolvidas na primeira parte.

Marcador do X Golo

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar no jogador que marcará o X golo (1º, 2º, último, etc.) de acordo com o que estiver indicado na nomenclatura do mercado.

Caso a aposta seja colocada num jogador que não participe no jogo, as apostas neste mercado serão devolvidas.

Caso o golo em questão seja marcado por um jogador que não estava entre as opções disponibilizadas para apostar, todas as apostas no mercado serão resolvidas como perdedoras.

Caso o primeiro golo do jogo seja um autogolo (mesmo que o mesmo tenha sido marcado pelo jogador no qual foi colocada a aposta), todas as apostas serão resolvidas como perdedoras.

Apostas em jogadores que se encontrem no banco de suplentes na altura em que o golo for marcado, serão devolvidas.

Equipa que marca o X golo

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na equipa que marcará o X golo (1º, 2º, último, etc.) de acordo com o que estiver indicado na nomenclatura do mercado.

Se houver um autogolo, para efeitos da resolução da aposta o golo será contabilizado para a equipa que beneficiou do mesmo.

Golos Exatos

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar no número exato de golos marcados no decorrer do tempo regulamentar.

Margem de Vitória

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na equipa que irá vencer o jogo e com que vantagem o irá fazer ou se o jogo terminará empatado

Momento do X golo

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar em que intervalo de tempo será marcado o golo indicado na nomenclatura do mercado.

Parte com mais golos

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se serão marcados mais golos na primeira parte, na segunda parte ou se haverá um empate no número de golos marcados em ambas as partes.

Parte com mais golos – Equipa

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se uma determinada equipa marcará mais golos na primeira parte, na segunda parte ou se haverá um empate no número de golos marcados em ambas as partes.

Se houver um autogolo, para efeitos da resolução da aposta o golo será contabilizado para a equipa que beneficiou do mesmo.

Para marcar em ambas as partes – Equipa

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se uma determinada equipa irá ou não marcar em ambas as partes do tempo regulamentar.

Em que parte será marcado o primeiro golo?

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se o primeiro golo será marcado na primeira ou na segunda parte do jogo.

Mercados de Cantos

Apenas os cantos que forem executados são contabilizados para efeitos da aposta, independentemente do número de cantos assinalado pelo árbitro. Ou seja, se o árbitro marcar canto e terminar o jogo ou a parte antes do canto ser marcado, o mesmo não será contabilizado para efeitos de resolução de apostas. Caso um pontapé de canto seja repetido, apenas será contabilizado um pontapé de canto.

Caso não seja marcado qualquer pontapé de canto no decorrer do jogo, para efeitos de resolução de aposta será considerado um número par de cantos.

Os mercados de Handicap de Cantos são resolvidos da mesma forma que os mercados de Handicap de Golos.

Resultado por período (0'-15' / 16-30' / 31'-45' / 46'-60' / 61'-75' / 76'-90)

Apostas para prever o vencedor no período de tempo indicado. Apenas são contabilizados os golos marcados durante esse período de tempo. O resultado do jogo ao momento em que a aposta é colocada não é contabilizado para as apostas neste mercado.

Total de Golos por período (0'-15' / 16-30' / 31'-45' / 46'-60' / 61'-75' / 76'-90)

Apostas para prever o número de golos que serão marcados durante o período de tempo indicado. Apenas são contabilizados os golos marcados durante esse período de tempo. Os golos marcados antes ou posteriormente a esse período de tempo não são contabilizados para as apostas neste mercado.

Total de Cantos por período (0'-15' / 16-30' / 31'-45' / 46'-60' / 61'-75' / 76'-90)

Apostas para prever o número de cantos que serão marcados durante o período de tempo indicado. Apenas são contabilizados os cantos marcados durante esse período de tempo. Os cantos marcados antes ou posteriormente a esse período de tempo não são contabilizados para as apostas neste mercado. Para contabilização dos cantos, é tido em conta o momento em que o pontapé de canto é cobrado, e não o momento em que o canto é assinalado pelo árbitro. Pontapés de canto que não cheguem a ser cobrados, não são contabilizados para o total de cantos.

