

REGRAS DE APOSTAS ESPORTIVAS

Simples - A aposta mínima para apostar é de 1 REAL (R\$).

Após a aceitação da aposta com base nas peculiaridades do jogo, para alguns eventos, o organizador pode fornecer outro valor da aposta mínima, como a aposta Mínima para as apostas Diárias, Longo Prazo e Múltiplas é 1 REAL (R\$).

Neste tipo de aposta você precisa prever o resultado de um evento. Apostas simples são aceites em qualquer evento especificado no programa. O valor vencedor de uma única aposta é igual ao produto do valor da aposta e das probabilidades do resultado dado.

Múltipla - A aposta mínima para apostar nas casas de apostas é de 1 REAL.

Neste tipo de aposta, você precisa prever os resultados de mais de um evento independente ao mesmo tempo. Se pelo menos um evento na aposta múltipla tiver sido previsto incorretamente, toda a aposta será considerada perdida. Qualquer combinação de quaisquer eventos independentes pode ser incluída na aposta múltipla se nada mais for pretendido pelas regras dos jogos organizados pelos regulamentos.

Além disso, apostas múltiplas podem não ser aceites em certos eventos a critério da Empresa. Eventos dependentes não podem ser incluídos na aposta múltipla, - o mesmo evento não pode participar da aposta múltipla mais de uma vez. Se houver eventos relacionados ou dependentes na aposta múltipla, o evento com as odds mais altas permanece para cálculo. As probabilidades de uma aposta múltipla são iguais ao produto das probabilidades de todos os eventos incluídos. O valor vencedor em uma aposta múltipla é igual ao produto do valor da aposta e as probabilidades da aposta múltipla.

Sistema – A aposta mínima para todo o sistema de apostas na SeuBet é de 1 REAL.

Este tipo é uma combinação completa de um certo número de multi-apostas unidimensionais (variantes do sistema) previamente selecionadas do grupo de eventos e que diferem umas das outras por pelo menos um evento (o número máximo de eventos no sistema é 16).

O sistema é caracterizado pelo mesmo valor de aposta para cada variante (multi bet) e pelo mesmo número de eventos em cada variante (multi). No sistema, cada combinação (variante) é calculada como um múltiplo separado. Neste tipo de aposta você precisa especificar o número total de eventos para o sistema e o número de eventos para uma variante (multi). O valor da aposta para uma variante (aposta múltipla) é determinado pela divisão do valor total da aposta pelo número de variantes (apostas múltiplas).

O valor do ganho de um sistema é igual à soma dos ganhos em apostas múltiplas incluídas no sistema. O número e a proporção das variantes incluídas no sistema são determinados pela SeuBet e podem ser alterados a qualquer momento. A lista do número e proporção das variantes incluídas no sistema é promulgada como anexa ao programa ou separadamente dele.

Esportes

FUTEBOL

- 1) Todas as apostas em futebol incluem tempo regulamentar e não incluem penalidades nem prolongamento. Exceções, no entanto, podem ser feitas em circunstâncias especiais, mais informações podem ser encontradas nestas regras e no site seubet.com. Para fins de apostas, o tempo regulamentar inclui o tempo de lesão (paralisação). Portanto, as apostas nos resultados em cada metade incluem tempo de lesão.
- 2) Os clientes podem apostar no seguinte: vencedor do jogo, empate/sem empate, equipa a não perder e apostas de handicap.
- 3) Os clientes também podem apostar no número total de gols a serem marcados na partida ('total'). Se o resultado for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas.
- 4) Os clientes também podem apostar no total de gols de um jogador, bem como no número total de cartões amarelos a serem recebidos por um jogador (ambos os tipos são classificados como 'total individual' ou 'total do jogador'). Se o resultado for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. As apostas só podem ser feitas em jogadores que estão no time titular. Quaisquer apostas em jogadores que participem de uma partida como substitutos ou que não participem de uma partida serão anuladas. Apenas os gols marcados no gol da equipe adversária contam para o total individual de um jogador.
- 5) Os clientes também podem apostar na qualificação das equipas para a fase seguinte das competições da taça que consistem em vários jogos. A qualificação ou não de uma equipe para a próxima rodada de uma competição é determinada com base nos resultados de todas as partidas (mãos) disputadas na rodada anterior. Se nenhuma das duas equipes progredir para a próxima rodada até o final do tempo regulamentar, a qualificação é decidida por prolongamento e/ou pênaltis.
- 6) O tempo de maior pontuação (para a maioria das ligas e outras partidas variadas). Os clientes precisam prever em qual tempo mais gols serão marcados.
- 7) Resultado da Partida. Os clientes precisam prever a pontuação de uma partida. É proibido incluir mais de uma aposta no resultado da partida na mesma partida em apostas múltiplas e de sistema.
- 8) Meio período / período integral. Os clientes precisam prever o resultado no final do primeiro tempo e no apito final. As seguintes abreviaturas são usadas no site para indicar os resultados: 'W' para vitória, 'X' para empate. O resultado no final do primeiro tempo é mostrado primeiro e é seguido pelo resultado final da partida. É proibido incluir mais de um resultado HT/FT para a mesma partida em apostas múltiplas e de sistema.
- 9) Os clientes podem apostar no vencedor e no 'total' do primeiro tempo.

- 10) Os clientes podem apostar no vencedor e no 'total' do segundo tempo.
- 11) Ambas as equipes marcam. Os clientes podem fazer apostas em ambas as equipes para marcar um gol na partida, ou pelo menos uma equipe para não marcar. Se o resultado final for 0-0, as apostas em “pelo menos uma equipa a não marcar” vencem.
- 12) A hora do primeiro gol. Os clientes precisam prever o intervalo de tempo (a partir dos exibidos na seção de apostas) em que o primeiro gol será marcado. Se um jogo terminar empatado 0-0, todas as apostas de 'Primeiro Golo' perdem.
- 13) 'Qual time marcará o primeiro gol' e 'um jogador escolhido marcará ou não?'. Os clientes precisam prever qual equipe pontuará primeiro. Se uma equipa marcar um autogolo, considera-se que o golo foi marcado pela equipa adversária. Se uma partida terminar empatada em 0 a 0, todas as apostas sobre qual time marcará primeiro serão perdidas. As apostas sobre se um jogador vai pontuar só podem ganhar se um jogador participar da partida e pontuar/não pontuar. Os autogolos não são tidos em conta para este mercado de apostas. Se um jogador não participar de uma partida, as apostas neste jogador serão anuladas (ajustadas com odds de 1,00). Além disso, este mercado de apostas só se aplica a jogadores que estão na equipe inicial. Portanto, as apostas feitas em um jogador que entrar como substituto serão anuladas.
- 14) Quem receberá o primeiro cartão amarelo (CA)? Os clientes precisam prever a equipe cujo jogador receberá o primeiro cartão amarelo. Para efeitos de apostas, só contam os cartões amarelos mostrados aos jogadores em campo, e não os que estão no banco de suplentes. Se nenhum cartão amarelo for mostrado, as apostas serão anuladas e excluídas das apostas múltiplas e do sistema.
- 15) Quando será mostrado o primeiro cartão amarelo? Os clientes precisam prever o intervalo de tempo (a partir dos exibidos na seção de apostas) em que o primeiro cartão amarelo será mostrado para um goleiro, um jogador de campo ou um substituto (que entrou no campo de jogo). Para efeitos de apostas, apenas contam os cartões amarelos mostrados aos jogadores em campo, e não os que estão no banco de suplentes.
- 16) Quando será mostrado o último cartão amarelo? Os clientes precisam prever o intervalo de tempo (a partir dos exibidos na seção de apostas) em que o último cartão amarelo será mostrado para um goleiro, um jogador de campo ou um substituto (que entrou no campo de jogo). Para efeitos de apostas, apenas contam os cartões amarelos mostrados aos jogadores em campo, e não os que estão no banco de suplentes.
- 17) Número total de cartões amarelos, escanteios, chutes a gol, chutes a gol, tiros de meta, impedimentos, lançamentos laterais, vezes que a trave será atingida, pênaltis ou posse de bola total das equipes. Os clientes precisam prever se o número total de cartões amarelos, escanteios, chutes a gol, chutes fora do alvo, chutes a gol, impedimentos, lançamentos laterais, vezes que a trave será atingida, pênaltis ou posse de bola total das equipes será maior ou menor do que o número designado. Se o resultado for igual ao total designado, as apostas serão anuladas. Os segundos cartões amarelos que resultam na expulsão de um jogador não são incluídos nessas apostas. Para efeitos de apostas, apenas contam os cartões amarelos mostrados aos jogadores em campo, e não os que estão no banco de suplentes.

Para apostas sobre o número total de vezes que a trave será atingida, apenas os chutes que atingem o poste/barra e permanecem em jogo (ao entrar em contato com um jogador, um árbitro, o outro poste ou a trave) contam. Um remate não é tido em conta se a bola bater no poste/travessão após uma paragem de jogo, se as bolas saírem de jogo depois de bater no poste/barra ou se a bola cruzar a linha após bater no poste/barra (em que caso o chute conte como gol.) Para apostas no número total de remates à baliza (no alvo), os remates que atingem a trave não contam. Para apostas em pênaltis, os clientes precisam prever se haverá ou não uma penalidade na partida.

18) O primeiro canto. Os clientes precisam prever qual time vencerá o primeiro canto. Se não houver cantos na partida, as apostas serão anuladas e excluídas das apostas múltiplas e do sistema.

19) Quando será feito o primeiro canto? Os clientes precisam prever o intervalo de tempo (a partir dos exibidos na seção de apostas) em que o primeiro canto será tomado.

20) Cartão Vermelho. Os clientes precisam prever se pelo menos um jogador (seja da equipe inicial ou um substituto) receberá um cartão vermelho. Para efeitos de apostas, os cartões vermelhos mostrados aos membros das equipas de treinadores/médicos não contam.

21) Primeira substituição. Os clientes precisam prever qual equipe será a primeira a fazer uma substituição. Se nenhuma substituição for feita, as apostas serão anuladas. Se ambas as equipas fizerem uma substituição ao mesmo tempo ou durante o intervalo, as apostas serão anuladas.

22) Número total de faltas em uma partida. Os clientes precisam prever se o número de faltas em uma partida será maior ou menor do que um número especificado. Se o resultado for igual ao total designado, as apostas serão anuladas.

23) O número total de cartões amarelos a serem mostrados em uma rodada de jogos para uma liga escolhida. Se o resultado for igual ao total designado, as apostas serão anuladas. Se uma ou mais partidas de uma rodada de jogos forem remarcadas ou canceladas, as apostas serão anuladas. Os segundos cartões amarelos que resultem na expulsão de um jogador não contam.

24) Número total de cartões vermelhos a serem mostrados em uma rodada de jogos de uma liga escolhida. Se o resultado for igual ao total designado, as apostas serão anuladas. Se uma ou mais partidas de uma rodada de jogos forem remarcadas ou canceladas, as apostas serão anuladas.

25) Número total de penalidades em uma rodada de jogos para uma liga escolhida. Para fins de apostas, as penalidades perdidas contam. Se o resultado for igual ao total designado, as apostas serão anuladas. Se uma ou mais partidas de uma rodada de jogos forem remarcadas ou canceladas, as apostas serão anuladas.

26) Número total de gols a serem marcados em uma rodada de jogos para uma liga escolhida. Se o resultado for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. Se uma ou mais partidas de uma rodada de jogos forem remarcadas ou canceladas, as apostas serão anuladas.

- **Doblete:** Os clientes precisam prever se um jogador marcará dois gols em uma partida.
- **Hat-Trick:** Os clientes precisam prever se um jogador marcará três gols em uma partida. Se um jogador marcar um hat-trick, as apostas em 'Doblete' perdem.
- **Pôquer:** Os clientes precisam prever se um jogador marcará quatro gols em uma partida. Se um jogador marcar quatro gols em uma partida, as apostas 'Hat-Trick' e 'Doblete' perdem.
- **Manita** Os clientes precisam prever se um jogador marcará cinco gols em uma partida. Se um jogador marcar cinco gols em uma partida, as apostas 'Poker', 'Hat-Trick' e 'Doblete' perdem.

27) É proibido incluir diferentes mercados/resultados relacionados ao mesmo jogo em apostas múltiplas e de sistema, mesmo que não estejam diretamente inter-relacionados. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da SeuBet. As apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos só podem ser feitas em uma equipe por grupo em uma aposta múltipla ou de sistema. Se as apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos forem feitas em duas ou mais equipes do mesmo grupo dentro de uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas.

28) Outros mercados de futebol podem ser oferecidos na seção de apostas do site.

29) As apostas 'Head-to-Head' em Campeonatos do Mundo e Campeonato da Europa estão sujeitas às seguintes regras:

Se ambas as equipes forem eliminadas de qualquer torneio na mesma fase eliminatória da competição, as apostas 'Frente a Frente' serão anuladas.

Se ambas as equipes forem eliminadas na fase de grupos de qualquer torneio, a equipe que terminar melhor em seu grupo será considerada a vencedora.

Se ambas as equipes terminarem na mesma posição em seus grupos, as apostas 'Frente a Frente' serão anuladas.

30) As apostas no resultado da primeira metade de uma partida incluem os primeiros 45 minutos, bem como qualquer tempo de lesão (paralisação). Se a primeira metade não terminar, as apostas serão anuladas (reembolsadas).

31) Para efeitos de apostas, todos os cartões amarelos ou vermelhos mostrados, bem como quaisquer outros eventos que ocorram após o apito final, não contam. Todos os cartões amarelos ou vermelhos, bem como quaisquer outros eventos que ocorram durante o intervalo, são incluídos nos resultados gerais da partida, mas não contam para as apostas feitas no primeiro ou segundo tempo de uma partida.

32) Em jogos amigáveis, os termos 'time da casa' e 'formato de jogo' são apenas para fins informativos e não são considerados como fundamento para anular as apostas. As apostas na

primeira metade da partida são determinadas de acordo com os resultados registrados da primeira metade da partida, bem como qualquer acréscimo de tempo extra.

33) Os clientes podem fazer apostas 'Casa x Fora' nos resultados de uma rodada de jogos, uma jornada ou várias jornadas. Os clientes precisam prever se a diferença de gols marcados pelas equipes 'da casa' e 'fora' será maior ou menor do que o handicap designado.

34) 'Total da Jornada/Rodada de Jogos'. Os clientes precisam prever se o número total de gols 'Casa/Fora' será maior ou menor do que o total designado.

35) Se uma ou mais partidas forem interrompidas e não terminarem dentro de 48 horas após o início, todas as apostas 'Casa x Fora', 'Total da Jornada/Rodada de Jogos' serão anuladas.

36) As apostas 'Casa x Fora', 'Total da Rodada de Jogos' e 'Total da Jornada' não podem ser combinadas com outros mercados relacionados à mesma rodada de jogos como parte de uma aposta múltipla ou do sistema.

37) Os clientes também podem apostar em pênaltis.

Uma disputa de pênaltis é um método para determinar o vencedor de uma partida que termina em empate (pode ser uma partida única ou uma partida com duas ou mais partidas) onde tal resultado não é permitido pelas regras da competição. Cada equipe realiza cinco arremessos em turnos (ABAB) (ABBA). Se uma equipe tem uma vantagem intransponível, os pênaltis terminam. Se um vencedor não for determinado após ambas as equipes terem cobrado 5 pênaltis, o desempate vai para morte súbita. As regras das disputas de pênaltis são as mesmas das penalidades tomadas durante o tempo regulamentar da partida.

Os pontapés de grande penalidade são cobrados da marca de grande penalidade (que fica a 11 metros da baliza).

Os clientes podem fazer apostas nos seguintes mercados de pênaltis:

1) Qualificação para a próxima rodada/vencedor do torneio (Equipe 1/Equipe 2)

2) Número total de penalidades (acima/abaixo). Os clientes precisam prever se o número total de penalidades a serem cobradas por ambas as equipes em uma disputa de pênaltis será maior ou menor do que o total designado.

3) Resultado do último pênalti (marcado/errado) - o último pênalti em uma disputa de pênaltis será ou não marcado

4) Marcar o último pênalti (Equipe 1/Equipe 2)

5) Número de pênaltis (6, 7, 8, 9, 10, 12 +) Os clientes precisam prever o número exato de pênaltis a serem marcados em um desempate.

