Ajuda pra apostas

Regras Gerais

1. O Betway define, ao seu critério, um valor máximo de pagamentos por cliente, para cada esporte. É da responsabilidade dos clientes garantir que tomam conhecimento dos limites antes de fazerem as suas apostas. Na eventualidade de um cliente ter apostado um acumulador ou um sistema de apostas múltiplas, aplica-se o pagamento máximo de acordo com o limite máximo mais baixo do acumulador ou das apostas múltiplas.

2. ***Dead-Heats:*** Quando acontece um “dead-heat”, os vencedores são pagos numa base de divisão de apostas (ex.: se for um “dead-heat” de 2 cavalos, metade da aposta será paga como uma vitória).

3. ***Regra do Erro Palpável****:* Todas as odds, linhas e handicaps estão sujeitas a flutuações e se tornam fixas apenas quando a aposta é aceite. Se um erro palpável ou falha do sistema der origem a um preço, linha ou handicap incorretos, a aposta, ou parte da mesma, se for múltipla, será anulada. Se o erro for notificado a tempo, o Betway fará o possível para contatar o cliente para que possa fazer outra aposta nas odds, linha ou handicap corretos. Se tal não for possível devido a constrangimentos de tempo ou por qualquer outra razão, então qualquer quantia que tenha sido paga em excesso poderá ser recuperada pelo Betway, que também tem o direito de ajustar a sua conta para refletir o resultado real e corrigir o erro. Tais erros poderão incluir (mas não se limitam a): odds incorretas, apostas tardias ou uma incorreta classificação da aposta.

4. Apostas em eventos que já tenham começado serão anuladas, exceto para eventos ao vivo.

5. Se algum jogo ou evento não for não for jogado ou for adiado por qualquer razão, todas as apostas serão mantidas durante o dia seguinte. Se, após esse tempo, o jogo ou evento não for jogado, então todas as apostas nesse jogo ou evento serão anuladas. Esta regra aplica-se a todos os esportes, come exceção do beisebol (veja a Regra Geral n.º 6), tênis (consulte as Regras de Tênis) e torneios ou jogos de futebol da época não regular (consultar as Regras de Futebol). Veja também a Regra Geral n.º 7 para apostas múltiplas e sistemas de apostas.

Múltiplas reforçadas: Se algum evento/ jogo for adiado ou abandonado e não for jogado dentro de um período de 24 horas após o início do jogo planeado, a múltipla reforçada será anulada.

6. Se algum jogo de beisebol for adiado, a regra acima explicada (Regra Geral n.º5) não é aplicável e todas as seleções no jogo adiado serão anuladas assim que for recebida a confirmação do adiamento.

7. Se for cancelada uma seleção de uma aposta múltipla ou de sistema, essa seleção individual será anulada e a aposta continuará válida para as restantes seleções. Por exemplo, uma aposta tripla que contenha uma seleção cancelada irá tornar-se uma aposta dupla, com as outras duas seleções ativas. A mesma lógica aplica-se a todas as apostas múltiplas e sistemas de apostas.

8. O resultado oficial é final para efeitos de classificação da aposta, a não ser que existam regras específicas que estabeleçam o contrário. A posição no pódio numa corrida de esportes motorizados, a cerimónia de entrega de medalhas no atletismo e qualquer outra cerimónia oficial semelhante ou apresentação em qualquer outro esporte devem ser interpretadas como o resultado oficial.

9. No caso de um encontro ser abandonado por motivo de lesão, mau tempo, problemas com os torcedores, etc., irão se manter todas as apostas que já tenham sido classificadas até o momento do abandono. Por exemplo: se um jogo de futebol for suspenso na segunda parte, todas as apostas que digam respeito à primeira parte irão permanecer válidas. Para além do mais, se tiverem sido marcados quaisquer gols, o mercado do Primeiro a Marcar irá manter-se válido, mas as apostas no Último a Marcar e Marca a Qualquer Momento serão anuladas. Relativamente ao tênis, se um jogador se lesionar no 3.º set, todas as apostas para ganhar o 1.º ou o 2.º sets irão permanecer válidas.

10. Não serão aceitos apostas múltiplas que combinem diferentes seleções para o mesmo evento, caso o resultado de uma afete ou seja afetado pela outra.

11. O Betway reserva o direito de recusar por inteiro ou parte de qualquer aposta e de anular apostas ambíguas. Nenhuma aposta será anulada sem um motivo plausível.

12. O Betway reserva o direito de cancelar qualquer aposta de clientes que tenham apostado dinheiro em qualquer evento onde estejam de alguma forma envolvidos, enquanto participantes, treinadores, árbitros, etc.

13. Relativamente aos mercados de par / ímpar, zero gols ou zero pontos irão contar como um resultado “par”, a não ser que algo esteja especificado em contrário.

14. ***Colusão***

    - Um número de apostas pode ser considerada uma só quando um cliente realiza várias cópias da mesma aposta. Quando isto acontece, as apostas poderão ser anuladas, exceto a primeira aposta realizada. Um número de apostas que contenha a mesma seleção poderá ser tratado como uma única aposta. Quando isto acontece, as apostas poderão ser anuladas, exceto a primeira aposta realizada. Um exemplo dessa situação é quando uma seleção em particular é incluída repetidamente em apostas múltiplas que incluam outras seleções com um preço reduzido.

    - No caso de existirem provas de que uma série de apostas em que cada uma contém a mesma seleção ou seleções (ou uma seleção ou seleções muito semelhantes), que tenha sido feita pelo mesmo indivíduo ou por um grupo de indivíduos, o Betway reserva o direito de anular as apostas.

15. Não é permitida a utilização de uma ou mais seleções de “aposta fixa” para evitar os limites de apostas online. O Betway reserva o direito de anular quaisquer apostas quando uma seleção simples (uma “aposta fixa”) é combinada com outras seleções, de forma a evitar os limites de apostas online do Betway. Caso isto ocorra, todas as apostas poderão ser anuladas, exceto a primeira aposta que tiver sido colocada.