Vencedor da Competição

As apostas neste mercado apenas serão resolvidas no final da competição.

Qualquer decisão (judicial ou não) de cancelar ou alterar o vencedor da competição depois das apostas estarem resolvidas, não será tida em consideração para efeitos de resolução de apostas.

Caso a equipa na qual a aposta foi colocada seja desqualificada ou recuse participar na competição, as apostas serão resolvidas como perdedoras.

Vencedor do Grupo

As apostas neste mercado apenas serão resolvidas quando todos os jogos de um determinado grupo tiverem terminado.

Qualquer decisão (judicial ou não) de cancelar ou alterar o vencedor de um grupo depois das apostas estarem resolvidas, não será tida em consideração para efeitos de resolução de apostas.

Caso a equipa na qual a aposta foi colocada seja desqualificada ou recuse participar na competição, as apostas serão resolvidas como perdedoras.

Melhor marcador do torneio/competição

Neste mercado poderá apostar no jogador que acredita que será o melhor marcador de uma determinada competição ou torneio.

Se dois ou mais jogadores terminarem a competição com o mesmo número de golos, as odds das seleções neste mercado serão divididas pelo número de jogadores vencedores.

FUTEBOL AMERICANO

REGRAS GERAIS

- A. O prolongamento é tido em conta no cálculo de todos os mercados, salvo indicação em contrário.
- B. Se um jogo for interrompido ou adiado por mais de 24 horas, todas as apostas serão anuladas, exceto as apostas cujo resultado foi claramente definido até o momento em que o jogo foi interrompido.
- C. Se os nomes das equipas forem exibidos incorretamente, reservamo-nos no direito de anular as apostas.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro. Inclui prolongamento.

Total de Pontos

Apostas para determinar o total de pontos no encontro. Se o número total de pontos marcados for igual ao número apostado, a aposta será devolvida. Inclui prolongamento.

Total de Pontos (Par/Ímpar)

Apostas para determinar se o total de pontos no encontro será par ou ímpar. Inclui prolongamento.

Handicap

Apostas onde se aplica uma vantagem ou desvantagem de pontos a uma das equipas. Não inclui prolongamento.

Resultado ao intervalo

Apostas para determinar resultado ao intervalo. Se o jogo for abandonado antes da conclusão da 1ª parte, as apostas serão anuladas.

Intervalo / Final

Apostas na combinação de resultados ao intervalo e no final. Não inclui prolongamento.

Primeira equipa a marcar

Apostas na primeira equipa a marcar. Inclui prolongamento.

1º/2º/3º/4º Período

Apostas apenas com base no resultado do período apostado. As apostas no resultado do 4º período incluem o prolongamento.

2ª Parte

Apostas com base apenas nos pontos marcados durante a 2ª parte. Inclui prolongamento.

FUTEBOL DE PRAIA

REGRAS GERAIS:

- A. Todos os mercados são baseados no tempo regulamentar, a menos que o contrário seja especificado. Não inclui prolongamento, golo de ouro ou desempate por grandes penalidades.
- B. Qualquer jogo interrompido antes do final do tempo regulamentar e não retomado em 24 horas é considerado como abandonado, independentemente de qualquer decisão judicial sobre este jogo. As apostas, cujo resultado já se encontrar claramente definido no momento da interrupção, permanecem válidas e serão resolvidas de acordo com estas Regras. As outras apostas neste jogo serão devolvidas.

MERCADOS

Resultado Final

Apostas para determinar o vencedor do jogo. As apostas neste mercado são resolvidas no final do tempo regulamentar. Não inclui prolongamento.

Total de Golos (Mais/Menos)

Aposta para o total de golos na partida. Se o número de golos marcados for igual ao prognóstico, a aposta será anulada. Não inclui prolongamento, golo de ouro ou desempate por grandes penalidades.