6) Resultado da Penalidade 'N'. Os clientes precisam prever o resultado de um pênalti específico (será marcado, bater na trave, sair ao lado ou ser defendido pelo goleiro.) 'N' refere-se ao número de um pênalti específico cobrado por qualquer equipe.

a) Marcado. Isso se refere a uma tentativa de pênalti que resulta em um gol sendo marcado (diretamente do pênalti, através de um rebote do goleiro ou a bola quicando na rede do poste ou trave).

b) Defesa do goleiro. Isso se refere a uma tentativa de pênalti que é defendida pelo goleiro (ou seja, quando o goleiro pega a bola em suas mãos, desvia a bola para longe do gol e volta para o campo, bate a bola fora de campo ou desvia a bola para o marcenaria sem a bola cruzar a linha).

c) Falha. Refere-se a uma tentativa de pênalti fora do alvo (ou seja, acima ou ao lado do gol) e/ou não toca o goleiro.

d) Acertar na Trave. Isso se refere a uma tentativa de pênalti que resulta na bola bater na trave (poste ou trave) sem tocar o goleiro ou resultar em um gol.

BASQUETEBOL

1) Ao liquidar todas as apostas em partidas, o prolongamento é levado em consideração, salvo indicação em contrário. As apostas feitas na segunda metade da partida também incluem prolongamento. A única exceção a isso são as apostas em um vencedor da partida com opção de 'empate', para as quais apenas o tempo regulamentar é levado em consideração. Se uma partida terminar empatada no tempo regulamentar e a prolongamento não for disputada, seja de acordo com as regras do torneio ou devido a um acordo prévio no caso de um amistoso, todas as apostas serão liquidadas com base nos resultados da partida no final da quarta trimestre. Isso, no entanto, não se aplica a apostas vencedoras de partidas, incluindo horas extras, que serão anuladas. Se o prolongamento for jogado em uma partida como resultado de duas ou mais partidas.

2) Se um mercado de Vencedor da Partida incluir um resultado de empate (1, X, 2, 1X, 12, X2), apenas o tempo regulamentar é levado em consideração para fins de resolução de apostas.

3) Para os mercados pré-jogo e ao vivo no 4o período e 2o período, o prolongamento é tido em conta para efeitos de resolução de apostas.

4) Se um jogo não terminar, as apostas nos tempos e nas metades que foram concluídas são válidas.

5) A Empresa oferece apostas no vencedor do jogo e apostas de handicap. Se, após a aplicação do handicap, o resultado da partida for um empate, a aposta será anulada e será excluída das apostas múltiplas e do sistema. As apostas de handicap também podem ser feitas em períodos específicos de uma partida.

6) A Empresa também oferece apostas no número total de pontos marcados ("Total") em uma partida ou em um trimestre específico. Se o resultado for igual ao total designado, a aposta será anulada.

7) As apostas também podem ser feitas no número total de pontos a serem marcados por uma equipe ("Total Individual" ou "Total da Equipe"). Se o resultado for igual ao total de pontos designado, as apostas serão anuladas.

8) As apostas também podem ser feitas no número total de pontos a serem marcados por um jogador (“Total Individual” ou “Total do Jogador”). Se o resultado for igual ao total designado ou o jogador não participar da partida, as apostas serão anuladas.

9) As apostas nos totais dos jogadores/apostas no confronto direto (em jogadores) incluem prolongamento, salvo indicação em contrário.

10) As apostas nas estatísticas do jogador (rebotes acima/abaixo, assistências, faltas, bloqueios, turnovers) serão anuladas se o jogador em questão não participar de uma partida. Da mesma forma, uma aposta frente a frente (qual jogador fará mais rebotes/assistências/faltas/bloqueios/viradas) será anulada se um dos jogadores incluídos na aposta não participar da partida.

11) É proibido incluir diferentes mercados/resultados relacionados ao mesmo jogo em apostas múltiplas e de sistema, mesmo que não estejam diretamente inter-relacionados. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa. As apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos só podem ser feitas em uma equipe por grupo em uma aposta múltipla ou de sistema. Se as apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos forem feitas em duas ou mais equipes do mesmo grupo dentro de uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas.

12) Para apostas 'Casa-Fora', apenas os jogos oferecidos para apostas pela Empresa naquele dia específico são levados em consideração. Se um ou mais jogos incluídos neste mercado forem remarcados ou cancelados, as apostas 'Casa-Fora' serão anuladas.

TÊNIS

1) Se um dos competidores declarados for substituído por outro jogador antes do início de uma partida, as apostas nesta partida serão anuladas (exceto apostas em partidas/competições de equipe). Para apostas em partidas/competições de equipe, se um ou mais competidores forem substituídos por outros jogadores por qualquer motivo, aposta na vitória de uma equipe.

2) Considera-se que uma partida ocorreu após a conquista do primeiro ponto. Se o primeiro ponto não for ganho, a partida não é considerada como tendo ocorrido.

3) As apostas são válidas nos seguintes casos:

- uma mudança de superfície da quadra;
- mudança de local;
- mudança de quadra coberta para quadra ao ar livre ou vice-versa.

4) Apostas no vencedor do torneio. As apostas são aceitas no entendimento de que um competidor participará do torneio. Se um atleta desistir do torneio antes do início de uma partida, todas as apostas de vencedor do torneio neste competidor serão anuladas. Se um

atleta perder ou for desqualificado durante uma partida, todas as apostas vencedoras do torneio neste competidor valem.

5) Se um jogador perder ou for desqualificado durante uma partida de tênis por qualquer motivo, então:

5.1) Se um jogo for interrompido antes do final do primeiro set, todas as apostas no vencedor do set/jogo, bem como nos seguintes mercados de jogo: Pontuação dos sets (apostas no set), Total Ímpar/Par, Handicap de Jogos, Total de Jogos, Total Individual Jogos e apostas em jogo durante o set, cujo resultado não tenha sido determinado quando o jogo for interrompido, serão anulados.

Todas as apostas nos resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido são válidas e os ganhos serão pagos de acordo com as probabilidades declaradas.

Exemplo:

Uma partida “melhor de três sets” é disputada. Todos os sets com tie-break. Uma partida é abandonada com uma pontuação de 4:3 no 1o set.

O jogador 1 perde.

Jogador 1 - Jogador 2 0:0 (4:3).

Total mínimo de partidas = 15 jogos (6:3, 6:0).

Total individual mínimo para o Jogador 1 para esta partida (TI1) = 4 jogos.

Total individual mínimo para o Jogador 2 para esta partida (TI2) = 3 jogos.

Com base nisso, as apostas nos resultados são liquidadas da seguinte forma:

Apostas de jogo.

Vencedor da partida.

Vitória do Jogador 1 - anulada, Vitória do Jogador 2 - anulada.

Total Ímpar/Par – nulo.

Pontuação definida: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2 - nulo.

Total: apostas em totais com valor inferior a 15 valores. As apostas em totais com valor superior a 15 serão anuladas.

Total Individual (Jogador 1): aposta num 'TI1' com valor inferior a 4 valores. As apostas em um 'TI1' com valor superior a 4 serão anuladas.

Total Individual (Jogador 2): aposta num 'TI2' com valor inferior a 3. As apostas em um 'TI2' com valor superior a 3 serão anuladas.

Handicap de Sets: As apostas de handicap que variam de '-1,5/+1,5' a '+1,5/-1,5' serão anuladas.

Handicap. Neste exemplo, os handicaps máximos possíveis para esta partida são os seguintes:

a) 2:1 (6:7, 6:0, 6:0) – Jogador 1 vencendo por uma margem de 11 jogos;

b) 1:2 (7:6, 0:6, 0:6) - Jogador 2 vencendo por uma margem de 11 jogos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-10,5/+10,5' a '+10,5/-10,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

Apostas no 1o set interrompido:

Definir vencedor - nulo.

Total: O total mínimo possível de jogos que poderiam ter sido jogados quando a partida foi interrompida é 9 (6-3). Apostas em totais com valor inferior a 9 valores. As apostas em totais com valor superior a 9 serão anuladas.

Handicap: As pontuações mais altas possíveis para este set são as seguintes:

a) 6:3 - Jogador 1 vencendo por uma margem de 3 jogos;

b) 4:6 - Jogador 2 vencendo por uma margem de 2 jogos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-2,5/+2,5' a '+1,5/-1,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

Total Individual (Jogador 1): apostas num 'TI1' neste set com valor inferior a 4 valores. As apostas num 'TI1' neste set com um valor superior a 4 serão anuladas.

Total Individual (Jogador 2): apostas num 'TI2' neste set com valor inferior a 3 valores. As apostas num 'TI2' neste set com um valor superior a 3 serão anuladas.

Resultado correto no set: apostas em resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido (6-0; 6-1; 6-2; 0-6; 1-6; 2-6; 3-6). As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

5.2) Se uma partida for interrompida após o primeiro set, as apostas de 'vencedor da partida' são válidas.

Todas as apostas no primeiro set são válidas e pagas de acordo com as regras. As apostas no segundo set e nos mercados de jogos são determinadas de acordo com a situação.

O competidor que se qualificar para a próxima rodada é considerado o vencedor da partida. Exemplo:

Uma partida “melhor de três sets” é disputada. Todos os sets com tie-break.

Uma partida é abandonada com uma pontuação de 4:4 no 2o set.

O jogador 1 perde.

Jogador 1 - Jogador 2 1:0 (7:6, 4:4).

Total mínimo de partidas = 23 jogos (7:6, 6:4).

Total individual mínimo para o Jogador 1 para esta partida (TI1) = 11 jogos.

Total individual mínimo para o Jogador 2 para esta partida (TI2) = 10 jogos.

Com base nisso, as apostas nos resultados são liquidadas da seguinte forma:

Apostas de jogo:

Vencedor da partida: Vitória do Jogador 1 - derrota, Vitória do Jogador 2 - vitória.

Total Ímpar/Par - nulo.

Pontuação dos sets: 0:2 – derrota, 2:0, 2:1, 1:2 – nulo.

Total: aposta em totais com valor inferior a 23. As apostas em totais com valor superior a 23 serão anuladas.

Total Individual (Jogador 1): aposta num TI1 com valor inferior a 11 stand. As apostas em um TI1 com valor superior a 11 serão anuladas.

Total Individual (Jogador 2): aposta num TI2 com valor inferior a 10 stand. As apostas em um TI2 com valor superior a 10 serão anuladas.

Sets Handicap: Apostas de Handicap com um valor de '+1.5/-1.5' são válidas. Apostas de handicap com um valor de '-1.5/+1.5' serão anuladas.

Handicap. Os handicaps máximos possíveis para esta partida são os seguintes:

- a) 2:1 (7:6, 6:7, 6:0) – Jogador 1 vencendo por uma margem de 6 jogos;
- b) 1:2 (7:6, 4:6, 0:6) - Jogador 2 vencendo por uma margem de 7 jogos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-5,5/+5,5' a '+6,5/-6,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadram neste intervalo, são válidas.

Apostas no 2o set interrompido:

Definir vencedor - nulo.

Total: O total mínimo de jogos que poderiam ter sido jogados quando o jogo foi interrompido é 10 (6-4). Apostas em totais com valor inferior a 10 valem. Apostas em totais com valor superior a 10 serão anuladas.

Handicap: As pontuações máximas possíveis para este set são as seguintes:

- a) 6:4 - Jogador 1 vencendo por uma margem de 2 jogos;
- b) 4:6 - Jogador 2 vencendo por uma margem de 2 jogos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-1,5/+1,5' a '+1,5/-1,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadram neste intervalo, são válidas.

Total Individual (Jogador 1): apostas num 'TI1' neste set com valor inferior a 4 valores. As apostas num 'TII' neste set com um valor superior a 4 serão anuladas.

Total Individual (Jogador 2): apostas num 'TI2' neste set com valor inferior a 4 valores. As apostas num 'TII2' neste set com um valor superior a 4 serão anuladas.

Resultado correto no set: apostas em resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido (6-0; 6-1; 6-2; 6-3; 0-6; 1-6; 2-6; 3-6). As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

5.3) No caso de um jogador ser desqualificado ou desistir, as apostas nos mercados pré-jogo:

a) são liquidados de acordo com as cláusulas 5.1 e 5.2;

b) apostas em 'Total de Set Points no 1o Set', 'Tie-break no Set', 'Total de Set Points no 2o Set', 'Tie-break na Partida', 'Total de Ases', 'Total de Faltas Duplas', 'Total de Pontos de Partida', 'Primeira Falta Dupla', 'Primeira Interrupção na Partida', 'Primeiro Ás' são determinados de acordo com os resultados de uma partida. Se os resultados relevantes não forem determinados quando o jogo for interrompido, as apostas serão anuladas.

c) apostas em 'percentagem do 1o serviço', 'Velocidade média do 1o serviço (km/h)', 'Velocidade média do 2o serviço (km/h)', 'Vencer a partida do Match Point do oponente', 'Vencer o primeiro serviço percentagem', 'percentagem do segundo serviço ganho' serão anulados.

6) Se uma partida for exibida na seção de apostas como consistindo em 3 sets, mas 5 sets forem jogados na partida real e vice-versa, as apostas em 'Resultados de Sets', 'Handicap' e 'Total Jogos em Partida' serão anulados. As apostas do vencedor da partida permanecem.

7) Para partidas de duplas, se a formação de uma dupla de duplas for especificada e pelo menos um dos competidores for substituído, as apostas serão anuladas. Se a formação não for especificada, as apostas são válidas.

8) Um super tie-break é considerado como um set composto por um jogo.

9) É proibido incluir diferentes mercados/resultados relacionados ao mesmo jogo em apostas múltiplas e de sistema, mesmo que não estejam diretamente inter-relacionados. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

10) Se o início de uma partida for atrasado ou uma partida for adiada por qualquer motivo, todas as apostas serão válidas até o final de uma partida ou torneio.

11) Todos os resultados e estatísticas dos jogos são retirados dos sites oficiais dos torneios relevantes.

12) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de tênis:

Vencedor da partida – Quem vencerá a partida

Resultados dos Sets (Set Betting) - A pontuação exata com base no número de sets ganhos por ambos os jogadores/equipes na partida

Vencedor do set – Quem vai ganhar o set.

Desempate em Set - Sim/Não. Se haverá um tie-break no set.

Desempate na Partida - Sim/Não. Se haverá um tie-break na partida.

Total de jogos Ímpar/Par – Se o número total de jogos em uma partida ou set será ímpar/par.

Handicap de Jogos – Apostas na margem total de jogos em uma partida ou set.

Total de jogos - número total de jogos a serem jogados em uma partida ou set.

Total de Partidas do Jogador (Player Total Games) – Número total de jogos a serem vencidos por um competidor escolhido em uma partida ou set.

Total Aces – Número total de ace shots.

Total de Falhas Duplas - Número total de falhas duplas.

Total de Pontos de Partida – Número total de pontos de partida em uma partida.

Total de pontos de ajuste - Número total de pontos de ajuste em um conjunto.

Porcentagem do primeiro serviço – Os clientes precisam prever a porcentagem de primeiros serviços bem-sucedidos (jogáveis) de um jogador de tênis. As apostas serão determinadas de acordo com os registros de resultados oficiais dos sites da ATP e WTA, bem como informações relevantes dos sites dos torneios, onde os resultados são arredondados para cima/para baixo para um número inteiro.

Por exemplo:

64,35 será arredondado para 64

80,5 será arredondado para 81

Maior velocidade de serviço (km/h) – A velocidade máxima de serviço.

Partida a ser vencida por um ás – Se uma partida será vencida por um ás.

Primeira dupla falta – Quem fará a primeira dupla falta.

Primeiro a quebrar o serviço do oponente – Quem vai quebrar o serviço do oponente primeiro na partida.

Primeiro Ace – Quem fará o primeiro ace na partida.

Velocidade média do 1o serviço (km/h) – A velocidade média do 1o serviço (km/h).

Velocidade média do 2o serviço (km/h) – A velocidade média do 2o serviço (km/h).

Primeiro a servir – Quem será o primeiro sacador da partida.

Para vencer a partida a partir do Match Point do oponente – se um competidor vencerá uma partida depois que seu oponente tiver um match point.