16. O Betway não é responsável por quaisquer erros no que diz respeito ao anúncio, publicação, horários, resultados ou locais apresentados neste site, apesar de se comprometer que irá efetuar

todos os esforços para garantir a sua veracidade. É da responsabilidade do cliente confirmar que tais informações estão corretas no momento de sua publicação.

17. O Betway reserva o direito de suspender pagamentos e anular certas apostas num evento se houver provas de que: (i) a integridade do evento foi posta em questão; ou (ii) houver provas de jogo viciado. As provas podem ter como base a dimensão, volume e padrões das apostas feitas no Betway e em todos os nossos canais de apostas.

18. O Betway permite apenas uma conta por pessoa. Quaisquer contas subsequentes abertas com o mesmo CEP, mesmos dados pessoais ou mesmo endereço de IP relacionados com outra conta existente podem ser fechadas imediatamente e quaisquer apostas serão anuladas, à discrição do Betway. O Betway reserva o direito de reaver quaisquer ganhos obtidos através destes meios.

19. Regra N.º4, ou seja, “Tattersalls Rule 4©”

Preço no momento da retirada* e quantia deduzida em £(ou moeda equivalente) dos ganhos.

*O momento da retirada é o tempo em que o Betway retira o não-participante do mercado de apostas Betway (não o tempo em que a seleção é retirada do evento).

Tabela de deduções - Regra N.º4

Preço de não-participante aquando da retirada	Quantia deduzida dos ganhos
1/9 ou inferior	90p em £1*
2/11 a 2/17	85p em £1*
1/4 a 1/5	80p em £1*
3/10 a 2/7	75p em £1*
2/5 a 1/3	70p em £1*
8/15 a 4/9	65p em £1*
8/13 a 4/7	60p em £1*
4/5 a 4/6	55p em £1*
20/21 a 5/6	50p em £1*
Evs a 6/5	45p em £1*
5/4 a 6/4	40p em £1*
13/8 a 7/4	35p em £1*

15/8 a 9/4	30p em £1*
5/2 a 3/1	25p em £1*
10/3 a 4/1	20p em £1*
9/2 a 11/2	15p em £1*
6/1 a 9/1	10p em £1*
10/1 a 14/1	5p em £1*
Mais de 14/1	Sem deduções

*Moeda equivalente

20. Para efeitos de classificação, sempre arredondamos a 2 casas decimais. Ex.º: 0.10€/$ a odds de 3.75 gera um retorno de 0.37€/$.

Última atualização: *01/11/2017 às 12:30.*

REGRAS - LIMITES MÁXIMOS DOS GANHOS

Os clientes deverão ter em conta que:

1. poderão ser feitas apostas que excedam os limites máximos dos ganhos abaixo indicados;
2. é da inteira responsabilidade do cliente garantir que está ciente dos limites máximos dos ganhos aplicáveis para os eventos e mercados nos quais aposta;
3. caso seja feita uma aposta múltipla que envolva eventos com limites máximos diferentes para os respetivos ganhos, será aplicado o limite menor; e
4. caso sejam colocadas apostas em dias diferentes, o limite máximo dos ganhos será determinado tendo em conta o dia no qual o último evento teve lugar, e não tendo em conta o dia respetivo de cada aposta individual (aqui, “dia” corresponde ao período compreendido entre as 00:00 e as 23:59 GMT);
5. os limites máximos dos ganhos estão estabelecidos em libras esterlinas (GBP - £) e uma taxa de conversão será aplicada no dia em que a aposta for classificada; e
6. o valor máximo que um cliente poderá ganhar em todos os esportes por dia é de 500 000£.

Futebol (grau 1) – 500 000£

- Premier League / Championship / League 1 e 2 inglesas
- Premiership / Championship escocesas
- Jogos da Copa da Inglaterra
- Competições internacionais reconhecidas: UEFA / FIFA / CONCACAF / CONMEBOL

- Liga dos Campeões e Liga Europa (fase de grupos e daí em diante)
- A-League australiana
- Ligue 1 francesa
- Bundesliga 1 alemã
- Serie A italiana
- La Liga espanhola
- MLS norte-americana

Futebol (grau 2) –250 000£

- Liga Jupiler belga
- Ligaen 1 dinamarquesa
- Veikkausliiga finlandesa
- Ligue 2 francesa
- Bundesliga 2 alemã
- Eredivisie holandesa
- Serie B italiana
- Tippeligaen norueguesa
- Primeira Liga portuguesa
- Segunda División espanhola
- Allsvenskan sueca
- Süper Lig turca

Futebol (grau 3) –100 000£

- Todo o restante futebol

Corridas de cavalos

- 500 000£ – Cheltenham Festival
- 250 000£ – corridas do Reino Unido / Breeders' Cup / Prix de l'Arc de Triomphe / Dubai World Cup / Melbourne Cup
- 100 000£ – corridas irlandesas
- 50 000£ – todas as restantes corridas de cavalos

Corridas de galgos

- 100.000£ – Corridas transmitidas na TV (RPGTV, ATR, SKY SPORTS)
- 50.000£ - Corridas não transmitidas na TV
- 25.000£ - Ante Post

- 10.000£ - Qualquer FC/TC

Tênis

- 250 000£ – todos os encontros das tournês da ATP e da WTA: mercados do Vencedor do Jogo e Vencedor do Torneio
- 100 000£ – todos os encontros das tournês da ATP e da WTA: todos os restantes mercados

- 100 000£ – todos os restantes torneios: mercados do Vencedor do Jogo e Vencedor do Torneio
- 25 000£ – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

Dardos

- 250 000£ – BDO / PDC / Premier League: mercados do Vencedor do Jogo e Vencedor do Torneio
- 50 000£ – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