FUTSAL

REGRAS GERAIS

- A. Todos os mercados (exceto mercados referentes à primeira parte, prolongamento e penaltis) são baseados no tempo regulamentar a menos que o contrário esteja especificado. Isto inclui qualquer tempo de compensação dado pelo árbitro, mas não inclui prolongamento, golo de ouro ou desempate por grandes penalidades.
- B. Caso um jogo seja adiado ou interrompido e não seja retomado num prazo de 24 horas, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado.

MERCADOS

Resultado Final

Apostas para determinar o vencedor do encontro. Inclui a opção Empate.

Handicap

Ao apostar em “Handicap”, está a aplicar uma vantagem ou desvantagem de golos a uma das equipas.

Para que a sua aposta seja vencedora, o número de golos marcados pela equipa selecionada (após a aplicação do Handicap escolhido) tem de ser superior ao número de golos marcados pela equipa opositora. Se selecionar a opção “Empate”, para que a aposta seja vencedora, o resultado final do jogo deverá ficar empatado após a aplicação do Handicap.

Total de Golos

Apostas para determinar o total de golos no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Golos (Par ou Ímpar)

Apostas para determinar se o número total de golos no tempo regulamentar do jogo será par ou ímpar. Se o resultado do jogo for 0:0, o mercado será resolvido como “Par”.

Hipótese Dupla

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar em dois dos três resultados possíveis:

1 ou X – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 1 (anfitriã).

1 ou 2 – A aposta é vencedora se o jogo NÃO terminar empatado.

X ou 2 – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 2 (visitante).

Ambas as Equipas Marcam

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar se ambas as equipas marcam pelo menos um golo no decorrer do tempo regulamentar. Se houver um autogolo, para efeitos da resolução da aposta, o golo será contabilizado para a equipa que beneficiou do mesmo.

Equipa que marca o X golo

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na equipa que marcará o X golo (1º, 2º, último, etc.) de acordo com o que estiver indicado na nomenclatura do mercado. Se houver um autogolo, para efeitos da resolução da aposta o golo será contabilizado para a equipa que beneficiou do mesmo.

GOLFE

REGRAS GERAIS

- B. As apostas em jogadores que iniciem o torneio, mas desistam ou sejam desqualificados, serão consideradas apostas perdedoras. Apostas em jogadores que não participem no torneio serão devolvidas.

- B. Se a data de um torneio, ou de uma ronda de uma competição for adiada, as apostas nesses mercados manter-se-ão válidas, desde que o referido torneio ou ronda seja disputado no mesmo ano civil.

MERCADOS

Vencedor da Competição

As apostas neste mercado serão resolvidas no final do torneio. Caso o torneio seja abandonado antes da data prevista para o seu término, as apostas serão devolvidas. Caso uma ronda seja suspensa ou adiada, a data de início da mesma será atualizada e os mercados permanecerão disponíveis para apostar. Todas as apostas serão resolvidas com base no vencedor do torneio.

HÓQUEI EM CAMPO

REGRAS GERAIS

- A. Os mercados apresentados contabilizam unicamente o tempo regulamentar, salvo se o contrário estiver especificado na nomenclatura do mercado em questão.

- B. Se o jogo for interrompido e retomado dentro de um período de 24 horas após o início do jogo, as apostas manter-se-ão em aberto até ao final do jogo. Se o jogo for abandonado ou adiado por mais de 24 horas, as apostas serão anuladas.

MERCADOS

Resultado Final

Apostas para determinar o resultado no final do tempo regulamentar. Inclui a opção Empate.

Total de Golos (inclui prolongamento e penaltis)

Apostas para determinar o total de golos no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Golos (3 opções)

Apostas para determinar o total de golos no encontro. Neste mercado, pode optar pelas opções “Mais”, “Menos” e “Exatamente”. Se apostar em “Mais (6)” e forem marcados exatamente 6 golos, a aposta será perdedora, uma vez que a opção vencedora seria “Exatamente (6)”. Este mercado não inclui prolongamento e penaltis.