Porcentagem de vitórias no 1o serviço – porcentagem de pontos ganhos no primeiro serviço.

Porcentagem de vitórias no 2o serviço - porcentagem de pontos ganhos no segundo serviço.

Vencedor do jogo - Quem vai ganhar o jogo.

Empate num jogo (Will Game Go to Deuce?) – Se haverá empate (pontuação de 40-40) em um jogo.

Pontuação correta do jogo 'n' - A pontuação exata em um jogo específico.

Primeiro a atingir 'n' de sets – Quem será o primeiro a ganhar um determinado número de sets. Pontuação correta no set - A pontuação exata de um set (em jogos).

Vencedor do tie-break – Quem vai ganhar um tie-break.

Pontuação correta no tie-break - Qual será a pontuação exata de um tie-break.

Desempate Ímpar/Par – Se o número de pontos ganhos em um desempate será ímpar/par.

FUTEBOL AMERICANO

1) A Empresa oferece apostas no vencedor do jogo e no handicap. Se, após a aplicação do handicap, o resultado do jogo for um empate, a aposta será anulada.

2) A Empresa também oferece apostas no número total de pontos marcados (“Total”) em uma partida. Se o resultado for igual ao total designado, a aposta será anulada.

3) Também oferecemos apostas no número total de pontos marcados por uma equipe. Se o resultado for igual ao total designado para aquela equipe, a aposta será anulada.

4) Frente a Frente. Ao fazer essas apostas, os clientes precisam prever qual time, de dois times com handicap igual, terminará a partida com uma margem de pontos mais alta. Se as margens de pontos de ambas os times forem iguais, a aposta será anulada.

5) Quem vai pontuar mais? Ao fazer essas apostas, os clientes precisam escolher duas partidas com um total igual e probabilidades nesse total e especificar em qual partida mais pontos serão marcados. Se o número total de pontos marcados em ambas as partidas for o mesmo, a aposta será anulada.

6) O prolongamento está incluído em todas as apostas no futebol americano, salvo indicação em contrário. As exceções incluem: apostas no “primeiro tempo/jogo”, “margem de vitória” e apostas no quarto período.

7) É proibido incluir diferentes mercados/resultados relacionados ao mesmo jogo em apostas múltiplas e de sistema, mesmo que não estejam diretamente inter-relacionados. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

TIRO COM ARCO

- 1) A Empresa oferece apostas no vencedor da partida (série), o total da partida (série), o handicap da partida (série) e quem será o primeiro a ganhar “n” pontos em uma partida (série).
- 2) Frente a Frente. Ao fazer essas apostas, os clientes precisam prever qual atleta obterá o melhor resultado em uma determinada rodada da competição.
- 3) Todas as apostas feitas em um vencedor absoluto permanecem válidas. No caso de uma partida ter começado, mas não ter terminado por qualquer motivo, os resultados resolvidos antes de uma paralisação do jogo são usados para liquidação de apostas, enquanto outras apostas são anuladas.
- 4) As apostas de Handicap e Total são determinadas com base nos pontos atribuídos em uma rodada de tiro.
- 5) Se um participante da partida declarado for substituído antes do início da partida (série), as apostas nesta partida serão anuladas.

ATLETISMO

- 1) Apenas os resultados de registros oficiais e outras fontes oficiais publicadas após o término de um evento são considerados válidos. Os resultados que foram anulados ou anulados posteriormente devido a protestos, investigações de doping, etc., não são considerados motivos para reconsiderar as apostas liquidadas.
- 2) Frente a Frente (qual dos dois atletas indicados é melhor). Os clientes precisam prever qual atleta terminará melhor em um evento. Se ambos os participantes não tiverem um resultado registrado ou não conseguirem completar um evento, as apostas serão anuladas. Se ambos os participantes forem eliminados da competição em uma fase anterior (ou seja, antes da final), o atleta que terminou mais alto é considerado o vencedor. Se não houver diferença na classificação final de dois atletas, as apostas serão anuladas.
- 3) A classificação final dos atletas é determinada por registros oficiais publicados imediatamente após um evento. A Empresa não leva em consideração desqualificações de atletas ou equipes ou outras alterações posteriores nos resultados feitas posteriormente.
- 4) É proibido incluir mercados/resultados inter-relacionados na mesma corrida em apostas múltiplas e de sistema. Se dois ou mais mercados/resultados inter-relacionados forem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

AFL (LIGA AUSTRALIANA DE FUTEBOL)

- 1) Ao liquidar todas as apostas em partidas, o prolongamento é levado em consideração, salvo indicação em contrário. As apostas feitas na segunda metade da partida também incluem prolongamento. A única exceção a isso são as apostas em um vencedor da partida

com opção de 'empate', para as quais apenas o tempo regulamentar é levado em consideração.

2) Se um jogo for interrompido antes do final do tempo regulamentar e não for retomado dentro de 48 horas, todas as apostas nos resultados que não foram determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas. Todas as apostas em resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido são válidas. Com relação às apostas ao vivo, se uma partida for interrompida, apenas as apostas nos resultados determinados antes da interrupção do jogo serão liquidadas e todas as outras apostas serão anuladas.

3) Se um jogo for adiado por um período superior a 48 horas, todas as apostas feitas neste jogo serão anuladas. Se este não for o caso, as apostas são válidas.

4) Em caso de mudança de local, serão válidas as apostas que já tenham sido feitas no jogo, desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal.

5) A Empresa oferece os seguintes mercados na AFL (Australian Football League):

5.1) Vencedor. Os clientes precisam prever o resultado de uma partida. Se o mercado incluir as seguintes opções: 'Equipe 1', 'Equipe 2' e um 'Empate', apenas o tempo regular é considerado para fins de apostas. Se este não for o caso, as horas extras estão incluídas.

5.2) Total. Se o número total de pontos em uma partida for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. O mesmo se aplica ao total individual de uma equipe ou jogador.

5.3) Handicap. Se a pontuação/resultado for um empate após a aplicação do handicap, todas as apostas serão anuladas (independentemente do período de tempo em que as apostas forem feitas).

5.4) Total Individual (Total da Equipe). Ao fazer apostas de 'Total Individual' ('Total da Equipe'), os clientes precisam prever se o número de pontos marcados por uma equipe escolhida será superior ou inferior a um determinado valor. Se o número total de pontos marcados pela equipe for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas.

5.5) Qual metade terá mais pontos marcados? As horas extras são levadas em consideração para calcular o total de pontos do segundo tempo. O tempo regular deve ser jogado na íntegra para que as apostas sejam válidas.

5.6) Qual trimestre terá mais pontos marcados? Todos os quatro períodos da partida devem ser jogados na íntegra para que as apostas sejam liquidadas. As horas extras são levadas em consideração para liquidar as apostas feitas no 4o trimestre.

5.7) Qual será a margem de vitória? Se a partida for abandonada e não terminar dentro de 48 horas, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

5.8) Total Ímpar/Par. Os clientes precisam prever se o número total de pontos em toda a partida ou em um determinado período de uma partida (ou seja, um quarto/meia/toda a partida) será um número par ou ímpar.

BADMINTON

- 1) Se uma partida for cancelada (não iniciada) devido à desistência/desqualificação de um jogador ou por qualquer outro motivo, todas as apostas nesta partida serão anuladas.
- 2) Se uma partida for remarcada ou adiada por qualquer motivo, todas as apostas serão válidas até que a partida seja disputada, mas não mais de 48 horas após o horário original de início programado.
- 3) Se um participante declarado da partida for substituído por outro jogador antes do início da partida, todas as apostas feitas nesta partida serão anuladas.
- 4) Considera-se que uma partida ocorreu a partir do momento em que o primeiro ponto é marcado. Se o primeiro ponto não for marcado, a partida não é considerada como tendo ocorrido.
- 5) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida no primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas feitas nos resultados que foram determinados quando o jogo foi interrompido são válidas. As apostas em quaisquer resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas.
- 6) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida após o primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas do vencedor da partida são válidas. As apostas nos resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido também são válidas. As apostas feitas em resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas. As apostas nos resultados de sets que não foram jogados também serão anuladas.
- 7) No caso de um set interrompido, o total do set é calculado de acordo com o número total mínimo de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido. O total geral da partida é calculado adicionando o número total de pontos marcados em sets anteriores ao total mínimo de pontos possíveis que poderiam ter sido marcados em sets que não foram finalizados/não jogados quando o jogo foi interrompido. As apostas de handicap em sets interrompidos (incompletos) e as apostas de handicap de jogo são calculadas da mesma forma.

Exemplo:

Uma partida é abandonada com uma pontuação de 15:10 no 3o set.

Equipe 1 perde.

Equipe 1 – Equipe 2 1-1 (21-15, 17-21, 15-10).

Total mínimo da partida = 105 pontos (74 de sets já disputados + 31 pontos totais mínimos que poderiam ter sido marcados no 3o set) (21:15, 17:21, 21:10).

Total Individual Mínimo da Equipe 1 (TI 1) = 53.

Total Individual Mínimo da Equipe 2 (TI 2) = 46.

Com base nisso, as apostas nos resultados são liquidadas da seguinte forma:

Apostas de Partida:

Vencedor da partida: "Vencer a equipe 1" – derrota; "Equipe 2 para vencer" – vitória.

Apostas no set - 2:0, 0:2 – perda, 2:1, 1:2 – nulo (reembolso).

Total: aposta em totais com valor inferior a 105. As apostas em totais com valor superior a 105 serão anuladas.

Total Individual (Equipe 1): as apostas em um "TI 1" com valor inferior a 53 serão válidas. As apostas em um "TI 1" com valor superior a 53 serão anuladas.

Total Individual (Equipe 2): as apostas em um "TI 2" com valor inferior a 46 serão válidas. As apostas em um "TI 2" com valor superior a 46 serão anuladas.

Handicap de Sets: as apostas nos seguintes handicaps '-1,5/+1,5', '+1,5/-1,5' serão válidas; Handicap: Neste exemplo, os handicaps máximos possíveis para a partida são os seguintes:

a) 2-1 (21-15, 17-21, 21-10) – Equipe 1 vencendo por uma margem de 13 pontos;

b) 1-2 (21-15, 17-21, 15-21) – Equipe 2 vencendo por uma margem de 4 pontos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-12,5/+12,5' a '+3,5/-3,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

Apostas no 3o set interrompido:

Definir apostas vencedoras: "A equipa 1 vence" – anulada; "Equipe 2 para vencer" – nulo.

Total: O número total mínimo possível de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido é 31. As apostas em totais com um valor inferior a 31 serão válidas. As apostas em totais com valor superior a 31 serão anuladas.

Handicap: Neste exemplo, a diferença máxima de pontos possíveis para ambas as equipes neste set é a seguinte:

a) 21:10 – Equipe 1 vencendo por uma margem de 11 pontos;

b) 15:21 – Equipe 2 vencendo por uma margem de 6 pontos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-10,5/+10,5' a '+5,5/-5,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

"Total Individual" (Equipe 1): as apostas em um "TI 1" no set com valor inferior a 15 serão válidas. As apostas em um "TI 1" no set com valor superior a 15 serão anuladas.

"Total Individual" (Equipe 2): as apostas em um "TI 2" no set com valor inferior a 10 serão válidas. As apostas em um "TI 2" no set com valor superior a 10 serão anuladas.

"Pontuação correta": as apostas nos resultados que foram determinados (por exemplo, 13:21) serão válidas. As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

“Resultado definido”: as apostas nos resultados que foram determinados (por exemplo, a equipe 2 vencer por 8-11 pontos) serão válidas. As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

8) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de Badminton:

Apostas de jogo:

“Vencedor da Partida” – Quem vencerá a partida.

“Sets Score” – A pontuação exata baseada no número de sets ganhos por ambos os jogadores/equipes na partida.

“Total” – Número total de pontos a serem marcados na partida.

“Total Individual” – Número total de pontos a serem marcados por um jogador/equipe específico na partida.

“Handicap de Sets” – Handicap de aposta no número de sets a serem ganhos/perdidos pelas equipas no jogo.

“Handicap” – Aposta de handicap baseada em pontos no jogo.

“Total Par/Ímpar” – Se o número total de pontos na partida será par/ímpar. Apostas em um set:

“Vencedor do set” – Quem vai ganhar o set.

“Total” – Quantos pontos serão marcados no set.

“Total Individual” – Número total de pontos a serem marcados no set por um jogador/equipe específico.

“Handicap” – Aposta de handicap baseada em pontos no set.

“Total Par/Ímpar” – Se o número total de pontos no set será par/ímpar.

“Primeiro a atingir “n” pontos” - Quem será o primeiro a ganhar um determinado número de pontos no set.

“Quem ganhará o Ponto No “n”?” - Quem vai ganhar um ponto específico (por exemplo, o 3o, 4o ou 5o ponto) no set.

“Pontuação Correta” – Qual será a pontuação correta no set.

“Resultado do Set” – Quem vai ganhar o set e por qual margem.

"Quem estará na liderança após "n" pontos" - Quem estará na liderança após um certo número de pontos terem sido marcados pelas equipas no set.

BEISEBOL

- 1) Os clientes podem fazer apostas em um vencedor de partida definitiva ou apostas de handicap em um vencedor de uma partida.
- 2) Os clientes também podem apostar no número total de pontos a serem marcados por ambas as equipes em uma partida ("Total"). Se o resultado for igual ao total designado, as apostas serão anuladas.
- 3) Se uma partida não terminar dentro de 48 horas a partir do momento em que começou, todas as apostas serão anuladas.
- 4) Se duas partidas envolvendo as mesmas equipes forem disputadas no mesmo dia e a Empresa oferecer apenas apostas para uma partida, as apostas serão liquidadas com base no resultado da partida que ocorrer primeiro. Se o lançador declarado for substituído, todas as apostas são válidas.
- 5) Os clientes também podem apostar no número total de pontos a serem marcados por uma equipe ("Total Individual"). Se o número de pontos marcados por uma equipe for igual ao total designado, as apostas serão anuladas.
- 6) Todas as apostas são liquidadas de acordo com os registros oficiais de resultados, incluindo entradas extras, salvo indicação em contrário. Em jogos amigáveis, é possível um resultado 'Empate'. Se uma partida amistosa terminar empatada e nenhuma probabilidade de empate for oferecida pela Empresa, as apostas vencedoras da partida serão anuladas.
- 7) Para fins de apostas, uma partida é considerada jogada se pelo menos 6,5-7 entradas tiverem sido completadas em todos os campeonatos de beisebol, exceto MLB. Para a MLB, uma partida é considerada jogada quando pelo menos 8,5-9 entradas foram concluídas.
- 8) É proibido incluir diferentes mercados/resultados relacionados ao mesmo jogo em apostas múltiplas e de sistema, mesmo que não estejam diretamente inter-relacionados. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.
- 9) No beisebol, as primeiras cinco entradas totalmente completadas de uma partida constituem a primeira metade da partida. Os mercados na primeira metade da partida incluem 'Total' e ganham com handicap zero (em caso de empate, as apostas de handicap zero serão anuladas).
- 10) 'Casa-Fora'. Este mercado abrange as partidas que ocorrem em um dia específico e apenas as partidas que estão incluídas na lista de mercados da Empresa para esse dia específico. Se 8,5-9 entradas não forem concluídas em pelo menos uma partida, as apostas serão anuladas. As apostas são determinadas comparando o número de pontos acumulados pelas equipes da casa com o das equipes visitantes. Em caso de empate, as apostas no vencedor serão anuladas.

HANDEBOL DE PRAIA

1) As apostas em uma partida incluem apenas o tempo regulamentar, excluindo as horas extras, salvo indicação em contrário. O prolongamento não tem influência nos resultados do segundo período e não conta para a liquidação das apostas no segundo período.

2) Todos os resultados são determinados de acordo com as estatísticas dos sites oficiais de cada liga ou torneio e são verificados pelos registros dos jogos transmitidos ao vivo. Se as estatísticas da Empresa (com base em transmissão ao vivo) não corresponderem às estatísticas do site oficial da liga ou torneio relevante, as apostas serão liquidadas de acordo com os registros de resultados da Empresa.

3) Se uma partida for interrompida e não for concluída em 48 horas, todas as apostas nesta partida, exceto aquelas em que os resultados foram determinados quando o jogo for interrompido, serão anuladas.