Snooker

- 250 000£ – World Ranking / Premier League: mercados do Vencedor do Jogo e Vencedor do Torneio
- 50 000£ – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

Hóquei no Gelo

- 250 000£ – NHL: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais
- 100 000£ – todos os restantes torneios: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais e vencedor da Stanley Cup
- 50 000£ – NHL: todos os restantes mercados
- 25 000£ – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

Basquete

- 250 000£ – NBA: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais, Vencedor do Campeonato da NBA
- 100 000£ – Euroleague / Spanish ACB /NCAAB: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais
- 50 000£ – NBA: todos os restantes mercados
- 25 000£ – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

Futebol americano

- 250 000£ – NFL: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais, Vencedor da Super Bowl
- 100 000£ – NCAAF / CFL: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais
- 50 000£ – NFL: todos os restantes mercados
- 25 000£ – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

•

Beisebol

- 250 000£ – MLB: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais, vencedor da World Series
- 50 000£ – MLB: todos os restantes mercados

  50 000£ – todos as restantes ligas / torneios: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais
- 25 000£ – todos as restantes ligas / torneios: todos os restantes mercados

Todos os restantes esportes

- 250 000£ – golfe
- 250 000£ – esportes virtuais
- 100 000£ – boxe, críquete, e-sports, esportes gaélicos, handebol, esportes motorizados, associação de rugby, liga de rugby, vôlei
- 25 000£ – todos os restantes esportes
- 25 000£ – todos os eventos não-esportivos

Última atualização: 01/06/2020 às 10:00.

'Cash Out' – Termos e Condições

Receba seus ganhos mais cedo. Faça 'Cash Out' sempre que vir o botão **Cash Out** em 'Minhas Apostas'..

O que é o 'Cash Out'?

1. O **Cash Out** é uma opção de liquidação em tempo real exclusivamente oferecida pelo Betway.

2. O **Cash Out** dá-lhe controle total. Sempre que o botão ' Cash Out' for apresentado, você pode optar por solicitar os seus ganhos ou cortar os seus prejuízos antes do final do evento.

3. O **Cash Out** está disponível numa grande variedade de esportes e mercados.

4. O ícone **Cash Out** e o preço atual do 'Cash Out' será exibido contra apostas elegíveis inseguras na opção 'Minhas Apostas'.

'Cash Out' – Termos e Condições de Utilização

5. O 'Cash Out' é válido para apostas simples, múltiplas e sistemas de apostas.

6. O 'Cash Out' é válido quer para apostas pré-jogo quer ao vivo.

7. O Cash Out não é válido para apostas incluindo seleções each-way.

•

8. Ao clicar no botão ‘Cash Out’ contra apostas elegíveis inseguras na opção ‘Minhas Apostas’, a liquidação da sua aposta na quantia apresentada será processada de imediato. Nota: assim que pressionar o botão ‘Cash Out’, a opção não pode ser revertida.

9. O Betway reserva o direito de rejeitar a liquidação ‘Cash Out’ nas seguintes situações:

    - Se a quantia ‘Cash Out’ estiver apresentada incorretamente; ou

      Se a quantia ‘Cash Out’ representar um erro palpável no mercado; ou

    - Se o Betway tiver razões para acreditar que o ‘Cash Out’ foi feito após ser conhecido o resultado de um evento relevante.

10. O Betway não garante a disponibilidade da opção ‘Cash Out’ sempre, mesmo quando a funcionalidade tenha sido divulgada para um determinado evento.

11. O Betway não será responsável se a opção ‘Cash Out’ não estiver disponível devido a problemas técnicos. Nessas situações, quaisquer apostas feitas permanecerão válidas, independentemente da disponibilidade da opção ‘Cash Out’.

12. Uma vez processados, os detalhes do ‘Cash Out’ ficarão disponíveis no seu histórico de apostas.

‘Cash Out’ – Corridas de Cavalos

O Cash Out está disponível para apostas múltiplas Win Only (O Cash Out não está disponível para apostas múltiplas each-way).

As apostas múltiplas têm necessariamente de incluir uma seleção finalizada antes de poder optar pelo ‘cash out’.

Por favor note que a possibilidade de ‘cash out’ inclui as Melhores Odds Garantidas (BOG), pelo que nenhum outro pagamento adicional deste tipo será aplicável.

Cash Out Parcial

O Cash Out Parcial permite que retire uma parte do montante da sua aposta, deixando o restante valor investido na seleção até ser finalizada.

Pode consultar mais detalhes sobre os seus cash outs parciais na seção “As minhas apostas”.

Pode encontrar a opção de cash out parcial na caixa de cash out normal, selecione o ícone dessa funcionalidade e utilize a barra deslizante para encontrar a opção de Cash Out Parcial.

***Última atualização**: 05/03/2019 às 10:25 CET.*

Transmissões ao vivo

Termos e Condições de utilização:

Acesso ao Betway Live Video

1. As transmissões do Betway só estão disponíveis para os titulares de uma conta Betway, e estão sujeitas ao estabelecido nos termos e condições apresentados mais abaixo.

2. A transmissão de corridas não está disponível para os clientes dos Estados Unidos da América, Austrália, Nova Zelândia, França, Hong Kong, Singapura e África do Sul.

3. A transmissão está apenas disponível para uma corrida em que apostou, se fizer uma aposta simples de pelo menos 2 €/$ ou uma aposta simples each-way de 1 €/$ (com valor total de 2 €/$) na corrida que deseja ver.

4. Apostas Ante Post e apostas especiais não são elegíveis.

Aviso – Atraso na transmissão

1. APESAR DE O CONTEÚDO NO BETWAY LIVE VIDEO SER PUBLICITADO COMO “AO VIVO”, DEVE TER EM CONTA QUE O VÍDEO AO VIVO ESTÁ SUJEITO A UM ATRASO. A duração exata do atraso irá variar consoante diversos fatores, mas deverá esperar um atraso de cerca de 2 a 5 segundos, comparativamente ao evento real. O atraso poderá ser ocasionalmente muito superior.