Total de Golos por Equipa

Apostas para determinar o total de golos que uma determinada equipa irá marcar no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Mercados de 1º/2º/3ª/4ª Parte

Apostas baseadas apenas nos golos marcados na parte apostada.

HÓQUEI NO GELO

REGRAS GERAIS

- B. Os mercados apresentados contabilizam unicamente o tempo regulamentar, salvo se o contrário estiver especificado na nomenclatura do mercado em questão.
- C. Se o jogo for interrompido e retomado dentro de um período de 24 horas após o início do jogo, as apostas manter-se-ão em aberto até ao final do jogo. Se o jogo for adiado por mais de 24 horas, as apostas serão anuladas.
- C. Na eventualidade de o jogo ser decidido na marcação de grandes penalidades, será adicionado um golo ao resultado da equipa vencedora e ao total de golos do jogo, para efeitos de resolução de apostas. Esta regra aplica-se a todos os mercados que incluam prolongamento e marcação de grandes penalidades.

MERCADOS

Resultado Final

Apostas para determinar o resultado no final do tempo regulamentar. Inclui a opção Empate.

Vencedor do Jogo (inclui prolongamento e penaltis)

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Total de Golos (inclui prolongamento e penaltis)

Apostas para determinar o total de golos no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Golos (3 opções)

Apostas para determinar o total de golos no encontro. Neste mercado, pode optar pelas opções “Mais”, “Menos” e “Exatamente”. Se apostar em “Mais (6)” e forem marcados exatamente 6 golos, a aposta será perdedora, uma vez que a opção vencedora seria “Exatamente (6)”. Este mercado não inclui prolongamento e penaltis.

Total de Golos por Equipa

Apostas para determinar o total de golos que uma determinada equipa irá marcar no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Golos (Par ou Ímpar)

Apostas para determinar se o número total de golos no tempo regulamentar do jogo será par ou ímpar. Se o resultado do jogo for 0:0, o mercado será resolvido como “Par”.

Hipótese Dupla

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar em dois dos três resultados possíveis:

1 ou X – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 1 (anfitriã).

1 ou 2 – A aposta é vencedora se o jogo NÃO terminar empatado.

X ou 2 – A aposta é vencedora em caso de empate ou vitória da equipa 2 (visitante).

Ambas as Equipas Marcam

Apostas para determinar se ambas as equipas marcam pelo menos um golo no decorrer do tempo regulamentar. Se houver um autogolo, para efeitos da resolução da aposta, o golo será contabilizado para a equipa que beneficiou do mesmo.

Empate Anula

Apostas para determinar o vencedor do jogo no final do tempo regulamentar. Caso o jogo termine empatado, as apostas neste mercado serão anuladas.

Handicap (3 Opções)

Ao apostar em “Handicap”, está a aplicar uma vantagem ou desvantagem de golos a uma das equipas.

Para que a sua aposta seja vencedora, o número de golos marcados pela equipa selecionada (após a aplicação do Handicap escolhido) tem de ser superior ao número de golos marcados pela equipa opositora. Se selecionar a opção “Empate”, para que a aposta seja vencedora, o resultado final do jogo deverá ficar empatado após a aplicação do Handicap.

Handicap (2 Opções)

Neste mercado aplica-se o mesmo conceito do Handicap (3 Opções), com a diferença que este mercado não disponibiliza a opção “Empate”. Por este motivo, se o número de golos marcados pela equipa selecionada (após a aplicação do Handicap escolhido) for igual ao número de golos marcados pela equipa opositora, a aposta é devolvida.

Resultado Correto

Apostas para determinar o resultado exato do encontro.

Equipa que vai marcar o X golo

Neste mercado, tem a possibilidade de apostar na equipa que marcará o X golo (1º, 2º, último, etc.) de acordo com o que estiver indicado na nomenclatura do mercado. Se houver um autogolo, para efeitos da resolução da aposta, o golo será contabilizado para a equipa que beneficiou do mesmo.

Mercados de 1º/2º/3º Período

Apostas baseadas apenas nos golos marcados no período apostado.