4) Se a hora de início de uma partida for adiada por menos de 48 horas, as apostas nesta partida serão válidas. Caso contrário, as apostas nesta partida serão anuladas.

5) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de Andebol de Praia:

5.1) Vencedor. Os clientes precisam prever um vencedor da partida. As apostas incluem apenas o tempo regulamentar e as horas extraordinárias não são tidas em conta para efeitos de resolução de apostas.

5.2) Total. Se o número total de gols marcados na partida for igual ao total designado, as apostas serão anuladas. O mesmo se aplica ao total individual de uma equipe ou jogador.

5.3) Total Individual (Total da Equipe). Se o número de gols marcados por uma equipe na partida for igual ao total individual designado, as apostas serão anuladas.

5.4) Handicap. Se, após a aplicação do handicap, o resultado da partida for um empate, a aposta será anulada (independentemente do período de tempo em que as apostas forem feitas).

5.5) Qual equipe marcará primeiro? Os clientes precisam prever qual time marcará o primeiro gol. Se uma equipa marcar um autogolo, considera-se que este golo foi marcado pela equipa adversária. Se um jogo terminar empatado sem gols (0-0), as apostas no primeiro gol perdem.

5.6) Qual time vai marcar o último gol? Os clientes precisam prever qual time marcará o último gol em uma partida. As apostas incluem apenas o tempo regulamentar. Tempo extra não é considerado.

5.7) Quem será o primeiro a marcar 5 (10/15/20) gols na partida? Os clientes precisam prever qual time será o primeiro a marcar um número específico de gols. Se o número especificado de gols não for marcado até o final da partida, todas as apostas neste mercado serão anuladas.

5.8) Dupla chance.

Os seguintes resultados são possíveis para este mercado:

1X – se um jogo terminar com uma vitória do time da casa ou um empate, as apostas nesse resultado ganham.

X2 – se um jogo terminar com uma vitória do time visitante ou um empate, as apostas nesse resultado ganham.

12 – se um jogo terminar com uma vitória de fora ou de casa, as apostas nesse resultado ganham.

5.9) Período/Correspondência. Os clientes precisam prever o resultado do primeiro tempo e o resultado final da partida. As seguintes letras são usadas para indicar resultados nos mercados de período/jogo: W – vitória, X – empate. Para essas apostas, o resultado do primeiro tempo é declarado primeiro e é seguido pelo resultado final da partida. Os clientes não podem incluir mais de um resultado de 'período/jogo' em apostas múltiplas ou de sistema.

5.10) Em que parte serão marcados mais gols? Se um número igual de gols for marcado em cada tempo, as apostas neste mercado serão anuladas.

5.11) Total Ímpar/Par. Também inclui Equipe Ímpar/Par 1 (Equipe 2) Total. Se a pontuação total for 0, o total é considerado 'par'.

VÔLEI DE PRAIA

1) Se uma partida for cancelada (não iniciada) devido à desistência/desqualificação de um jogador ou por qualquer outro motivo, todas as apostas nesta partida serão anuladas.

2) Se uma partida for remarcada ou adiada por qualquer motivo, todas as apostas serão válidas até que a partida seja disputada, mas não mais de 48 horas após o horário original de início programado.

3) Se um participante declarado da partida for substituído por outro participante antes do início da partida, todas as apostas feitas nesta partida serão anuladas.

4) Considera-se que uma partida ocorreu a partir do momento em que o primeiro ponto é marcado. Se o primeiro ponto não for marcado, a partida não é considerada como tendo ocorrido.

5) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida no primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas feitas nos resultados que foram determinados quando o jogo foi interrompido são válidas. As apostas em quaisquer resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas.

6) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida após o primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas do vencedor da partida são válidas. As apostas nos resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido também são válidas. As apostas feitas em resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas. As apostas nos resultados de sets que não foram jogados também serão anuladas.

7) No caso de um set interrompido, o total do set é calculado de acordo com o número total mínimo de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido. O total geral da partida é calculado adicionando o número total de pontos marcados em sets anteriores ao total mínimo de pontos possíveis que poderiam ter sido marcados em sets que não foram finalizados/não jogados quando o jogo foi interrompido. As apostas de handicap em sets interrompidos (incompletos) e as apostas de handicap de jogo são calculadas da mesma forma.

Exemplo:

Uma partida é abandonada com uma pontuação de 10:5 no 3o set.

Equipe 1 perde.

Equipe 1 – Equipe 2 1-1 (21-19, 17-21, 10-5).

Total Mínimo da Partida = 98 pontos (78 de sets já disputados + 20 pontos totais mínimos que poderiam ter sido marcados no 3o set).

Total Individual Mínimo da Equipe 1 (TI1) = 48.

Total Individual Mínimo da Equipe 2 (TI2) = 45.

Com base nisso, as apostas nos resultados são liquidadas da seguinte forma:

Apostas de jogo:

Vencedor da partida: “A equipe 1 vence” – derrota; “Equipe 2 para vencer” – vitória.

Total Ímpar/Par – pagamento em odds de 1,00 (reembolso).

Apostas no set - 2:0, 0:2 – perda, 2:1, 1:2 – nulo (reembolso).

Total: aposta em totais com valor inferior a 98. As apostas em totais com valor superior a 98 serão anuladas.

Total Individual (Equipe 1): as apostas em um “TI 1” com valor inferior a 48 serão válidas. As apostas em um “TI 1” com valor superior a 48 serão anuladas.

Total Individual (Equipe 2): as apostas em um “TI 2” com valor inferior a 45 serão válidas. As apostas em um “TI 2” com valor superior a 45 serão anuladas.

Handicap de Sets: as apostas nos seguintes handicaps '-1,5/+1,5', '+1,5/-1,5' serão válidas;

Handicap: Neste exemplo, os handicaps máximos possíveis para a partida são os seguintes:

a) 2-1 (21-19, 17-21, 15-5) – Equipe 1 vencendo por uma margem de 8 pontos;

b) 1-2 (21-19, 17-21, 10-15) – Equipe 2 vencendo por uma margem de 7 pontos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-7,5/+7,5' a '+6,5/-6,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

Apostas no 3o set interrompido:

Definir apostas do vencedor: "A equipe 1 vence" – anuladas; "Equipe 2 para vencer" – nulo.

Total: O número total mínimo possível de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido é de 20. As apostas em totais com valor inferior a 20 serão válidas. As apostas em totais com valor superior a 20 serão anuladas.

Handicap: Neste exemplo, a diferença máxima de pontos possíveis para ambas as equipes neste set é a seguinte:

- a) 15-5 – Equipe 1 vencendo por uma margem de 10 pontos;
- b) 10-15 – Equipe 2 vencendo por uma margem de 5 pontos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de '-9,5/+9,5' a '+4,5/-4,5' não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

"Total Individual" (Equipe 1): as apostas em um "TI 1" no set com valor inferior a 10 serão válidas. As apostas em um "TI 1" no set com valor superior a 10 serão anuladas.

"Total Individual" (Equipe 2): as apostas em um "TI 2" no set com valor inferior a 5 serão válidas. As apostas em um "TI 2" no set com valor superior a 5 serão anuladas.

"Pontuação Correta": as apostas nos resultados que foram determinados (por exemplo, 8-15) serão válidas. As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

"Resultado definido": as apostas nos resultados que foram determinados (por exemplo, a equipe 2 vencer por 8-11 pontos) serão válidas. As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

8) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de Voleibol de Praia:

Apostas de jogo:

"Vencedor da Partida" – Quem vencerá a partida.

"Resultados de Sets" – A pontuação exata com base no número de sets vencidos por ambos os times na partida.

"Total" – Número total de pontos a serem marcados na partida.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados por um time específico na partida.

"Handicap de Sets" – Handicap aposta no número de sets a serem ganhos/perdidos pelos times no jogo.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no jogo.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos na partida será par/ímpar.

Apostas no set:

"Vencedor do Set" – Quem vai ganhar o set.

"Total" – Quantos pontos serão marcados no set.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados no set por um time específico.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no set.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos no set será par/ímpar.

"Primeiro time a fazer "n" pontos" - Quem será o primeiro a ganhar um determinado número de pontos no set.

"Quem ganhará o Ponto No "n"?" - Quem vai ganhar um ponto específico (por exemplo, o 3o, 4o ou 5o ponto) no set.

"Pontuação Correta" – Qual será a pontuação correta no set.

"Resultado do Set" – Quem vai ganhar o set e por qual margem.

"Quem vai liderar com o total de "n" pontos da partida" - Quem estará na liderança após um certo número de pontos terem sido marcados pelas equipes no set.

BOWLS

1) Se um dos participantes declarados for substituído antes do início de uma partida, as apostas neste evento serão anuladas.

2) Se uma partida for remarcada ou interrompida, todas as apostas, exceto quando os resultados tiverem sido determinados quando o jogo for interrompido (no caso de uma partida interrompida), serão anuladas. Se uma partida for interrompida devido a uma lesão ou desqualificação que resulte na progressão de um participante para a próxima rodada, as apostas em um participante progredindo para a próxima rodada serão válidas.

3) Se uma partida for adiada por mais de 48 horas, todas as apostas nesta partida serão anuladas.

4) Os seguintes mercados são oferecidos para apostar em taças:

4.1) Vencedor da partida. Os clientes precisam prever o vencedor de uma partida.

As apostas no vencedor da partida são aceitas no entendimento de que o jogador em questão participará da partida. Se um jogador desistir antes da partida, todas as apostas vencedoras da partida serão anuladas. Se um jogador perder ou for desqualificado durante a partida, todas as apostas do vencedor da partida serão válidas.

4.2) Vencedor final. Os clientes precisam prever o vencedor final.

Se a ronda final começar, mas for interrompido devido à desistência/desqualificação de um jogador, as apostas do vencedor final são válidas. As apostas nos resultados de quaisquer finais restantes que não tenham sido jogadas serão anuladas.

BOXE/MMA

- 1) Para efeitos de apostas, considera-se que uma luta começou assim que o gongo soar para o início do primeiro round. A vitória nas apostas do Vencedor da Partida é definida como uma vitória obtida por qualquer um dos seguintes meios: decisão por pontos, nocaute, nocaute técnico, um oponente sendo desqualificado/desistência. Em caso de empate nas lutas de MMA, todas as apostas de Vencedor da Partida serão anuladas.
- 2) Uma vitória 'Dentro da distância' é definida como uma vitória obtida por qualquer um dos seguintes: nocaute, nocaute técnico, um oponente sendo desqualificado/desistindo.
- 3) Uma 'vitória por pontos' (Vitória por pontos) é definida como uma vitória obtida pela decisão dos juízes ao final de todos os rounds de uma luta ou pela decisão técnica dos juízes.
- 4) Para apostas no número de rounds, se um participante não estiver no ringue no início do próximo round após o gongo soar, a luta será considerada como terminada no round anterior. As apostas em lutas de MMA podem ser feitas no número de rounds fracionados com o entendimento de que meio round equivale a 50% de um round inteiro.
- 5) Se o número programado de rodadas for alterado, todas as apostas nos resultados da luta serão válidas e as apostas no número de rodadas serão anuladas.
- 6) Se o local da luta for alterado, todas as apostas serão válidas.
- 7) É proibido incluir mercados/resultados inter-relacionados no mesmo evento em apostas múltiplas e de sistema. Se dois ou mais mercados/resultados inter-relacionados forem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.
- 8) 'Vencedor da partida em uma rodada específica'. Os clientes precisam prever o vencedor da partida e em qual rodada eles vencerão. Para essas apostas, 'Vitória' é definida como um participante vencedor em uma rodada específica. Se a vitória for declarada por decisão dos juízes após a última rodada da luta, todas as apostas em um participante vencedor na rodada final da luta perdem.

XADREZ

- 1) Os clientes podem fazer apostas nos resultados do jogo (vitória, empate, derrota, dupla chance – 1X, 12, X2) para um dos dois jogadores e apostas de handicap.
- 2) Em certos casos, os clientes podem apostar no número total de jogadas em um jogo ("Total"). Se o número total de movimentos for igual ao total da aposta designada, todas as apostas serão anuladas. O número total de lances em um jogo é determinado pelo número de lances feitos pelos brancos.
- 3) Se um dos participantes perder/for desqualificado antes do início de uma partida, todas as apostas nesta partida serão anuladas e excluídas das apostas múltiplas e do sistema.

CRÍQUETE

1) Todas as apostas são liquidadas com base nos registros oficiais de resultados do órgão regulador relevante de uma partida/torneio.

2) Se um jogo for interrompido antes do final do tempo regulamentar e não for retomado dentro de 48 horas, todas as apostas nos resultados que não foram determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas. Todas as apostas nos resultados, que foram determinados quando o jogo é interrompido, são válidas. Com relação às apostas ao vivo, se uma partida for interrompida, apenas as apostas nos resultados determinados antes da interrupção do jogo serão liquidadas e todas as outras apostas serão anuladas.

3) Se um jogo for adiado por um período superior a 48 horas, todas as apostas feitas neste jogo serão anuladas. Se este não for o caso, as apostas são válidas.

4) Em caso de mudança de local, serão válidas as apostas que já tenham sido feitas neste jogo, desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal.

5) Existem vários tipos de partidas de críquete:

5.1) Partida Internacional de um dia (Twenty20 - partida rápida) é uma partida que, em média, dura três horas e meia;

5.2) A Partida Internacional de Um Dia (ODI) é uma partida que dura mais de 8 horas.

5.3) As partidas de teste são partidas que duram 5 dias com um número mínimo de 90 overs por dia. Quatro entradas são jogadas em cada partida e cada equipe precisa rebater e arremessar por duas entradas cada. Uma equipe precisa derrotar seus rivais duas vezes para vencer uma partida de teste.

CURLING

1) As apostas no curling incluem pontas extras, salvo indicação em contrário.

2) As apostas em partidas adiadas ou remarcadas por qualquer motivo (por exemplo, gelo derretido, problemas com eletricidade ou horários, etc.) permanecerão válidas até o final do torneio.

CICLISMO

1) Apenas os resultados de registros oficiais e outras fontes oficiais publicadas após o término de um evento são considerados válidos. Os resultados que foram anulados ou anulados posteriormente devido a protestos, investigações de doping, etc., não são considerados motivos para reconsiderar as apostas liquidadas.

2) Vencedor da corrida. O participante que terminar em primeiro de acordo com os registros oficiais de resultados após a conclusão de todas as etapas de uma competição é considerado o vencedor.

3) Se nenhum participante terminar uma corrida, será considerado vencedor o participante que tiver completado mais etapas.

4) Se dois ou mais participantes completarem o mesmo número de etapas, será considerado vencedor o participante que obtiver a classificação mais elevada na última etapa que completou.

5) Frente a Frente (estágio de corrida). Ambos os participantes devem entrar na corrida para que as apostas sejam válidas. Será considerado vencedor o participante que terminar a prova com o melhor tempo. Se nenhum dos participantes se classificar (ou seja, não for incluído na classificação final), as apostas serão anuladas.

6) Se uma etapa de uma corrida for interrompida, todas as apostas, exceto os resultados que foram determinados quando o evento for interrompido, serão anuladas.

7) Se uma corrida for interrompida (o número de etapas definido no regulamento não foi realizado), todas as apostas, exceto os resultados que foram determinados quando a corrida foi interrompida, serão anuladas.

DARDOS

1) Se uma partida for interrompida ou interrompida, o participante que avançar para a próxima rodada ou for declarado vencedor pelo órgão regulador/organizador relevante do torneio será considerado vencedor.

2) Todas as apostas em um vencedor absoluto são válidas. Se um jogador desistir antes do início de uma partida, todas as apostas feitas nesse jogador perdem.

3) Todas as apostas no vencedor da partida são válidas se pelo menos um dardo for lançado no início da primeira rodada da partida. Caso contrário, todas as apostas serão anuladas.

4) Se uma partida não terminar por qualquer motivo, as apostas nos resultados que foram determinados incondicionalmente quando o jogo foi interrompido permanecem válidas. Todas as outras apostas serão anuladas.

ELEIÇÕES, CONCURSOS, NOMEAÇÕES, ETC.