2. SE UTILIZA O BETWAY LIVE VIDEO COMO FONTE DE INFORMAÇÃO AO FAZER AS SUAS APOSTAS, VOCÊ FAZ ISSO POR SUA CONTA E RISCO. O Betway não se responsabiliza por qualquer perda sofrida como resultado da utilização do Betway Live Video.

Exclusão de responsabilidade

1. O Betway não dá quaisquer garantias, expressas ou implícitas, de que o Betway Live Video corresponde aos seus requerimentos, que o Betway Live Video irá operar sem interrupções, pontualmente ou sem erros, que o Betway Live Video estará disponível durante um horário específico (independentemente de tal ter sido publicitado ou não), ou que o Betway Live Video irá funcionar em conjunto com qualquer tipo de software ou hardware.

2. O Betway não será responsabilizado por qualquer perda relacionada com a sua utilização ou confiança no Betway Live Video, seja ela direta ou indireta e incluindo perdas de lucro, dados, negócio ou de credibilidade. O Betway não será responsabilizado pela capacidade, fiabilidade, disponibilidade ou performance do Betway Live Video.

Alterações ao conteúdo do Betway Live Video

1. Todo e qualquer conteúdo disponível no Betway Live Video está sujeito a alterações e o Betway poderá variar, suspender, substituir ou retirar o conteúdo disponível no Betway Live Video à sua absoluta discrição e sem aviso prévio.

2. O Betway reserva o direito de modificar, suspender ou descontinuar o serviço do Betway Live Video a qualquer momento, sem qualquer aviso para o usuário.

Direitos de propriedade intelectual

1. O Betway Live Video deverá ser utilizado apenas para uso pessoal e não comercial. Está expressamente proibido de copiar, guardar, modificar ou distribuir o conteúdo disponível no Betway Live Video, de permitir que uma terceira parte o faça, ou de conceder acesso ao seu conteúdo a uma terceira parte.

2. Não deverá vender ou cobrar qualquer taxa pelo visionamento ou utilização de qualquer parte do Betway Live Video, nem transmitir o seu conteúdo a uma audiência, mesmo que nenhuma taxa seja cobrada, bem como não deverá autorizar ou auxiliar uma terceira parte a fazer isso.

Geral

1. O Betway reserva o direito de fazer ocasionalmente qualquer alteração a esses termos e condições, à sua completa discrição. Se forem efetuadas quaisquer alterações significativas, serão tomados os passos apropriados para que você tome conhecimento dessas alterações. É da responsabilidade do usuário verificar ocasionalmente estes termos e condições, bem como

garantir que concorda com os mesmos. A utilização continuada do Betway Live Video servirá como prova da aceitação de quaisquer alterações aos termos e condições.

2. Esses termos e condições são regulados pela lei inglesa e quaisquer disputas serão resolvidas pelos tribunais ingleses.

3. O Betway reserva o direito de introduzir no futuro outras taxas, assinaturas, custos ou condições para acessar o Betway Live Video. O usuário será informado de qualquer custo ou condição antes de este ser introduzido.

4. O Betway poderá recusar o acesso ao Betway Live Video a qualquer cliente à sua completa discrição.

5. Ao aceder ao Betway Live Video, você aceita estes termos e condições.

Requerimentos do Sistema: Internet (baseados nos standards do Adobe para o Flash):

Windows

- Processador compatível x86 de 2.33GHz ou superior, ou um processador Intel® Atom™ 1.6GHz para computadores portáteis;
- 32- e 64-bit: Microsoft® Windows® XP, Windows Vista®, Windows 7, Windows 8.x;
- Internet Explorer 8.0 ou posterior; as versões mais recentes disponíveis do Mozilla Firefox, Google Chrome e Opera;
- 512MB de RAM (1GB de RAM recomendada para computadores portáteis); 128MB de memória gráfica.

Mac OS

- Intel Core™ Duo 1.83GHz ou um processador superior;
- Mac OS X v10.6 ou posterior;
- Versões mais recentes do Safari, Mozilla Firefox, Google Chrome e Opera;
- 512MB de RAM; 128MB de memória gráfica.

Linux

- Processador compatível x86 de 2.33GHz ou superior, ou um processador Intel® Atom™ 1.6GHz para computadores portáteis;
- Red Hat® Enterprise Linux® (RHEL) 5.6 ou posterior (32 bit e 64 bit), openSUSE® 11.3 ou posterior (32 bit e 64 bit), ou Ubuntu 10.04 ou posterior (32 bit e 64 bit);(32 bit and 64 bit)
- Versões mais recentes do Firefox ou Google Chrome;
- 512MB de RAM; 128MB de memória gráfica.

Nota: O Flash Player 11.2 é a versão mais recente suportada do Flash Player para Linux. O Adobe continuará a oferecer atualizações de segurança.

Sistemas operativos móveis (streams enviadas por HTTP, não por RTMP):

Android (suporte dos média nativos)

- As streams HLS no browser predefinido ou no Chrome são suportados e são geralmente estáveis a partir da versão 4.1 do Android, bem como versões posteriores (com pequenos problemas).

iOS (suporte dos media nativos)

- Suporta completamente as streams HLS, que podem ser acessadas diretamente a partir do Safari sem necessidade de qualquer aplicativo proveniente de terceiros.

Última atualização: *17/02/2016 às 12:20 GTM.*

Sistema de Apostas

Explicação do Sistema de Apostas

Simples, Acumuladores e Sistema de Apostas no Betway

1. Para selecionar uma aposta, clique nas odds respetivas - a sua seleção será depois adicionada ao comprovante de aposta.