MMA/UFC

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do combate. Na eventualidade de empate, todas as apostas serão anuladas e os valores apostados serão devolvidos, isto inclui um combate que termina num Empate de Maioria. As apostas serão resolvidas com base no resultado oficial anunciado no ringue.

Total de Rounds

Apostas para prever em quantos rounds o combate será terminado. Em mercados de Mais/Menos considera-se que meio round acontece a partir de 2 minutos e 30 segundos do round.

POLO AQUÁTICO

REGRAS GERAIS

- A. Os mercados apresentados contabilizam unicamente o tempo regulamentar, salvo se o contrário estiver especificado no mercado em questão.
- B. Se um jogo for interrompido ou adiado por mais de 24 horas, todas as apostas serão anuladas, exceto as apostas cujo resultado foi claramente definido até o momento em que o jogo foi interrompido.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Total de Golos

Apostas para determinar o total de golos no encontro. Se o total de golos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total (Par/Ímpar)

Apostas para determinar se o total de golos será par ou ímpar. Caso o total seja 0, o resultado da aposta será "Par".

RUGBY

REGRAS GERAIS

- A. Se o jogo for interrompido e retomado dentro de um período de 24 horas após o início do jogo, as apostas manter-se-ão em aberto até ao final do jogo. Se o jogo for adiado por mais de 24 horas, as apostas serão anuladas.
- B. Todos os mercados baseiam-se no final do tempo regulamentar a não ser que seja dada indicação em contrário. Prolongamento, penáltis e ou decisão por "morte súbita" não são contabilizadas para a resolução das apostas.
- C. Se o jogo for abandonado antes do final do tempo regulamentar, todas as apostas serão anuladas, independentemente de o resultado estar definido.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do jogo. As apostas neste mercado incluem prolongamento.

Resultado Final

Apostas para determinar o resultado no final do tempo regulamentar. Inclui a opção Empate.

Handicap Asiático

Apostas onde se aplica uma vantagem ou desvantagem de pontos a uma das equipas. Caso se verifique um empate após ter sido aplicado o Handicap ao Resultado Final da partida, o valor da aposta é devolvido.

Total de Pontos

Apostas para determinar o total de pontos no encontro. Se o total de pontos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Resultado ao intervalo

Apostas para determinar qual das equipas estará a vencer ao intervalo. As apostas nestes mercados serão resolvidas no final do tempo regulamentar.

SNOOKER

REGRAS GERAIS

- A. Se um jogo for interrompido ou adiado e não for retomado num prazo de 24 horas após a data prevista inicialmente, as apostas por resolver serão anuladas.
- B. Em caso de desistência ou de desqualificação de um jogador, todas as apostas que ainda não tenham sido resolvidas serão anuladas.
- C. Caso os jogadores concordem em fazer um re-rack, as apostas colocadas antes do jogo manter-se-ão em aberto e serão resolvidas no final do mesmo.
- D. Se um *frame* for iniciado, mas não for finalizado, todas as apostas nesse *frame* serão anuladas, exceto quando o resultado do mercado tenha sido previamente determinado.
- E. Se os nomes dos jogadores/equipas estiverem incorretos, reservamo-nos o direito de proceder à anulação das apostas.

MERCADOS

Vencedor Final

Apostas para determinar o vencedor do encontro. As apostas neste mercado são resolvidas no final do jogo.

Handicap

Apostas onde se aplica uma vantagem ou desvantagem de frames a um dos jogadores. Caso se verifique um empate após ter sido aplicado o Handicap ao resultado final da partida, o valor da aposta é devolvido.