1) Os clientes podem apostar nos resultados de eleições, concursos e outros eventos semelhantes que ocorrem em diferentes países.

2) As apostas nos seguintes mercados podem ser feitas na seção "Eventos Políticos" do nosso site:

2.1) Se um partido político ganhará uma certa percentagem de votos em uma eleição.

2.2) Se um candidato ganhará uma certa percentagem de votos em uma eleição.

2.3) Comparação direta da percentagem de votos a serem conquistados por partidos ou candidatos em uma eleição.

3) Os clientes também podem fazer apostas nos seguintes mercados na seção "Concursos" do nosso site:

3.1) Apostas no vencedor de um concurso/prêmio específico (por exemplo, vencedor do "Miss Universo", vencedor da Bola de Ouro etc.).

3.2) Se um indicado ganhará uma certa percentagem de votos em um concurso ou categoria de premiação.

3.3) Comparação direta da percentagem de votos a serem ganhos por diferentes indicados em um concurso. Mais informações sobre mercados adicionais para eleições, concursos e outros eventos podem ser encontrados na seção de apostas diárias.

HÓQUEI EM CAMPO

1) Salvo indicação em contrário, todas as apostas incluem apenas o tempo regulamentar e não incluem prolongamento ou desempate por grandes penalidades. Os pênaltis só são incluídos nas apostas em um vencedor no prolongamento.

2) Se o formato do jogo for alterado de 2 tempos de 45 minutos para 3 tempos de 30 minutos por qualquer motivo, todas as apostas são válidas, exceto aquelas colocadas no primeiro ou segundo tempo de um jogo. Se uma mudança no formato da partida afetar o tempo total de jogo de uma partida (ou seja, é alterado de 2 tempos de 45 minutos para 2 tempos de 30 minutos), todas as apostas serão anuladas.

3) Se o local do jogo for alterado, todas as apostas serão válidas.

4) Os clientes também podem apostar nas equipas que se qualificam para a fase seguinte das competições da taça que consistem em vários jogos. As apostas sobre se uma equipe se qualificará para a próxima rodada de uma competição incluem prolongamento e pênaltis.

5) As apostas não podem ser feitas no período de maior pontuação em partidas de hóquei em campo neste momento.

6) É proibido incluir diferentes mercados/resultados relacionados ao mesmo jogo em apostas múltiplas e de sistema, mesmo que não estejam diretamente inter-relacionados. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa. As apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos só podem ser feitas em uma equipe por grupo em uma aposta múltipla ou de sistema. Se as apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos forem feitas em duas ou mais equipes do mesmo grupo dentro de uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas.

GOLFE

1) "Vencedor do Torneio". O golfista que fica em primeiro lugar em um torneio é considerado o vencedor. Se dois ou mais competidores estiverem empatados no final de um jogo, o vencedor do torneio geralmente é determinado por um playoff de "morte súbita". Neste caso, o golfista que vencer o playoff é considerado o vencedor do torneio. Todos os outros concorrentes ficam em segundo lugar. Em alguns torneios, os oficiais podem pedir aos competidores que joguem por um número específico de buracos adicionais para

determinar o vencedor. Nesses casos, o golfista com a pontuação mais baixa nesses buracos é considerado o vencedor. Todos os outros concorrentes ficam em segundo lugar.

2) "Frente a Frente". Os clientes precisam prever qual golfista (de um par designado) terminará melhor. O golfista que completar uma volta completa (18 buracos) com o menor número de pontos é considerado o vencedor. Se um competidor iniciar um jogo, mas não jogar todos os 18 buracos, ele será considerado perdido, independentemente da pontuação. Considera-se que o jogo começou a partir do momento em que a primeira tacada é atingida. Se um competidor desistir antes de um jogo começar, as apostas em todos os competidores de seu grupo serão anuladas. Se o grupo que originalmente iniciou o jogo se reformar a qualquer momento durante a partida, as apostas nele serão válidas.

3) Se o início de um torneio for remarcado ou um jogo for atrasado durante um torneio, todas as apostas serão válidas por 48 horas. Se um evento for adiado por mais de 48 horas, todas as apostas serão anuladas.

GINÁSTICA-ARTÍSTICA

1) Apenas os resultados de registros oficiais e outras fontes oficiais publicadas após o término de um evento são considerados válidos. Os resultados que foram anulados ou anulados posteriormente devido a protestos, investigações de doping, etc., não são considerados motivos para reconsiderar as apostas liquidadas.

2) Frente a Frente (qual dos dois atletas indicados é melhor). Os clientes precisam prever qual atleta terminará melhor em um evento. Se ambos os participantes não tiverem um resultado registrado ou não conseguirem completar um evento, as apostas serão anuladas. Se ambos os participantes forem eliminados da competição em uma fase anterior (ou seja, antes da final), o atleta que terminou mais alto é considerado o vencedor. Se não houver diferença na classificação final de dois atletas, as apostas serão anuladas.

3) A classificação final dos atletas é determinada por registros oficiais publicados imediatamente após um evento. A Empresa não leva em consideração desqualificações de atletas ou equipes ou outras alterações posteriores nos resultados feitas posteriormente.

4) É proibido incluir mercados/resultados inter-relacionados na mesma competição em apostas múltiplas e de sistema. Se dois ou mais mercados/resultados inter-relacionados forem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

HANDEBOL

1) A Empresa oferece apostas no vencedor do jogo e apostas de handicap. Se, após a aplicação do handicap, o resultado do jogo for um empate, a aposta será anulada. As apostas são aceitas apenas no tempo regulamentar, a menos que especificado de outra forma na seção de apostas.

2) A Empresa oferece apostas no número total de gols marcados ("Total") em uma partida. Se o resultado for igual ao total designado, a aposta será anulada.

3) As apostas também podem ser feitas no número total de gols a serem marcados por uma equipe ("Total Individual" ou "Total da Equipe"). Se o resultado for igual ao total da equipe designada, as apostas serão anuladas.

4) É proibido incluir mercados/resultados inter-relacionados no mesmo evento em apostas múltiplas e de sistema. Se dois ou mais mercados/resultados inter-relacionados forem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

5) Se a "Regra da Misericórdia" for aplicada em uma partida (ou seja, uma equipe está liderando no intervalo por 15 pontos ou mais e a partida é declarada encerrada), as apostas são determinadas de acordo com o resultado.

HURLING, FUTEBOL GAÉLICO

1) As apostas incluem apenas o tempo regulamentar (ou seja, um jogo de 70 minutos com 2 tempos de 35 minutos ou um jogo de 60 minutos com 2 tempos de 30 minutos), salvo indicação em contrário.

2) Todos os resultados são determinados com base nas estatísticas oficiais retiradas dos sites oficiais de cada liga ou torneio.

3) Se uma partida for interrompida e não for concluída em 48 horas, todas as apostas nesta partida, exceto aquelas em que os resultados foram determinados quando o jogo for interrompido, serão anuladas.

4) Se a hora de início de uma partida for adiada por menos de 48 horas, as apostas nesta partida serão válidas. Caso contrário, as apostas nesta partida serão anuladas.

5) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados:

5.1) Vencedor. Os clientes precisam prever o resultado de uma partida. Se o mercado incluir as seguintes opções: "Equipe 1", "Equipe 2" e um "Empate", apenas o tempo regular é considerado para fins de apostas. Se este não for o caso, as horas extras estão incluídas.

5.2) Total. Se o número total de gols marcados na partida for igual ao total designado, as apostas serão anuladas.

5.3) Total Individual (Total da Equipe). Se o número de gols marcados por uma equipe na partida for igual ao total individual designado, as apostas serão anuladas.

5.4) Handicap. Se, após a aplicação do handicap, o resultado da partida for um empate, a aposta será anulada (independentemente do período de tempo em que as apostas forem feitas).

HOCKEY NO GELO

- 1) Os clientes podem fazer apostas nos seguintes mercados de Hóquei no Gelo: vencedor do jogo (equipe), empate/não empate, equipa a não perder e apostas de handicap. As apostas podem ser feitas em toda a partida ou em períodos específicos.
- 2) Os clientes também podem apostar no número total de gols a serem marcados ("Total"). Se o número total de gols marcados for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas.
- 3) Os clientes podem apostar no número total de remates para qualquer equipa no tempo regulamentar ou incluindo prolongamento. Se o resultado for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. Se uma partida for remarcada ou cancelada, as apostas serão anuladas.
- 4) Os clientes podem apostar no total individual de uma equipe (se as probabilidades forem oferecidas). Se o total de uma equipe for igual ao número designado, as apostas serão anuladas. Se uma partida for remarcada ou cancelada, as apostas serão anuladas.
- 5) Os clientes também podem apostar no total individual de um jogador escolhido, de acordo com o princípio "golos + assistências" (se forem oferecidas probabilidades). Se o total individual de um jogador for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. Se um jogador não participar de uma partida, as apostas serão anuladas. Se uma partida for remarcada ou cancelada, as apostas serão anuladas.
- 6) É proibido incluir diferentes mercados/resultados relacionados ao mesmo jogo em apostas múltiplas e de sistema, mesmo que não estejam diretamente inter-relacionados. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa. As apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos só podem ser feitas em uma equipe por grupo em uma aposta múltipla ou de sistema. Se as apostas sobre se uma equipe avançará da fase de grupos forem feitas em duas ou mais equipes do mesmo grupo dentro de uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas.
- 7) As apostas no hóquei no gelo não incluem prolongamento ou desempate por grandes penalidades, com exceção das apostas vencedoras do jogo sem a opção de resultado de "empate" e apostas numa equipa que se qualifique para a próxima ronda de um torneio.
- 8) Para apostas no vencedor/total/handicap em um período específico e também para apostas em pênaltis e outras estatísticas do período, apenas os gols, pênaltis etc. que ocorrerem no período especificado contam para fins de liquidação de apostas.
- 9) Apenas os jogos mostrados na seção de apostas em uma jornada são incluídos nas apostas "Total da jornada" para uma liga específica. Se uma ou mais partidas forem remarcadas ou canceladas, as apostas serão anuladas.
- 10) Os clientes podem apostar em uma equipe que se qualifique para a próxima rodada de competições de copas que consistem em várias partidas.
- 11) Período de pontuação mais alta. Se o mesmo número de gols for marcado em cada período, as apostas serão anuladas.

12) Os clientes podem fazer apostas "Casa x Fora" nos resultados de uma rodada de jogos, uma jornada ou várias jornadas. Os clientes precisam prever se a diferença de gols marcados pelas equipes "da Casa" e "Fora" será maior ou menor do que o handicap designado.

13) "Total de jornada(s)/Rodada de jogos". Os clientes precisam prever se o número total de metas "em casa"/"fora" será maior ou menor do que o total designado.

14) Se um ou mais jogos forem adiados por mais de 48 horas a partir do início do último jogo da rodada (dia(s)), ou interrompidos e não concluídos dentro de 48 horas do início, todos os jogos "Casa x Fora", As apostas "Total de jornada(s)/Rodada de jogos" serão anuladas.

15) As apostas "Casa vs Fora", "Total da Rodada de Jogos" e "Total de Jornada(s)" não podem ser combinadas com outros mercados relacionados à mesma rodada de jogos como parte de uma aposta múltipla.

KORFBALL

1) As apostas são aceitas apenas no tempo regulamentar (dois tempos de 30 minutos com um intervalo de 10 minutos). Os mercados de "Vencedor da Partida" com a opção "Empate" são oferecidos apenas na primeira metade de um jogo. As apostas na segunda metade de um jogo incluem "Golo de Ouro", salvo indicação em contrário.

2) Se um jogo for interrompido antes do final do tempo regulamentar e não for retomado dentro de 48 horas, todas as apostas nos resultados que não foram determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas. Todas as apostas em resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido são válidas. Com relação às apostas ao vivo, se uma partida for interrompida, apenas as apostas nos resultados determinados antes da interrupção do jogo serão liquidadas e todas as outras apostas serão anuladas.

3) Se um jogo for adiado por um período superior a 48 horas, todas as apostas feitas neste jogo serão anuladas.

4) Se o número total de pontos marcados na partida for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. O mesmo também se aplica a apostas em totais de quarto/meio, totais individuais de equipes e jogadores, para apostas de handicap em todo o jogo/meio/quarto, apostas de jogador frente a frente e outros mercados onde um valor de handicap/total exato é não atribuído.

5) Os mercados "Casa x Fora" incluem apenas jogos mostrados na seção de apostas em uma determinada jornada. Se uma ou mais partidas mostradas na seção de apostas em uma jornada forem remarçadas ou canceladas, todas as apostas serão anuladas.

6) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de Korfball:

6.1) Resultado da partida (sem empate). Os clientes precisam prever o resultado de uma partida. Quando há um empate no Corfebol, o jogo continua até que um "gol de ouro" seja marcado, salvo indicação em contrário (por exemplo, em amistosos).

6.2) Total. Se o número total de pontos em uma partida for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. O mesmo se aplica ao total individual de uma equipe ou jogador.

6.3) Handicap. Se a pontuação/resultado for um empate após a aplicação do handicap, as apostas serão anuladas (independentemente do período de tempo em que as apostas forem feitas). O mesmo se aplica a apostas frente a frente (pontos / faltas / bloqueios / rebotes / assistências etc. marcados/feitos pelos jogadores).

6.4) Total Individual (Total da Equipe). Ao fazer apostas de "Total Individual" ("Total da Equipe"), os clientes precisam prever se o número de pontos marcados por uma equipe escolhida será superior ou inferior a um determinado valor. Se o número total de pontos marcados pela equipe for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas.

6.5) Total Ímpar/Par. Os clientes precisam prever se o número total de pontos em toda a partida ou em um determinado período de uma partida (ou seja, um quarto/meia/toda a partida) será um número par ou ímpar.

6.6) Hipótese Dupla (somente na primeira metade da partida). Os seguintes resultados são possíveis para este mercado:

1X – se o primeiro tempo terminar com uma vitória do time da casa ou um empate, as apostas nesse resultado ganham.

X2 — se o primeiro tempo terminar com uma vitória do time visitante ou um empate, as apostas nesse resultado ganham.

12 — se o primeiro tempo terminar com uma vitória do time visitante ou da equipe da casa, as apostas nesse resultado ganham.

LACROSSE

1) Ao liquidar todas as apostas em partidas, as horas extras são levadas em consideração, salvo indicação em contrário. As apostas feitas na segunda metade da partida também incluem prolongamento. A única exceção a isso são as apostas em um vencedor da partida com opção de "empate", para as quais apenas o tempo regular é levado em consideração.

2) Se um jogo for interrompido antes do final do tempo regulamentar e não for retomado dentro de 48 horas, todas as apostas nos resultados que não foram determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas. Todas as apostas em resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido são válidas. Com relação às apostas ao vivo, se uma partida for interrompida, apenas as apostas nos resultados determinados antes da interrupção do jogo serão liquidadas e todas as outras apostas serão anuladas.

3) Se um jogo for adiado por um período superior a 48 horas, todas as apostas feitas neste jogo serão anuladas. Se este não for o caso, as apostas são válidas.

4) Em caso de mudança de local, as apostas que já tenham sido feitas no jogo serão válidas, desde que o time da casa ainda seja designado como tal.

5) A SeuBet oferece os seguintes mercados no Lacrosse:

5.1) Vencedor da partida. Os clientes precisam prever o resultado de uma partida. Se o mercado incluir as seguintes opções: "Equipe 1", "Equipe 2" e um "Empate", apenas o tempo regular é considerado para fins de apostas. Se este não for o caso, as horas extras estão incluídas.

5.2) Total. Se o número total de gols em uma partida for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. O mesmo se aplica ao total individual de uma equipe ou jogador.

5.3) Total Individual (Total da Equipe). Se o número total de gols marcados pela equipe for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas.

5.4) Handicap. Se a pontuação/resultado for um empate após a aplicação do handicap, todas as apostas serão anuladas (independentemente do período de tempo em que as apostas forem feitas).

5.5) Total Ímpar/Par. Equipe 1 (Equipe 2) Total ímpar/par. Se o número total de gols for 0, aposta em uma vitória total "Par".

MOTORSPORTS (F1, MotoGP, DTM alemão, WTTC, Superbike, Supersport e Trial)

1) Vencedor da corrida. O participante que terminar em primeiro de acordo com os registros oficiais de resultados é considerado o vencedor. As apostas em pilotos/corredores que não tenham um tempo registrado em uma determinada classificação são anuladas.