2. Depois, pode adicionar as seleções que quiser ao seu comprovante de aposta, seguindo o mesmo processo, incluindo as apostas simples e variações de apostas múltiplas desejadas.

3. Se precisar de ajuda adicional referente ao sistema de apostas oferecido na página de apostas esportivas, contate a nossa equipe de Apoio ao Cliente.

Simples

Uma Simples é 1 aposta de 1 seleção. A sua seleção tem de ganhar o jogo para que possa obter retorno.

Dupla

Uma Dupla é 1 aposta feita de 2 seleções, sendo que ambas têm de ganhar. *Tripla*

Uma Tripla é 1 aposta de 3 seleções, sendo que todas têm de ganhar.

Acumulador 4-15

Um acumulador é 1 aposta de entre 4-15 seleções, sendo que todas têm de ganhar.

Trixie

Uma Trixie é uma aposta múltipla feita de 3 seleções em eventos diferentes. 4 apostas totais - 3 duplas e 1 tripla. Para você obter retorno, pelo menos duas seleções têm de ganhar.

Patent

Uma Patent é uma aposta múltipla com simples. Consiste em 3 seleções e é feita de 3 simples, 3

duplas e 1 tripla. Com esta aposta, apenas uma seleção tem de ganhar para você obter retorno.

Yankee

Uma Yankee é feita de 11 apostas - 6 duplas, 4 triplas e 1 acumulador. Pelo menos duas seleções têm de ganhar para você obter retorno.

Lucky 15

Uma Lucky 15 é feita de 15 apostas - 4 simples, 6 duplas, 4 triplas e 1 quádrupla. Apenas uma seleção tem de ganhar para você obter retorno.

Canadiana

Uma Canadiana é feita de 26 apostas - 10 duplas, 10 triplas, 5 quádruplas e 1 acumulador. Pelo menos duas seleções têm de ganhar para você obter retorno.

Lucky 31

Uma Lucky 31 é feita de 31 apostas - 5 simples, 10 duplas, 10 triplas, 5 quádruplas e 1 quíntuplas. Apenas uma seleção tem de ganhar para você obter retorno.

Heinz

Uma Heinz é feita de 57 apostas - 15 duplas, 20 triplas, 15 quádruplas, 6 quíntuplas e 1 acumulador. Pelos menos duas seleções têm de ganhar para você obter retorno.

Lucky 63

Uma Lucky 63 é feita de 63 apostas - 6 simples, 15 duplas, 20 triplas, 15 quádruplas, 6 quíntuplas e 6 acumuladores. Apenas uma seleção tem de ganhar para você obter retorno.

Super Heinz

Uma Super Heinz é feita de 120 apostas em 7 selecções - 21 duplas, 35 triplas, 35 quádruplas, 21 quíntuplas, 7 sêxtuplas e 1 sétupla. Pelo menos duas seleções têm de ganhar para você obter retorno.

Goliath

Uma Goliath tem 247 apostas - 28 duplas, 56 triplas, 70 quádruplas, 56 quíntuplas, 28 sêxtuplas, 8 sétuplas e 1 acumulador. Pelo menos duas seleções têm de ganhar para você obter retorno.

Previsão Direta

Uma Previsão Direta (também conhecida simplesmente por “Aposta de Previsão) é uma aposta em que o cliente pode escolher duas seleções para o mesmo evento, que deverão terminar a corrida em primeiro e segundo lugar, na ordem escolhida.

Previsão Combinada

Uma Previsão Combinada é uma aposta em que o cliente pode escolher três ou mais seleções para um evento, duas das quais deverão terminar em primeiro e segundo lugar, em qualquer ordem. De facto, uma Previsão Combinada é composta por uma série de apostas de Previsão Direta, requerendo, portanto, a colocação de múltiplas apostas, de acordo com o número de seleções especificado. Algumas combinações mais comuns incluem:

- 3 seleções = 6 apostas
- 4 seleções = 12 apostas
- 5 seleções = 20 apostas
- 6 seleções = 30 apostas *Previsão invertida*

Tricast (Previsão Tripla)

Um Tricast (ou uma aposta de Previsão Tripla) é uma aposta que implica a previsão correta do primeiro, segundo e terceiro lugares de um determinado evento. O número de apostas depende do número de seleções. Um Tricast está disponível em corridas de handicap com 8 ou mais corredores, em qualquer evento de Corridas de Cavalos.

Tricast Combinado

Um Tricast Combinado é uma aposta em que o cliente pode escolher o número de seleções de uma corrida Tricast, sendo que cada três das suas seleções deverão acabar em primeiro, segundo e terceiro lugar, em qualquer ordem. De facto, um Tricast Combinado é composto por uma série de apostas Tricast, requerendo, portanto, a colocação de múltiplas apostas, de acordo com o número de seleções especificado. Algumas combinações mais comuns incluem:

- 3 seleções = 6 apostas
- 4 seleções = 24 apostas
- 5 seleções = 60 apostas
- 6 seleções = 120 apostas

Última atualização: *09/03/2016*

Mercados de Apostas Oferecidos

Correto/Resultado Correto

Para apostas no Resultado Correto, você tem de prever o resultado real após os 90 minutos do tempo regulamentar (ex: Liverpool 2 - Real Madrid 2).

Primeiro a Marcar

Para apostas no Primeiro a Marcar, você tem de prever qual o primeiro jogador a marcar gol no jogo, ao longo dos 90 minutos de jogo regulamentar.

1.ª Parte/Tempo Integral

Para apostas na 1.ªParte/Tempo Integral, você tem de prever o resultado da 1.ªParte e do final do tempo regulamentar de 90 minutos de jogo (ex. 1ª Parte Empate, Tempo Integral Equipe da Casa).

Resultado da Primeira Parte

Selecione o estado do jogo na 1ª Parte (ex. Equipe da Casa ganha).