Total de Frames

Apostas para determinar o total de frames no encontro. Se o total de frames for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

TÊNIS

REGRAS GERAIS

- A. Se houver alguma alteração ao horário ou dia do evento, a mesma será atualizada no site e as apostas manter-se-ão em aberto.
- B. Na eventualidade de desqualificação ou desistência, todas as apostas serão anuladas, a menos que a resolução da aposta já tenha sido determinada ou que não exista forma concebível de o Set e/ou de o encontro poderem ser jogados até à sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado desse mercado.
- C. Se um encontro for decidido por via de um super tie-break, este jogo contará também como sendo o 3º set.
Ex: Em alguns torneios, se um encontro estiver 1-1 em sets, o terceiro set será jogado em formato de super tie-break como forma de desempate. Quem vencer esse super tie-break, vencerá o encontro por 2 sets a 1.
- D. Qualquer tie-break ou super tie-break, conta como um jogo.
- E. Caso um jogador desista, ou faça “walkover”, todas as apostas por determinar serão anuladas.
- F. Se forem atribuídos pontos de penalização por parte do árbitro do jogo, todas as apostas se manterão válidas.
- G. Caso um encontro termine antes dos de um determinado ponto ou jogo ter sido terminado, todas as apostas nesse ponto ou jogo serão anuladas.
- H. Se algum dos participantes for substituído por outro antes do início do encontro, as apostas serão anuladas (exceto em competições por equipas). Em competições de equipas, as apostas manter-se-ão em aberto caso haja substituição de um ou mais jogadores, seja qual for o motivo. Em jogos de pares, caso seja dada a indicação dos jogadores que formam o par, e caso um ou mais desses jogadores seja substituído, as apostas serão anuladas. No caso de não ser dada previamente a indicação dos jogadores que compõem o par, as apostas manter-se-ão válidas.
- I. Em caso de desistência:
 - Todos os mercados que ainda não tenham sido resolvidos serão anulados, incluindo o mercado Vencedor.
 - Nas apostas colocadas ao vivo, o sistema calcula e resolve resultados que sejam matematicamente possíveis de atingir. Por exemplo, se ocorrer uma desistência no final do segundo set (com os parciais de 4-6, 6-4), as apostas em mais de ou menos de 25,5 jogos, serão resolvidas como vencedoras, ou perdedoras, respetivamente, uma vez que o sistema assume que seriam jogados no mínimo 6 jogos no 3º set.
 - Nas apostas em pré-jogo, o sistema apenas resolve apostas em prognósticos que tenham sido jogados, não fazendo cálculos de resultados que possam ser atingidos matematicamente. Por exemplo, se um jogador abandonar o jogo no final do segundo set (com os parciais de 4-6, 6-4), as apostas em mais de ou menos de 19,5 jogos, serão resolvidas consoante o prognóstico apostado. No entanto, apostas em menos de ou mais de 25,5 jogos, serão anuladas.

- J. São aceites apostas no vencedor do torneio/competição, tendo em consideração que a participação desse jogador é obrigatória. Se um jogador não participar na competição, todas as apostas colocadas neste mercado serão anuladas.
- K. Se um jogo for suspenso, ou não for terminado no mesmo dia em que começou, as apostas manter-se-ão em aberto até ao final do torneio em que o jogo se insere, até ao jogo ser retomado e terminado, ou até um dos jogadores anunciar o abandono do jogo.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Resultado Correto – Sets

Apostas para determinar o resultado correto em sets, de um determinado encontro.

Handicap Jogos (2 opções)

Apostas para determinar o vencedor do encontro, aplicando uma vantagem ou desvantagem de jogos a um dos jogadores.

Handicap Jogos (3 opções)

Apostas para determinar o vencedor do encontro, aplicando uma vantagem ou desvantagem de jogos a um dos jogadores, sendo disponibilizada igualmente a opção “Empate”.

Handicap Sets

Apostas para determinar o vencedor do encontro, aplicando uma vantagem ou desvantagem de sets a um dos jogadores.

Total de Jogos

Apostas para determinar o número total de jogos no encontro. Se o número de jogos no encontro for igual ao total apostado, a aposta será devolvida.

Total de Jogos (Par ou Ímpar)

Apostas para determinar se a soma de todos os jogos disputados no encontro dará um número par ou um número ímpar.

Total de Sets

Apostas para determinar o número total de sets que será disputado no encontro.

Resultado do Set

Apostas para determinar o resultado correto em jogos, de um determinado set.