2) A SeuBet também oferece apostas em quais pilotos terminarão no pódio (Top 3).

3) No que diz respeito às apostas feitas na qualificação, o vencedor é o piloto/piloto que obtiver o melhor tempo na qualificação de acordo com os registros de resultados oficiais publicados pelos órgãos reguladores relevantes para cada um dos tipos de esporte motorizados acima mencionados.

4) Frente a Frente. Os clientes precisam prever qual participante de um par designado terminará melhor em uma corrida, de acordo com os registros oficiais de resultados. Se ambos os participantes se retirarem da corrida, o participante que completou mais voltas é considerado o vencedor. Se ambos os participantes se retirarem da corrida na mesma volta, as apostas serão anuladas. Se um participante completar mais voltas que o outro, mas for desqualificado durante a corrida, qualquer outro participante que não receber uma desqualificação durante a corrida será considerado como tendo terminado mais alto (mesmo que não complete nenhuma volta devido a problemas técnicos). Se ambos os participantes forem desqualificados durante a corrida, as apostas serão anuladas. Se um participante for desclassificado, então o número de voltas que eles completaram antes de serem desclassificados são contados. Se uma aposta for feita em equipes, a equipe que ganhar mais pontos será considerada a vencedora. Se nenhuma equipe ganhar pontos, a equipe, para a qual a soma total das posições de seus participantes na classificação oficial for menor, é considerada a vencedora. Se a soma total dos lugares dos participantes da equipe for igual para ambas as equipes, as apostas serão anuladas.

- 5) O "X" (Nome do Piloto) terminará a corrida? Os clientes precisam prever se um participante designado terminará a corrida ou não. No caso de um participante se retirar da corrida algumas voltas antes da chegada, mas for incluído na classificação final como estando "n" voltas atrás do líder, considera-se que terminou a corrida.
- 6) A classificação final dos pilotos/pilotos é determinada pelos registros oficiais de resultados publicados no final da corrida. A Empresa não leva em consideração as desqualificações de participantes que ocorrem após o evento e outras alterações subsequentes nos registros oficiais de resultados ao liquidar as apostas.
- 7) Se um piloto participa da volta de aquecimento, considera-se que ele começou a corrida.
- 8) É proibido incluir mercados/resultados inter-relacionados em apostas múltiplas e de sistema. Se dois ou mais desses mercados/resultados estiverem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

NETBALL

- 1) Ao liquidar todas as apostas em partidas, as horas extras são levadas em consideração, salvo indicação em contrário. As apostas feitas na segunda metade da partida também incluem prolongamento. A única exceção a isso são as apostas em um vencedor da partida com opção de "empate", para as quais apenas o tempo regular é levado em consideração.
- 2) Se um jogo for interrompido antes do final do tempo regulamentar e não for retomado dentro de 48 horas, todas as apostas nos resultados que não foram determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas. Todas as apostas em resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido são válidas. Com relação às apostas ao vivo, se uma partida for interrompida, apenas as apostas nos resultados determinados antes da interrupção do jogo serão liquidadas e todas as outras apostas serão anuladas.
- 3) Se um jogo for adiado por um período superior a 48 horas, todas as apostas feitas neste jogo serão anuladas. Se este não for o caso, as apostas stan.
- 4) As apostas no 4o quarto incluem prolongamento.
- 5) Se o número total de pontos marcados na partida for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. O mesmo também se aplica a apostas em totais de quarto/meio, totais individuais de equipes e jogadores, para apostas de handicap em todo o jogo/meio/ quarto, apostas de jogador frente a frente e outros mercados onde um valor de handicap/total exato é não atribuído.
- 6) Os mercados "Casa x Fora" incluem apenas jogos mostrados na seção de apostas em uma determinada jornada. Se um ou mais jogos mostrados na seção de apostas em um dia de jogo forem remarcados ou cancelados, todas as apostas "Casa vs Fora" serão anuladas.
- 7) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de Netball:

7.1) Vencedor. Os clientes precisam prever o resultado de uma partida. Se o mercado incluir as seguintes opções: "Equipe 1", "Equipe 2" e um "Empate", apenas o tempo regular é considerado para fins de apostas. Se este não for o caso, as horas extras estão incluídas.

7.2) Total. Se o número total de pontos em uma partida for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas. O mesmo se aplica ao total individual de uma equipe ou jogador.

7.3) Handicap. Se a pontuação/resultado for um empate após a aplicação do handicap, as apostas serão anuladas (independentemente do período de tempo em que as apostas forem feitas). O mesmo se aplica a apostas frente a frente (pontos / faltas / bloqueios / rebotes / assistências etc. marcados/feitos pelos jogadores).

7.4) Total Individual (Total da Equipe). Ao fazer apostas de "Total Individual" ("Total da Equipe"), os clientes precisam prever se o número de pontos marcados por uma equipe escolhida será superior ou inferior a um determinado valor. Se o número total de pontos marcados pela equipe for igual ao total da aposta designada, as apostas serão anuladas.

7.5) Total Ímpar/Par. Os clientes precisam prever se o número total de pontos em toda a partida ou em um determinado período de uma partida (ou seja, um quarto/meia/toda a partida) será um número par ou ímpar.

SNOOKER

1) "Quem vai mais longe em um torneio?" Os clientes precisam prever qual jogador (de um par designado) progredirá mais em uma chave de torneio. Se ambos os competidores forem eliminados de um torneio antes da final, o jogador que avançar mais será considerado o vencedor. Se ambos os jogadores forem eliminados na mesma rodada, as apostas serão anuladas. Se um competidor desistir antes do início de um torneio, todas as apostas serão anuladas.

2) Se uma partida for iniciada, mas não terminada por qualquer motivo, as apostas em frames onde os resultados foram determinados quando o jogo é interrompido permanecem válidas. Todas as outras apostas serão anuladas.

3) Os valores de handicap e total são calculados em frames, salvo indicação em contrário na lista de mercados.

SQUASH

1) Se uma partida for cancelada (não iniciada) devido à desistência/desqualificação de um jogador ou por qualquer outro motivo, todas as apostas nesta partida serão anuladas.

2) Se uma partida for remarcada ou adiada por qualquer motivo, todas as apostas serão válidas até que a partida seja disputada, mas não mais de 48 horas após o horário original de início programado.

3) Se um participante declarado da partida for substituído por outro jogador antes do início da partida, todas as apostas feitas nesta partida serão anuladas.

4) Considera-se que uma partida ocorreu a partir do momento em que o primeiro ponto é marcado. Se o primeiro ponto não for marcado, a partida não é considerada como tendo ocorrido.

5) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida no primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas feitas nos resultados que foram determinados quando o jogo foi interrompido são válidas. As apostas em quaisquer resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas.

6) Se uma partida for adiada ou interrompida, todas as apostas, exceto aquelas em resultados que foram determinados quando o jogo foi interrompido (para partidas interrompidas), serão anuladas. Se uma partida for interrompida devido a uma lesão ou desqualificação que resulte na progressão de um atleta para a próxima rodada de uma competição, as apostas se um competidor escolhido se qualificará para a próxima rodada de um torneio. As apostas nos resultados de sets que não foram jogados serão anuladas.

7) No caso de um set interrompido, o total do set é calculado de acordo com o número total mínimo de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido. O total geral da partida é calculado adicionando o número total de pontos marcados em sets anteriores ao total mínimo de pontos possíveis que poderiam ter sido marcados em sets que não foram finalizados/não jogados quando o jogo foi interrompido. As apostas de handicap em sets interrompidos (incompletos) e as apostas de handicap de jogo são calculadas da mesma forma.

Exemplo:

Uma partida é abandonada com uma pontuação de 8:5 no 4o set. O jogador 2 perde.

Jogador 1 – Jogador 2 2:1 (11:9, 12:14, 11:7, 8:5).

Total mínimo da partida = 80 pontos (64 de sets já disputados + 16 pontos totais mínimos que poderiam ter sido marcados no 4o set).

Total Individual Mínimo para o Jogador 1 (TIJ1) =42.

Total Individual Mínimo para o Jogador 2 (TIJ2) =35.

Com base nisso, as apostas nos resultados são liquidadas da seguinte forma:

Apostas de Partida:

Vencedor da partida: Ganha o jogador 1 – ganha; Jogador 2 para ganhar – perda.

Total Ímpar/Par – nulo (reembolso).

Apostas no set - 3:0, 0:3, 1:3 – perda, 3:1, 3:2, 2:3 – nulo.

Total: as apostas em totais com valor inferior a 80 serão válidas. As apostas em totais com valor superior a 80 serão anuladas.

Total Individual (J1): as apostas em um "TIJ1" com valor inferior a 42 serão válidas. As apostas em um "TIJ1" com valor superior a 42 serão anuladas.

Total Individual (J2): as apostas em um "TIJ2" com valor inferior a 35 serão válidas. As apostas em um "TIJ2" com valor superior a 35 serão anuladas.

Handicap de Sets: as apostas em "-2,5/+2,5", "+1,5/-1,5", "+2,5/-2,5" serão válidas. As apostas em "-1,5/+1,5" serão anuladas.

Uma partida é abandonada com uma pontuação de 8:5 no 4o set. O jogador 2 perde.

Handicap: Neste exemplo, os handicaps máximos possíveis para a partida são os seguintes:

a) 3:2 (11:9, 12:14, 11:7, 8:11, 11:0) Jogador 1 vencendo por uma margem de 12 pontos;

b) 2:3 (11:9, 12:14, 11:7, 8:11, 0:11) Jogador 2 vencendo por uma margem de 10 pontos;

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de "-11,5/+11,5" a "+9,5/-9,5" não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

Apostas no 4o set interrompido: Vencedor do set – nulo.

Total: O número total mínimo possível de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido é de 16. As apostas em totais com valor inferior a 16 serão válidas. As apostas em totais com valor superior a 16 serão anuladas.

Handicap: Os resultados para handicaps que variam de "-5,5/+5,5" a "+2,5/-2,5" não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas.

Todas as outras apostas de handicap serão válidas.

"Total Individual" (J1): as apostas em um "TIJ1" no set com valor inferior a 8 serão válidas. As apostas em um "TIJ1" no set com valor superior a 8 serão anuladas.

"Total Individual" (J2): as apostas em um "TIJ2" no set com valor inferior a 5 serão válidas. As apostas em um "TIJ2" no set com valor superior a 5 serão anuladas.

8) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de squash:

Apostas de jogo:

"Vencedor da Partida" – Quem vencerá a partida.

"Resultado dos Sets" ("Set Betting") – A pontuação exata com base no número de sets ganhos por ambos os jogadores na partida.

"Total" – Número total de pontos a serem marcados na partida.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados por um jogador específico na partida.

"Handicap Sets" – Handicap aposta no número de sets a serem ganhos/perdidos pelos jogadores na partida.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no jogo.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos na partida será par/ímpar.

"Vencedor do Set" – Quem vai ganhar o set.

"Total" – Quantos pontos serão marcados no set.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados no set por um jogador específico.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no set.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos no set será par/ímpar.

"Primeiro a atingir "n" pontos?" - Quem será o primeiro a ganhar um determinado número de pontos no set.

"Quem ganhará o Ponto No "n"?" - Quem vai ganhar um ponto específico (por exemplo, o 3o, 4o ou 5o ponto) no set.

"Quem vai liderar com o total da partida de "n" pontos" - Quem estará na liderança após um certo número de pontos terem sido marcados pelas equipes no set.

NATAÇÃO

1) Apenas os resultados de registros oficiais e outras fontes oficiais publicadas após o término de um evento são considerados válidos. Os resultados que foram anulados ou anulados posteriormente devido a protestos, investigações de doping, etc., não são considerados motivos para reconsiderar as apostas liquidadas.

2) Frente a Frente (qual dos dois atletas indicados é melhor). Os clientes precisam prever qual atleta terminará melhor em um evento. Se ambos os participantes não tiverem um resultado registrado ou não conseguirem completar um evento, as apostas serão anuladas. Se ambos os participantes forem eliminados da competição em uma fase anterior (ou seja, antes da final), o atleta que terminou mais alto é considerado o vencedor. Se não houver diferença na classificação final de dois atletas, as apostas serão anuladas.

3) A classificação final dos atletas é determinada por registros oficiais publicados imediatamente após um evento. A Empresa não leva em consideração desqualificações de atletas ou equipes ou outras alterações posteriores nos resultados feitas posteriormente.

4) É proibido incluir mercados/resultados inter-relacionados na mesma competição em apostas múltiplas e de sistema. Se dois ou mais mercados/resultados inter-relacionados forem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

NADO SINCRONIZADO

1) Apenas os resultados de registros oficiais e outras fontes oficiais publicadas após o término de um evento são considerados válidos. Os resultados que foram anulados ou

anulados posteriormente devido a protestos, investigações de doping, etc., não são considerados motivos para reconsiderar as apostas liquidadas.

2) Frente a Frente (qual dos dois atletas indicados é melhor). Os clientes precisam prever qual atleta terminará melhor em um evento. Se ambos os participantes não tiverem um resultado registrado ou não conseguirem completar um evento, as apostas serão anuladas. Se ambos os participantes forem eliminados da competição em uma fase anterior (ou seja, antes da final), o atleta que terminou mais alto é considerado o vencedor. Se não houver diferença na classificação final de dois atletas, as apostas serão anuladas.

3) A classificação final dos atletas é determinada por registros oficiais publicados imediatamente após um evento. A Empresa não leva em consideração desqualificações de atletas ou equipes ou outras alterações posteriores nos resultados feitas posteriormente.

4) É proibido incluir mercados/resultados inter-relacionados na mesma competição em apostas múltiplas e de sistema. Se dois ou mais mercados/resultados inter-relacionados forem incluídos em uma aposta múltipla ou de sistema, as apostas serão anuladas mesmo que não tenham sido inicialmente bloqueadas pelo software de aceitação de apostas da Empresa.

TÊNIS DE MESA

1) Se uma partida for cancelada (não iniciada) devido à desistência/desqualificação de um jogador ou por qualquer outro motivo, todas as apostas nesta partida serão anuladas.

2) Se uma partida for remarcada ou adiada por qualquer motivo, todas as apostas serão válidas até que a partida seja disputada, mas não mais de 48 horas após o horário original de início programado.

3) Se um participante declarado da partida for substituído por outro jogador antes do início da partida, todas as apostas feitas nesta partida serão anuladas.

4) Considera-se que uma partida ocorreu a partir do momento em que o primeiro ponto é marcado. Se o primeiro ponto não for marcado, a partida não é considerada como tendo ocorrido.

5) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida no primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas feitas nos resultados que foram determinados quando o jogo foi interrompido são válidas. As apostas em quaisquer resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas.

6) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida após o primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas do vencedor da partida são válidas. As apostas nos resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido também são válidas. As apostas feitas em resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas. As apostas nos resultados de sets que não foram jogados também serão anuladas.

7) No caso de um set interrompido, o total do set é calculado de acordo com o número total mínimo de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido. O total geral da partida é calculado adicionando o número total de pontos marcados em sets anteriores ao total mínimo de pontos possíveis que poderiam ter sido marcados em sets que não foram finalizados/não jogados quando o jogo foi interrompido. As apostas de handicap em sets interrompidos (incompletos) e as apostas de handicap de jogo são calculadas da mesma forma.

Exemplo:

Uma partida é abandonada com uma pontuação de 8:5 no 4o set. O jogador 2 perde.

Jogador 1 – Jogador 2 2:1 (11:9, 12:14, 11:7, 8:5).

Total mínimo da partida = 80 pontos (64 de sets já disputados + 16 pontos totais mínimos que poderiam ter sido marcados no 4o set).

Total Individual Mínimo para o Jogador 1 (TIJ1) =42.

Total Individual Mínimo para o Jogador 2 (TIJ2) =35.

Com base nisso, as apostas nos resultados são liquidadas da seguinte forma:

Apostas de Partida:

Vencedor da partida: Ganha o jogador 1 – ganha; Jogador 2 para ganhar – perda.

Total Ímpar/Par – nulo (reembolso).