Aposta Handicap

Apostas Handicap oferecem a oportunidade de você apostar no resultado de um evento onde uma equipe recebeu pontos ou gols para começar. As apostas são conferidas de acordo com o resultado, após o ajuste para as desvantagens.

Empate Sem Aposta

É o resultado do tempo integral, mas sem opção para empate. Pode apostar numa das equipes para ganhar e, se houver um empate, irá ganhar o valor apostado de volta.

2 Formas

Este tipo de aposta funciona como uma aposta no resultado em tempo integral, mas não há opção para empate. O mercado de 2 Formas inclui sempre prorrogação e pênaltis.

Dupla Possibilidade

A Dupla Possibilidade cobre duas das três possibilidades de resultados -vitória/empate/vitória (1X2)- numa única aposta.

As apostas de Dupla Possibilidade têm 3 seleções:

1/X - A equipe da casa irá ganhar ou o jogo irá acabar empatado

X/2 - A equipe visitante irá ganhar ou o jogo irá acabar empatado

1/2 - Quer a equipe da casa ou a equipe visitante irão ganhar o jogo

Marcador

Para este tipo de aposta você tem de prever qual será o primeiro jogador a marcar dentro do tempo regulamentar de 90 minutos. Para ganhar, ambas as partes da aposta têm de estar corretas.

A linha Handicap

A linha Handicap é o termo da aposta - enquadrada entre a força relativa das equipes que estão competindo – sempre expressado em termos de superioridade de gols. Para duas equipes iguais – ex. o mesmo favoritismo para ganhar – a linha será descrita como ‘nível’. Para ganhar na base desse handicap, deve escolher a equipe que marca mais gols. Se o jogo acabar empatado, o valor apostado é devolvido ao jogador.

Para uma disputa desigual, a equipe superior terá um handicap (gols).

Gol/Sem Gol

Para o Mercado Gol/Sem Gol, “Gol” é para ambas as equipes marcarem e "Sem Gol" é para ambas as equipes não marcarem.

Reservas

Esta aposta implica escolher se os pontos globais para o jogo estarão abaixo, entre ou acima de um determinado nível. Os pontos são alocados da seguinte forma: 10 pontos são dados para um cartão amarelo, 25 para um vermelho. O valor mais elevado para qualquer jogador é 35 pontos por jogo (2 amarelos e um vermelho). As reservas em jogadores que não participem no jogo não contam para esta aposta. Quaisquer reservas feitas depois do resultado final não serão válidas.

Total de Gols por Minutos

Gols agregados por minutos. Qualquer gol marcado durante o tempo de descontos na primeira parte será contado como 45 minutos e qualquer gol marcado no tempo de descontos da segunda parte será contado como 90. Exemplo: O mercado adiciona o tempo de cada gol marcado em um jogo. Por exemplo, Liverpool (2) – Arsenal (1): assumindo que os gols foram marcados aos 21’, 65’ e 83’ e a totalização de minutos de gols será 169 minutos, isto é depois comparado à cotação do total de gols por minuto.

Distância de Vitória

A Distância de Vitória é um mercado em que se aposta na margem total de vitória entre os cavalos que alcançam o primeiro e o segundo lugar de uma determinada corrida.

Top 2, Top 3 e Top 4

Caso um cavalo que não esteja na ordem inicial de partida abandone a corrida, as apostas feitas nessa seleção serão devolvidas.

Caso o número de cavalos não-corredores seja igual ou superior ao número de lugares pagos, todas as apostas serão anuladas.

Os cavalos não-corredores poderão fazer com que a Regra Tattersalls Nº 4 seja aplicada, sendo que a tabela apresentada em baixo irá indicar o valor da dedução. Por exemplo se o cavalo X tiver odds de 5/4 para o mercado do Top 3 e for retirado, será aplicada uma dedução de 15 cêntimos.

O nome do mercado irá estipular a seleção vencedora. Por exemplo, um mercado para o Top 3 significa que a sua seleção terá de terminar em 1.º, 2.º ou 3.º lugar.

	2 lugares	3 lugares	4 lugares
1/9 ou inferior	45	30	25
2/11 – 2/17	45	30	20
1/4 - 1/5	40	30	20
3/10 – 2/7	40	25	20

2/5 – 1/3	35	25	20
8/15 – 4/9	35	20	15
8/13 – 4/7	30	20	15
4/5 - 4/6	30	20	15
20/21 – 5/6	25	20	15
EVS – 6/5	25	15	10
5/4 – 6/4	20	15	10
13/8 – 7/4	20	15	10
15/8 – 9/4	15	10	5
12/5 – 3/1	15	10	5
10/3 – 4/1	10	5	0
9/2 – 11/2	5	0	0
Mais de 11/2	0	0	0

Apostas "Sem"

A seleção "Sem" será determinada pelo Betway e estará claramente visível para os seus clientes.

As odds serão inferiores às odds originais da corrida, já que existirá menos uma seleção a ter em conta para o cálculo.

Para que uma aposta seja bem-sucedida, a seleção escolhida deverá ganhar a corrida ou acabar em segundo lugar, ficando a seleção denominada "Sem" em primeiro lugar.

Aplicam-se as regras do Dead Heat.

Caso um cavalo que não esteja na ordem inicial de partida abandone a corrida, as apostas colocadas nessa seleção serão devolvidas. As apostas colocadas nos restantes cavalos na mesma corrida estarão sujeitas a uma dedução, de acordo com a Regra N.º 4, baseada no preço para a vitória do cavalo ou cavalos que se retiraram, no momento da sua retirada.

Aposta Assegurada (Corridas de Cavalos)

Uma Aposta Assegurada assegura o cliente caso o seu cavalo seja derrotado. Irá receber o valor apostado de volta em forma de dinheiro, caso o cavalo acabe em segundo ou terceiro lugar. Caso escolha uma dessas opções, irá receber odds com um preço ligeiramente reduzido.