Resultado do Jogo

Apostas para determinar o resultado correto em pontos, de um determinado jogo. As opções de aposta neste mercado podem ser apresentadas em dois formatos diferentes:

- W : 15 ou 30 : W, por exemplo. Neste formato, a pontuação à esquerda corresponde sempre ao jogador da esquerda e a pontuação da direita corresponde sempre ao jogador da direita.

- Djokovic a 15. Neste exemplo, Djokovic venceu o jogo em questão e o seu adversário terminou com 15 pontos.

Irá haver tie-break?

Apostas para determinar se algum set irá ser resolvido em formato de tie-break.

TÊNIS DE MESA

REGRAS GERAIS

- A. Se um jogador abandonar o encontro, todos os mercados por resolver serão anulados.
- B. No caso de um dos participantes ser substituído por outro antes do início do jogo, o valor da sua aposta é devolvido.
- C. Se uma partida for interrompida ou adiada e não for retomada num prazo de 24 horas após a data prevista inicialmente, as apostas serão anuladas.
- D. Se os nomes dos jogadores / equipas forem exibidos incorretamente, reservamo-nos o direito de anular as apostas.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Total de Pontos

Apostas para determinar o total de pontos no encontro. Se o total de pontos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Vencedor do Set

Apostas para determinar o vencedor do set. No caso de um set ser interrompido e não terminar, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

Handicaps

Apostas onde se aplica uma vantagem ou desvantagem a um dos jogadores. Caso se verifique um empate após ter sido aplicado o Handicap ao resultado final da partida, o valor da aposta é devolvido.

VOLEIBOL

REGRAS GERAIS

- A. Se um jogo for interrompido ou adiado por mais de 24 horas, todas as apostas serão anuladas, exceto as apostas cujo resultado foi claramente definido até o momento em que o jogo foi interrompido.
- B. Se os mercados permanecerem em aberto com um resultado incorreto que tenha um impacto significativo nas odds, reservamo-nos o direito de anular as apostas.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Total de Pontos

Apostas para determinar o total de pontos marcados num jogo. Se o total de pontos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Total de Pontos (Par/Ímpar)

Apostas para determinar se a soma de todos os pontos no encontro será par ou ímpar.

Handicap

Ao apostar com handicap, aplica-se uma vantagem ou desvantagem a uma equipa. Para ganhar a sua aposta de handicap, o total final da equipa selecionada tem de ser mais elevado do que o da outra equipa.

Vencedor do Set

Apostas para prever o vencedor do set. Se o jogo for abandonado antes do final do set, as apostas serão devolvidas.

Total de Sets

Apostas para determinar o total de sets que o jogo irá ter.

Vencedor do Torneio

Apostas para prever a equipa vencedora de um determinado torneio/competição. Se for atribuído o prémio de vencedor a mais do que uma equipa, os ganhos serão divididos pelo número de vencedores.

Vencedor da fase de grupos

Apostas para prever o vencedor da fase de grupos de uma determinada competição. As apostas serão resolvidas apenas no final de todos os jogos desse grupo serem disputados. Qualquer decisão judicial ou por parte do organismo que organiza o torneio, em alterar os resultados do grupo, tomada posteriormente à resolução das apostas, não será tomada em consideração para efeitos das apostas.

VOLEIBOL DE PRAIA

REGRAS GERAIS

- A. Caso um jogo seja adiado ou interrompido e não seja retomado num prazo de 24 horas, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado.
- B. Em caso de desistência de uma das equipas, todas as apostas serão anuladas.
- C. Deduções oficiais de pontos serão considerados em apostas que ainda não estejam resolvidas.

MERCADOS

Vencedor

Apostas para determinar o vencedor do encontro.

Vencedor de cada Set

Apostas para determinar o vencedor do Set.

Total de Pontos

Apostas para determinar o total de pontos no encontro. Se o total de pontos for igual ao total apostado, o valor da aposta é devolvido.

Mercados de Set

Aposta para mercados de um determinado set. Se o Set em questão for interrompido e não retomado, as apostas serão anuladas.