Apostas no set - 3:0, 0:3, 1:3 – perda, 3:1, 3:2, 2:3 – nulo.

Total:as apostas em totais com valor inferior a 80 serão válidas. As apostas em totais com valor superior a 80 serão anuladas.

Total Individual (J1):as apostas em um "TIJ1" com valor inferior a 42 serão válidas. As apostas em um "TIJ1" com valor superior a 42 serão anuladas.

Total Individual (J2):as apostas em um "TIJ2" com valor inferior a 35 serão válidas. As apostas em um "TIJ2" com valor superior a 35 serão anuladas.

Handicap de Sets:as apostas em "-2,5/+2,5", "+1,5/-1,5", "+2,5/-2,5" serão válidas. As apostas em "-1,5/+1,5" serão anuladas.

Handicap:Neste exemplo, os handicaps máximos possíveis para a partida são os seguintes:

a) 3:2 (11:9, 12:14, 11:7, 9:11, 11:0) Jogador 1 vencendo por uma margem de 13 pontos;

b) 2:3 (11:9, 12:14, 11:7, 8:11, 0:11) Jogador 2 vencendo por uma margem de 10 pontos;

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de "-12,5/+12,5" a "+9,5/-9,5" não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

Apostas no 4o set interrompido:

Vencedor do set – nulo.

Total: O número total mínimo possível de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido é de 16. As apostas em totais com valor inferior a 16 serão válidas. As apostas em totais com valor superior a 16 serão anuladas.

Handicap: Os resultados para handicaps que variam de "-5,5/+5,5" a "+2,5/-2,5" não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Todas as outras apostas de handicap serão válidas.

"Total Individual" (J1): as apostas em um "TIJ1" no set com valor inferior a 8 serão válidas. As apostas em um "TIJ1" no set com valor superior a 8 serão anuladas.

"Total Individual" (J2): as apostas em um "TIJ2" no set com valor inferior a 5 serão válidas. As apostas em um "TIJ2" no set com valor superior a 5 serão anuladas.

8) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de tênis de mesa:

Apostas de jogo:

"Vencedor da Partida" – Quem vencerá a partida.

"Resultados dos Sets" ("Set Betting") – A pontuação exata com base no número de sets ganhos por ambos os jogadores na partida.

"Total" – Número total de pontos a serem marcados na partida.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados por um jogador específico na partida.

"Handicap dos Sets" – Handicap aposta no número de sets a serem ganhos/perdidos pelos jogadores na partida.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no jogo.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos na partida será par/ímpar.

Apostas no set:

"Vencedor do Set" – Quem vai ganhar o set.

"Total" – Quantos pontos serão marcados no set.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados no set por um jogador específico.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no set.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos no set será par/ímpar.

"Primeiro a atingir "n" pontos" - Quem será o primeiro a ganhar um determinado número de pontos no set.

"Quem ganhará o Ponto No "n"?" - Quem vai ganhar um ponto específico (por exemplo, o 3o, 4o ou 5o ponto) no set.

"Quem vai liderar com o total de "n" pontos da partida" - Quem estará na liderança após um certo número de pontos terem sido marcados pelas equipes no set.

VÔLEI

- 1) Se uma partida for cancelada (não iniciada) devido à desistência/desqualificação de uma equipe ou por qualquer outro motivo, todas as apostas nesta partida serão anuladas.
- 2) Se uma partida for remarcada ou adiada por qualquer motivo, todas as apostas serão válidas até que a partida seja disputada, mas não mais de 48 horas após o horário original de início programado.
- 3) Considera-se que uma partida ocorreu a partir do momento em que o primeiro ponto é marcado. Se o primeiro ponto não for marcado, a partida não é considerada como tendo ocorrido.
- 4) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida no primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas feitas nos resultados que foram determinados quando o jogo foi interrompido são válidas. As apostas em quaisquer resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas.
- 5) No caso de uma partida ser iniciada, mas interrompida após o primeiro set e não terminada por qualquer motivo, como a desistência/desqualificação de um participante, as apostas do vencedor da partida são válidas. As apostas nos resultados que foram determinados quando o jogo é interrompido também são válidas. As apostas feitas em resultados indeterminados (não jogados) serão anuladas. As apostas nos resultados de sets que não foram jogados também serão anuladas.
- 6) No caso de um set interrompido, o total do set é calculado de acordo com o número total mínimo de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido. O total geral da partida é calculado adicionando o número total de pontos marcados em sets anteriores ao total mínimo de pontos possíveis que poderiam ter sido marcados em sets que não foram finalizados/não jogados quando o jogo foi interrompido. As apostas de handicap em sets interrompidos (incompletos) e as apostas de handicap de jogo são calculadas da mesma forma.

Exemplo:

Uma partida é abandonada com uma pontuação de 15:17 no 2o set.

Equipe 2 perde.

Equipe 1 – Equipe 2 1:0 (25:20, 15:17).

Total mínimo da partida = 112 pontos (45 dos sets já disputados + 67 pontos totais mínimos que poderiam ter sido marcados nos sets inacabados/não jogados) (25:20, 25:17, 25:0).

Total Individual Mínimo da Equipe 1 (TI1) = 40.

Total Individual Mínimo da Equipe 2 (TI2) = 37.

Com base nisso, as apostas nos resultados são liquidadas da seguinte forma:

Apostas de jogo:

Vencedor da partida: "Vencer a equipe 1" – vitória; "Equipe 2 para vencer" – perda.

Pontuação dos conjuntos: 0:3 – perda, 1:3, 2:3, 3:0, 3:1, 3:2 – nulo (reembolso).

Total: apostas em totais com valor inferior a 112 valem. As apostas em totais com valor superior a 112 serão anuladas.

Total Individual (Equipe 1): as apostas em um "TI1" com valor inferior a 40 serão válidas. As apostas em um "TI1" com valor superior a 40 serão anuladas.

Total Individual (Equipe 2): as apostas em um "TI2" com valor inferior a 37 serão válidas. As apostas em um "TI2" com valor superior a 37 serão anuladas.

Handicap de Sets: as apostas nos seguintes handicaps "+2.5/-2.5" serão válidas; todas as outras apostas de Handicap de Sets serão anuladas.

Handicap: Neste exemplo, os handicaps máximos possíveis para a partida são os seguintes:

a) 3:1 (25:20, 23:25, 25:0, 25:0) – Equipe 1 vencendo por uma margem de 53 pontos;

b) 2:3 (25:20, 25:23, 0:25, 0:25, 0:15) – Equipe 2 vencendo por uma margem de 58 pontos.

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de "-52,5/+52,5" a "+57,5/-57,5" não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

Apostas no 2o set interrompido:

Definir apostas do vencedor: nula

Total: O número total mínimo possível de pontos que poderiam ter sido marcados quando o jogo foi interrompido é de 40. As apostas em totais com valor inferior a 40 serão válidas. As apostas em totais com valor superior a 40 serão anuladas.

Handicap: Neste exemplo, as pontuações máximas possíveis neste conjunto são as seguintes:

a) 25:17 – Equipe 1 vencendo por uma margem de 8 pontos;

b) 15:25 – Equipe 2 vencendo por uma margem de 10 pontos;

Com base nisso, os resultados para handicaps que variam de "-7,5/+7,5" до "+9,5/-9,5" não podem ser determinados e as apostas relevantes serão anuladas. Outras apostas de handicap, que não se enquadrem neste intervalo, serão válidas.

"Total Individual" (Equipe 1): as apostas em um "TI1" no set com valor inferior a 15 serão válidas. As apostas em um "TI1" no set com valor superior a 15 serão anuladas.

"Total Individual" (Equipe 2): as apostas em um "TI2" no set com valor inferior a 17 serão válidas. As apostas em um "TI2" no set com valor superior a 17 serão anuladas.

"Pontuação Correta": as apostas nos resultados que foram determinados (por exemplo, 25:16) serão válidas. As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

"Resultado definido": as apostas nos resultados que foram determinados (por exemplo, a Equipe 1 vencer por 12 ou mais pontos) serão válidas. As apostas em resultados que não tenham sido determinados quando o jogo for interrompido serão anuladas.

7) Se houver um "golden set" em uma partida (de acordo com as regras de certos torneios), esse "golden set" não será levado em consideração ao liquidar as apostas nesta partida. As únicas exceções a esta regra são apostas sobre se um competidor se qualificará para a próxima rodada de uma competição e apostas de vencedor de torneio/rodada.

8) Os clientes podem apostar nos seguintes mercados de voleibol:

Apostas de jogo:

"Vencedor da Partida" – Quem vencerá a partida.

"Resultado dos Sets" – A pontuação exata com base no número de sets ganhos por ambas as equipes na partida.

"Total" – Número total de pontos a serem marcados na partida.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados por uma equipe específica na partida.

"Handicap de Sets" – Handicap aposta no número de sets a serem ganhos/perdidos pelas equipes no jogo.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no jogo.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos na partida será par/ímpar.

Apostas no set:

"Vencedor do Set" – Quem vai ganhar o set.

"Total" – Quantos pontos serão marcados no set.

"Total Individual" – Número total de pontos a serem marcados no set por uma equipe específica.

"Handicap" – Aposta de handicap baseada em pontos no set.

"Total Par/Ímpar" – Se o número total de pontos no set será par/ímpar.

"Primeiro a atingir "n" pontos" - Quem será o primeiro a ganhar um determinado número de pontos no set.

"Quem ganhará o Ponto No "n"?" - Quem vai ganhar um ponto específico (por exemplo, o 3o, 4o ou 5o ponto) no set.

"Pontuação Correta" – Qual será a pontuação correta no set. "Resultado do Set" – Quem vai ganhar o set e por qual margem.

"Quem vai liderar com o total da partida de "n" pontos" - Quem estará na liderança após um certo número de pontos terem sido marcados pelas equipes no set.

PÓLO AQUÁTICO, FUTSAL, FUTEBOL INDOOR, FUTEBOL DE PRAIA, HÓQUEI EM CAMPO, FLOORBALL

- 1) Todas as apostas são aceitas no tempo regulamentar, salvo indicação em contrário na seção de apostas. As apostas na qualificação para a próxima rodada de uma competição estão isentas desta regra.
- 2) Se uma partida for iniciada e não terminada, as apostas nos resultados que foram determinados quando o jogo foi interrompido (por exemplo, o resultado do primeiro tempo, o primeiro gol marcado e seu tempo, etc.) são válidas. Todas as outras apostas serão anuladas.
- 3) As apostas em partidas de futsal são aceitas no tempo regulamentar conforme estabelecido pelas regras do torneio relevante (2 tempos de 25 minutos cada para partidas do campeonato russo, 2 tempos de 20 minutos cada para outros torneios), salvo indicação em contrário na seção de apostas.
- 4) Se o formato de uma partida/torneio for alterado, todas as apostas serão anuladas.

ESPORTE DE INVERNO (Esqui, Biatlo, Bobsled, Corrida de Esqui, Estilo livre / acrobacias de esqui, Trenó, Combinação nórdica, Patinagem, Salto de esqui e Snowboard)

- 1) Em caso de mudança de distância, do número de rodadas, bem como de mudança no local da competição, todas as apostas neste evento serão reembolsadas.
- 2) Se a hora de início do evento for adiada por mais de 24 horas, todas as apostas no evento serão reembolsáveis.
- 3) Se o evento for interrompido e não for retomado dentro de 24 horas a partir do momento em que o evento foi interrompido, todas as apostas neste evento, exceto as apostas cujo resultado seja determinado exclusivamente no momento em que a corrida foi interrompida, são reembolsáveis.
- 4) Se após a interrupção do evento for retomado em outra pista (pista), todas as apostas feitas neste evento, exceto as apostas cujo resultado seja determinado exclusivamente pelo momento em que a corrida for interrompida, serão reembolsadas.
- 5) As vagas dos atletas são determinadas pelo protocolo final oficial publicado imediatamente após o término da prova. Alterações no protocolo da competição relacionadas à desclassificação de atletas após a corrida não são levadas em consideração pela empresa apostadora.
- 6) Se a corrida não for realizada no dia especificado, todas as apostas serão reembolsadas.
- 7) As seguintes posições são oferecidas para apostas em esportes de inverno:
 - 7.1) Aposte no vencedor da corrida. Neste caso, o vencedor é aquele que conquistou o primeiro lugar no protocolo final. Caso o atleta não tenha chegado ao início da prova, é feito o reembolso.

7.2) Terminar no Top 3. É necessário determinar qual dos pilotos terminará no Top 3. Caso o piloto não tenha chegado ao início da corrida, é feito um reembolso.

7.3) O jogo "Quem é melhor." O atleta que apresentar melhor desempenho é escolhido. Neste caso, considera-se melhor aquele que ocupou um lugar mais elevado no protocolo final. As apostas são determinadas com base em um protocolo oficial publicado pelo órgão/federação da respectiva competição imediatamente após o final da corrida. Alterações no protocolo da competição relacionadas à desclassificação de atletas após a corrida não são levadas em consideração pela empresa apostadora. Se ambos os pilotos perderam a corrida, todas as apostas são reembolsáveis. Caso um dos atletas não tenha terminado a prova, ao calcular as apostas para esta posição, considera-se que o seu adversário obteve um lugar superior.

7.4) Mais/menos faltas de Participante especificado;. É necessário determinar se o ciclista especificado na corrida de biatlo cometerá mais ou menos erros do que o número especificado. Se, como resultado da corrida, o número de erros cometidos for igual ao total da aposta, é feito um reembolso com um coeficiente de 1.

ESPORTES VIRTUAIS (Virtual Tennis Open)

2) As simulações de partidas são produzidas por meio de uma combinação de inteligência artificial e um gerador de números aleatórios independente.

3) Os perfis dos jogadores da VTO (número de gols, condição física, estatísticas de partidas consecutivas, etc.) são baseados nos dos jogadores profissionais de tênis.

4) Todas as partidas são transmitidas ao vivo e podem ser transmitidas pelo media player do seu navegador.

5) Você pode alternar livremente entre todas as partidas disponíveis em uma rodada ou, alternativamente, optar por seguir uma única partida durante toda a rodada.

6) Em formação:

6.1) Dois torneios eliminatórios são realizados em paralelo de forma contínua. Cada torneio consiste em 4 rodadas. 16 jogadores participam da primeira rodada (rodada de 16), que é seguida por uma rodada de 8, uma semifinal e uma final.

6.2) Para garantir que haja tempo suficiente para fazer apostas, a interface gráfica do usuário (GUI) alterna entre as rodadas de cada um dos dois torneios.

6.3) Isso significa que uma rodada do torneio de quadra de grama é sempre seguida por uma rodada do torneio de quadra dura e vice-versa.

6.4) As apostas podem ser feitas em todas as partidas da próxima rodada disponível de um torneio.

7) Informações do torneio

7.1) Devido aos torneios serem mostrados em paralelo, um torneio completo dura 25 minutos e 30 segundos.

7.2) Isso inclui uma introdução (15 segundos antes do início do torneio), as rodadas (3 minutos e 30 segundos por rodada) e uma celebração (15 segundos no final do torneio).

8) Apostas

7.1) As apostas podem ser feitas em partidas VTO até 10 segundos antes do início do torneio.

7.2) As apostas são aceitas em jogos, sets e partidas.

7.3) Os mercados de apostas estão sempre abertos por pelo menos 3 minutos e 30 segundos antes de uma partida (aposta na próxima rodada disponível na quadra de grama é oferecida enquanto uma rodada na quadra dura está em andamento e vice-versa).

8) Mercados disponíveis:

8.1) Mercados oferecidos:

Vencedor do 1o jogo, 1o set (1 – vitória da equipa da casa; 2 – vitória da equipa visitante);
Resultado correto do 1o jogo, 1o set (jogo-0; jogo-15; jogo-30; jogo-40 – 0-jogo; 15-jogo; 30- jogo; 40-jogo).

8.2) Definir mercados

Vencedor do 1o set (1 – vitória da equipa da casa; 2 – vitória da equipa visitante);

Resultado correto do 1o set: (6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 – 0:6; 1:6; 2:6; 3:6 : 4:6; 5:7; 6:7); Total de jogos no 1o set: (Acima/Abaixo, 3 opções diferentes);

Total de jogos no 1o set, ímpar/par: (Ímpar/Par).