Os cavalos não-corredores poderão fazer com que a Regra Tattersalls Nº 4 seja aplicada. Por exemplo, o cavalo X tem odds de 11/4 neste mercado, quando o preço standard para o Vencedor da Corrida é de 4/1. Será então aplicada uma dedução de 20 cêntimos baseada no preço de 4/1, de acordo com a Regra N.º4.

Seguro contra Quedas

Caso o cavalo selecionado caia, faça com que o jockey desmonte ou seja derrubado durante a corrida, a aposta será devolvida.

No entanto, caso o cavalo selecionado seja retirado, escorregue, seja empurrado, acerte nas barreiras de proteção ou se recuse a correr, a aposta não será devolvida.

Os cavalos não-corredores poderão fazer com que a Regra Tattersalls Nº 4 seja aplicada. Por exemplo, o cavalo X tem odds de 11/4 neste mercado, quando o preço standard para o Vencedor da Corrida é de 4/1. Será então aplicada uma dedução de 20 cêntimos baseada no preço de 4/1, de acordo com a Regra N.º4.

Última atualização *18/08/2016 às 15:00.*

Regras das Apostas ao Vivo

1. Todas as informações sobre resultados, tempos, escanteios, etc, são apenas para fins informativos e não são utilizadas enquanto base para liquidação/classificação. O Betway não aceita quaisquer responsabilidades pela exatidão dessas informações.

2. Quando houver indícios de que uma aposta foi feita depois do resultado de um evento ser conhecido ou depois de o participante selecionado ou equipe ter ganho uma vantagem material,este se reserva no direito de cancelar a aposta, vitória ou derrota.

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Futebol Americano

Inclui NFL, NCAA Futebol Universitário, CFL, XFL, Indoor Football League e Arena Football

1. A prorrogação é contabilizada em todos os mercados, a menos que algo seja dito em contrário. Quando oferecidos, os mercados **Vitória/Empate/Vitória** e **Primeiro Tempo – Tempo Integral** são classificados com base no resultado do final do tempo regulamentar e não incluem a prorrogação.

2. Para apostas em **“Tempos**” e **“Quartos”**, tanto os tempos quantos os quartos devem ser jogados completamente para que as apostas sejam válidas.

3. Se a conclusão de um evento entre dois participantes for um empate ou um resultado nulo ou existirem exatamente o mesmo número de pontos cotados e nenhum preço for oferecido para essa conclusão, então o resultado final da aposta é “push”. Quando tal ocorre, a resolução para apostas

simples é a devolução das quantias apostadas. Para apostas múltiplas, a seleção da aposta é tratada como não-participante e a aposta será classificada tendo apenas em conta as seleções válidas restantes.

4. Os jogos abandonados ou adiados serão anulados a não ser que sejam reorganizados e jogados no mesmo horário semanal da NFL (quinta a quarta-feira, hora local do estádio), exceto para as apostas que já tenham sido classificadas no momento do abandono ou adiamento.

5. “Um marcador de touchdown é definido como o jogador em posse da bola na End Zone adversária (um marcador de Touchdow não é o jogador que lança a bola para o TD)”

Regras pré-jogo:

1. Para os mercados **Money Line, Spread de Pontos, Total de Pontos** e **Vitória/Empate/Vitória**, é necessário que a partida tenha sido disputada até, pelo menos, 5 minutos para o final do tempo regulamentar da mesma para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado já seja conhecido ou dito em contrário.

2. Todos mercados da NFL e especiais pré-jogo serão classificados de acordo com as estatísticas encontradas em http://www.NFL.com , publicadas no dia do evento. Alterações posteriores não influenciarão na classificação das apostas.

3. Todos mercados da NFL e especiais pré-jogo serão classificados de acordo com as estatísticas encontradas em http://www.CFL.ca , publicadas no dia do evento. Alterações posteriores não influenciarão na classificação das apostas.

Regras ao-vivo:

1. Para os mercados **Money Line, Spread de Pontos, Total de Pontos** e **Vitória/Empate/Vitória**, a partida ou relevante quarto/tempo deve ser completado para que a aposta seja válida, a menos que a aposta já tenha sido classificada.

Mercados de jogador e outros especiais:

1. Para **apostas em 1x1 de jogadores**, todos os jogadores envolvidos têm de competir em, pelo menos, uma “descida”, para que as apostas sejam válidas. Para **especiais de jogador (ou “Props”)**, as apostas são válidas se um jogador competir em uma “descida”.

2. O encontro deve ser concluído para que todos os mercados especiais “props” sejam válidos. Caso o jogo não tenha sido concluído, então as apostas serão reembolsadas, exceto no caso de jogo adicional não poder interferir no resultado.

3. Para apostas na **1º primeira jogada de ataque** - Este mercado é determinado pelo primeiro ataque de scrimmage (excluindo as penalidades). No caso do pontapé inicial ser devolvido para touchdown, então as apostas serão válidas para o seguinte pontapé inicial. Passes incompletos ou interceptados e QB Sack ou Fumble serão considerados como uma jogada de passe. Um Fumble em troca para o RB permanecerá como um Run Play.

4. Nos seguintes mercados o seu jogador deve estar equipado ou ativo para que as apostas se mantenham: **Primeiro ou Último a Marcar um Touchdown e Marca um Touchdown a Qualquer Momento**. ([D/ES] refere-se a Defesa/Times Especiais).

5. Para mercados de Touchdown/Field Goal (Incluindo o “mais longo”, “mais curto”, “time para marcar o mais longo” e “time para marcar primeiro”), caso não houver pontos marcados através do método especificado, as apostas serão anuladas.

6. **Equipe a cometer o primeiro Turnover** - Turnover em Descidas (tentativa de 4ª descida fracassad) contará para fins de classificação de aposta.