8.3) Corresponder aos mercados

Vencedor do jogo (1 – vitória da equipa da casa; 2 – vitória da equipa visitante); Pontuação Final (em sets – melhor de 3) (2:0; 2:1 – 0:2; 1:2);

Total de jogos na partida: (Acima/Abaixo, 1 opção).

LIGA VIRTUAL DE FUTEBOL

1) 16 equipas participam da Liga de Futebol Virtual.

2) Os perfis dos jogadores virtuais são baseados nos dos jogadores de futebol mundialmente famosos de hoje. Os recursos de jogabilidade são baseados nas estatísticas do futebol internacional e incluem todos os fatores que afetam uma partida, como condições climáticas, erros dos árbitros, motivação do time, etc.

3) Assim como nas partidas de futebol da vida real, o resultado de uma partida é determinado de acordo com a pontuação final exibida no placar e não é afetada por erros dos árbitros em relação a gols ou disputas.

4) As partidas são modeladas por inteligência artificial, desenvolvida pela empresa internacional independente Sportradar. O resultado de um evento depende tanto de fatores

lógicos objetivos que são bem conhecidos de cada cliente (táticas das equipes, condição física atual, motivação para a partida de acordo com a posição da equipe no torneio, relações pessoais entre as equipes, estatísticas individuais) quanto por acaso, que é determinado pelo gerador de números aleatórios do Sportradar.

5) Cada temporada dura 141 minutos e é dividida em 30 rodadas (jogos em casa e jogos fora). Uma rodada consiste em oito partidas. O cliente pode alternar entre as oito partidas da rodada atual ou seguir qualquer partida de sua escolha. Uma partida dura 4 minutos e 35 segundos.

Cada partida inclui:

- Período pré-jogo;
- Primeira metade;
- Segundo tempo;
- Período pós-jogo.

6) O período pré-jogo precede o início de um jogo e dura 60 segundos.

7) A duração de cada tempo é de 45 minutos como no futebol da vida real, no entanto, o cliente só vê os destaques com duração de 1 minuto e 30 segundos. O intervalo do intervalo dura 10 segundos. No final de cada jogo, há um período pós-jogo de 10 segundos. Há um período pós-jogo de 15 segundos no final, que conclui o jogo.

8) Apostas em VFL

As apostas são aceitas em qualquer próxima partida na temporada atual. Em cada "dia de jogo", são exibidos todos os jogos da rodada selecionada com odds atualizadas. As apostas nas partidas da VFL são aceitas até 10 segundos antes do início de um evento. Após esse período, não serão aceitas apostas.

8.1) Os seguintes mercados estão disponíveis para clientes SeuBet:

Tempo regulamentar (vencer a equipa 1; empatar; ganhar a equipa 2);

Desvantagem (H1; H2);

Primeiro tempo (vencer a equipe 1; empatar; vencer a equipe 2);

Total (acima; abaixo);

Pontuação correta (de 0:0 a 3:3; outro);

Próxima equipe a pontuar em 0:0 (Equipe 1; ninguém; Equipe 2).

8.2) Para fazer uma aposta nos mercados VFL agora, você deve:

Acesse a seção "Esportes Virtuais";

Selecione a partida;

Selecione o resultado/resultados clicando nas respectivas probabilidades;

Colete seus ganhos para quaisquer previsões corretas.

ESPORTES CIBERNÉTICOS

Definições gerais:

Um "frag" significa a liquidação do oponente.

"Negar" significa a destruição de uma torre aliada.

"N" (n) significa qualquer número.

"Melhor de 1" (Bo1) significa que apenas um confronto é realizado;

"Melhor de 2" (Bo2) significa uma série de dois jogos;

"Melhor de 3" (Bo3) significa uma série de jogos até que um jogador ganhe duas vezes;

"Melhor de 5" (Bo5) significa uma série de jogos até que um jogador ganhe 3 vezes;

"Melhor de 7" (Bo7) significa uma série de jogos até que um jogador ganhe 4 vezes;

"Melhor de 9" (Bo9) significa uma série de jogos até que um jogador ganhe 5 vezes.

2) SeuBet aceita apostas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Overwatch, StarCraft II, Counter-Strike: Global Offensive, Smite, Heroes of the Storm e Hearthstone: Heroes of Warcraft.

3) As apostas são feitas no vencedor de uma partida ou torneio.

4) Uma única partida pode incluir um ou vários mapas/jogos. O número de mapas/jogos é estipulado pelas regras e pode variar de acordo com a fase do torneio. Se houver um mapa/jogo (melhor de 1), as equipes jogam um mapa (jogo), e uma vitória no mapa/no jogo significa que a partida foi vencida. Se as regras estipularem que a partida prossiga até duas ou três vitórias (melhor de 3, apostas de 5), a equipe deve ganhar dois ou três mapas/jogos respectivamente. Se as regras estipularem que a partida inclua dois mapas/jogos (melhor de 2), esta partida pode terminar empatada.

5) As apostas são feitas para a partida inteira e para as etapas de uma partida. Não há restrição no momento em que uma aposta é feita - as apostas são aceitas até que uma das equipes vença a partida e/ou mapa/jogo.

6) Uma falha técnica pode fazer com que uma partida seja interrompida.

7) Se um jogo for adiado por 48 horas ou mais devido a falhas técnicas, ou se um jogo for interrompido e abandonado, todas as apostas nesse jogo serão liquidadas com odds de 1, exceto para mercados cujos resultados já tenham sido incondicionalmente determinados antes o jogo foi interrompido.

8) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Vencedor da Partida", ele deve prever qual time vencerá em toda a série de mapas/jogos. As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Overwatch,

StarCraft II, Counter-Strike: Global Offensive, Smite, Heroes of the Storm e Hearthstone: Heroes of Warcraft.

9) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Vencedor do Mapa/Jogo", ele deve prever qual time ganhará um determinado mapa/jogo. Para ganhar um mapa em League of Legends, Dota 2 ou Smite, a equipe deve destruir o prédio principal da equipe adversária, embora o número de frags da equipe derrotada possa exceder o do vencedor. Qualquer uma das equipes pode se render antecipadamente, o que é considerado uma derrota no mapa atual. As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Overwatch, StarCraft II, Counter-Strike: Global Offensive, Smite, Heroes of the Storm e Hearthstone: Heroes of Warcraft.

10) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Total Frags", ele deve prever o número total de frags no mapa/no jogo, excluindo mortes por creeps neutros. Os clientes também podem fazer apostas no mercado "Total Frags in the Match". Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Frag Handicap", ele deve prever a diferença entre o número de frags da equipe 1 e o número de frags da equipe 2 no mapa/no jogo. Os clientes também podem fazer apostas no mercado "Frag Handicap in the Match".

Tomemos como exemplo uma partida melhor de três. No primeiro mapa/jogo: o time 1 tem 27 frags e o time 2 tem 21 frags. O número total de frags no mapa/no jogo é de $27+21=48$, e o handicap de frags é de $27-21=6$ contra o time 2. No segundo mapa/jogo: o time 1 tem 25 frags e o time 2 tem 10 frags. O número total de frags no mapa/no jogo é de $25+10=35$, e o handicap de frags é de $25-10=15$ contra o time 2. O número total de frags na partida é 83, e o total de frags handicap é -21 contra a equipe 2.

As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Counter-Strike: Global Offensive e Smite.

11) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Total de Mapas/Jogos", ele deve prever o número total de mapas/jogos em um evento. Quando fazem uma aposta no mercado "Mapas/Jogos Handicap", devem prever a diferença entre o número de mapas/jogos ganhos pela equipe 1 e o número de mapas/jogos ganhos pela equipe 2.

Exemplo:

Uma partida melhor de três. O time 1 ganhou dois mapas/jogos e o time 2 não ganhou nenhum mapa/jogo. O número total de mapas/jogos é 2, e o handicap de mapas/jogos é -2 contra a equipe 1. As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Overwatch, StarCraft II, Counter-Strike: Global Offensive, Smite, Heroes of the Storm e Hearthstone: Heroes of Warcraft.

12) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Ímpar/Par", deve prever se o número total de frags no mapa/no jogo será par ou ímpar. Por exemplo, a equipe 1 obteve 25 frags, enquanto a equipe 2 obteve 22 frags: o número total de frags é de 47, que é um número ímpar. As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Counter-Strike: Global Offensive e Smite.

13) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Primeiro a atingir 'n' Frags", ele deve prever qual time será o primeiro a obter "n" frags no mapa/no jogo. As apostas neste

mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Counter-Strike: Global Offensive e Smite.

14) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "First Blood", ele deve prever qual time será o primeiro a frag no mapa/no jogo. As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends, World of Tanks, Counter-Strike: Global Offensive e Smite.

15) Quando um cliente faz uma aposta em "Qual equipe será a primeira a perder uma torre?" mercado, eles devem prever qual time será o primeiro a perder uma torre no mapa/no jogo. No Dota 2, as equipes podem negar suas próprias torres, o que será considerado como aquela equipe perdendo uma torre. As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends e Smite.

16) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Duração do Mapa de X Minutos a Y Minutos", ele deve prever a duração de um mapa/jogo. A seleção "Sim" significa que o mapa/jogo durará o tempo especificado. A seleção "Não" significa que o mapa/jogo durará mais ou menos do que o tempo especificado. A duração de um mapa/jogo é determinada de acordo com o relógio do jogo.

Exemplo:

Tomemos como exemplo o mercado "Duração do mapa de 0 minutos a 40 minutos". O jogo durou 40 minutos e 01 segundo. A duração do jogo é considerada de 41 minutos, vencendo a seleção "Não". As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends e Smite.

17) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Equipe para obter "n" Frags", ele deve prever qual time receberá "n" frags no mapa/no jogo. As apostas neste mercado são aceitas nos seguintes esportes cibernéticos: Dota 2, League of Legends e Smite.

18) League of Legends

18.1) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Qual equipe será a primeira a destruir um inibidor", ele deve prever qual equipe será a primeira a destruir um inibidor no mapa/no jogo.

18.2) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Qual time será o primeiro a matar um dragão", ele deve prever qual time será o primeiro a matar um dragão (drake) no mapa/no jogo.

18.3) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Qual equipe matará Nashor primeiro", ele deve prever qual equipe será a primeira a matar o Barão Nashor no mapa/no jogo.

18.4) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Número total de torres destruídas no mapa "n"", ele deve prever o número total de torres destruídas (para ambas as equipes) no mapa/no jogo)

19) Dota 2

19.1) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Courier Liquidation", ele deve prever se um entregador será morto no mapa/no jogo.

19.2) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "GODLIKE Streak", ele deve prever se pelo menos um jogador alcançará ou não uma sequência GODLIKE (9 frags consecutivos sem ser morto por criaturas/torres inimigas) no mapa/no jogo.

19.3) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Roshan - Total Liquidations", ele deve prever quantas vezes Roshan será morto no mapa/no jogo.

19.4) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Número Total de Torres Destruídas no Mapa "n"", ele deve prever o número total de torres (para ambas as equipes) a serem destruídas no mapa/no jogo.

20) Counter-Strike: Global Offensive

20.1) Os jogos são disputados por duas equipes, cada uma com cinco membros.

20.2) Um único jogo consiste em duas metades. A primeira metade consiste em 15 rodadas (por exemplo, 9-6). A segunda metade terminará se uma das equipes vencer 16 rodadas no total (por exemplo, 16-13).

20.3) Caso as equipes tenham um número igual de rodadas vencidas (15-15) no final do segundo tempo, dois conjuntos adicionais de 3 rodadas serão concedidos como prolongamento. A equipe que for a primeira a vencer quatro rodadas no prolongamento será declarada vencedora. Em caso de empate no final do prolongamento(18-18), mais dois conjuntos de 3 rodadas serão concedidos como prolongamento adicional e isso continuará até que o vencedor do mapa/jogo seja determinado.

20.4) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Total Rounds", ele deve prever quantas rodadas o mapa/jogo terá.

20.5) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Rodadas Handicap", ele deve prever a diferença entre o número de rodadas vencidas pela equipe 1 e o número de rodadas vencidas pela equipe 2 no mapa/no jogo.

20.6) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Total Frags", ele deve prever o número total de frags em uma rodada específica (rodada "n").

20.7) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Frag Handicap", ele deve prever a diferença entre o número total de frags da equipe 1 e o número total de frags da equipe 2 em uma rodada específica (rodada "n").

20.8) Quando um cliente faz uma aposta no mercado "Qual equipe será a primeira a vencer "n" rodadas", ele deve prever qual equipe será a primeira a vencer o número especificado de rodadas no mapa/no jogo.

20.9) Quando um cliente faz uma aposta em "Qual equipe vencerá a rodada "n"?" mercado, eles devem prever qual time vencerá a rodada especificada no mapa/no jogo.

E-FUTEBOL

1) Termos gerais

1.1) Os torneios de e-Football são realizados na plataforma de jogos PlayStation 4 pro usando o jogo licenciado oficialmente FIFA, desenvolvido pela Electronic Arts.

1.2) As competições são realizadas online como um torneio round-robin.

1.3) 5 jogadores de e-Sports com 18 anos ou mais participam dos torneios.

2) Procedimento do torneio

2.1) Uma equipe é designada para cada participante do torneio.

2.2) Os jogadores de e-Sports competem entre si em uma programação de round-robin.

2.3) O vencedor da partida é determinado durante o tempo regulamentar.

2.4) Se o tempo regulamentar terminar empatado, os jogadores devem selecionar: "Concordo com o empate". Os seguintes modos de prolongamento não estão disponíveis: "Golo de Ouro", "Clássico" ou "Pênaltis".

2.5) Quando uma partida termina empatada, sua pontuação é incluída nas estatísticas do torneio.

2.6) O resultado da partida é registrado nas estatísticas do torneio no final do tempo regulamentar.

2.7) O tempo normal inclui metade das 45 unidades de tempo virtual, o que equivale a 5 minutos da vida real; duas metades de 90 unidades de tempo virtual, o que equivale a 10 minutos da vida real.

2.8) Apenas os acréscimos concedidos pelos árbitros virtuais da FIFA no jogo podem ser adicionados ao tempo regulamentar de um tempo. Este tempo de lesão conta como tempo regular.

3) Vencedor do torneio

3.1) Cada participante joga um total de 8 partidas por torneio: 4 partidas em casa e 4 partidas fora.

3.2) Cada torneio consiste em 20 partidas únicas nas quais todos os 5 participantes participam.

3.3) Ao final de cada partida, os jogadores ganham pontos da seguinte forma:

Vitória - 3 pontos;

Empate - 1 ponto;

Derrota - 0 pontos.

4) Caso dois jogadores tenham o mesmo número de pontos, o jogador com a melhor diferença de gols será declarado vencedor.

5) Todos os resultados das partidas são adicionados às estatísticas oficiais do torneio em tempo real.

6)Em caso de falha técnica que impossibilite a realização de um torneio, as apostas nas partidas não jogadas serão pagas com odds de 1,00.

7)As partidas canceladas não são repetidas e serão listadas como "Canceladas".

8)Futuros torneios com novas formações serão agendados para as próximas datas.

9)Se um participante não comparecer ou não puder participar do torneio por motivos de força maior, ele será substituído imediatamente ou antecipadamente, dependendo da quantidade de aviso prévio.

10)Se um participante não puder ser substituído, ou se pelo menos 1 de 5 participantes estiver ausente, o torneio será cancelado, pois as regras estipulam que 5 jogadores de e-Sports devem participar de um torneio.

11)As apostas em eventos de e-Football são aceitas online durante a transmissão ao vivo. Os mercados disponíveis (tempo normal/meio) são:

1X2;

Chance dupla;

Handicap;

Total;

Total Individual da Equipe;

Ímpar/Par;

Pontuação correta;

Próxima meta;

Ambos Pontuação;

Pontuação em ambas as metades;

Intervalo / Resultado Final

12) Em caso de mau funcionamento do software quando as apostas estão sendo aceitas (erros de impressão óbvios nas cotações, inconsistências entre as cotas exibidas nas seções Esportes/Ao Vivo/Esportes Virtuais e aquelas exibidas no boletim de apostas, etc.) ou se houver outras indicações de apostas que foram aceitas incorretamente, o Operador tem o direito de declarar as apostas afetadas nulas.