7. **Total de Turnovers** - Turnover em Descidas (tentativa de 4ª descida fracassad) contará para fins de classificação de aposta.

8. **Equipe a Pedir o Primeiro Timeout** - Prever qual equipe irá chamar o 1º timeout. Os timeouts perdidos por qualquer outro meio, por exemplo, Desafios dos Treinadores, Lesões, etc. não contam.

9. **Alguma equipe vai marcar 3 vezes sem resposta?** - Preveja se algum dos times marcará 3 vezes consecutivas durante o jogo. Uma pontuação exclui qualquer PAT (ponto extra após touchdown ou conversões de 2 pontos).

10. **Alguma equipe vai marcar 4 vezes sem resposta?** - Previsão de que qualquer um dos times marcará 4 vezes consecutivas durante o jogo. Uma pontuação exclui qualquer PAT (ponto após touchdown ou conversões de 2 pontos).

11. **Alguma equipe vai marcar 5 vezes sem resposta?** - Preveja se algum dos times marcará 5 vezes consecutivas durante o jogo. Uma pontuação exclui qualquer PAT (ponto extra após touchdown ou conversões de 2 pontos).

12. **Total de Jardas Ofensivas** - A classificação da aposta é baseada nas Jardas Líquidas para ambas as equipes (inclui incluindo perdas de jarda por sack).

13. **Equipe que consegue mais Jardas de Passe** - A classificação da aposta é baseada no total de jardas bruto arremessado.

14. **Time que consegue mais Jardas corridas** - A classificação da aposta é baseada no total de Jardas Corridas (incluindo perdas de jarda).

15. **Equipe a chutar o 1º Punt** - No caso de não haver punt, as apostas serão anuladas.

16. **Pênaltis** - Todos os mercados de Penalidades se baseiam no fato de que a Penalidade é aceita. As Penalidades Declinadas não contam.

17. **Soma dos Números dos Marcadores de Touchdown –** soma total de todos números de camisas de jogadores que marcaram touchdown na partida.

18. **Forma com que o próximo ponto será marcado** – A opção 'Outro' se refere a qualquer método de pontuação que não seja Touchdown ou Field Goal. No caso de não haver pontuação, as apostas serão anuladas. No caso de nenhum resultado (específico para a ordem de Pontuação citada) as apostas serão anuladas.

19. **Próxima equipe a marcar** - Os PATs (Ponto extra após TouchDown) não contam como pontuação. No caso de nenhum resultado (específico para a ordem de pontuação cotada), as apostas serão anuladas.

20. **Haverá uma tentativa fracassada de um Field Goal?** - Um Field Goal bloqueado conta como tentativa fracassada.

21. **Resultado do Atual/Seguinte Drive** - Exclui prorrogação, se jogada. Se a Equipe A tiver a bola e cometer um Fumble, e a bola for recuperada pela Equipe B, que então comete outro Fumble para a Equipe A; o resultado será estabelecido como Turnover, devido à posse de bola trocando de mãos duas vezes. O Turnover em Descidas (tentativa fracassada de 4ª Descida) será classificado como Turnover. Se a equipe recebedora de um Punt cometer um Fumble recuperado pela equipe que chutou, as apostas serão classificadas como punt e um novo mercado de drive será oferecido. As apostas são nulas no caso de um drive incompleto.

22. **Conseguir a 1ª descida no drive atual** - A opção Sim é determinada pela realização de um novo conjunto de downs, seja por Corrida, Passe (isto inclui se um TD for marcado como resultado) ou por Penalidade Automática de 1º Down. Safety, e Field Goal serão considerados como Não (independentemente do Field Goal ser marcado ou não). Jardas jogadas novamente (Replayed Downs) devido a Penalidades não Automáticas, por exemplo, Off Side, invasão, atraso no jogo, substituição ilegal, timeout(s) excessivo(s), agarramento incidental da máscara facial, infração da zona neutra, correr para o chutador ou mais de 11 jogadores em campo no snap, não contam, a menos que cometido com 5 jardas faltantes.

Futuro:

1. Os mercados para os **Vencedores da Conferência** serão classificados tendo em conta o vencedor das Finais de Conferência nos playoffs.

2. As apostas para as equipes vencerem a divisão serão classificadas tendo em conta os resultados oficiais.

Última atualização: *26/11/2021.*

Atletismo

Regras para Atletismo

1. As apostas serão classificadas tendo em conta os resultados oficiais declarados imediatamente pela I.A.A.F. (Associação Internacional de Federações de Atletismo), não tendo em conta qualquer tipo de inquérito posterior.

2. Se um evento de pista ou de campo tiver sido cancelado por qualquer motivo, antes de o evento ter começado, todas as apostas serão anuladas.

3. O número total de medalhas será determinado pelos resultados oficias publicados pela I.A.A.F. Quaisquer desqualificações ou alterações subsequentes não serão consideradas.

4. Aplicam-se as regras de “dead-heat”.

5. Adiamento / mudança de data: se um evento tiver sido adiado ou a sua data tiver sido alterada para um espaço de 48 horas a partir da hora original do encontro, então todas as apostas serão válidas. As apostas serão anuladas se o evento não tiver sido alterado para uma hora dentro deste período de tempo, exceto quando o evento pertencer a um campeonato com vários eventos e tiver sido concluído antes da cerimónia de encerramento.

Eventos individuais / de equipe

1. As Apostas para o Vencedor Final serão válidas, mesmo caso a seleção não participe na competição.

2. Chega à final / Ganha uma medalha / Apostas “sem”: as apostas serão válidas, mesmo caso a seleção não participe na competição.

3. Atletas contra o campo: todos os atletas nomeados têm de começar para as apostas serem válidas. O “campo” compreende todos os atletas que não estejam nomeados.

4. Um contra um: ambos os competidores ou equipes deverão começar para que as apostas sejam válidas. Caso um dos elementos em competição desista, então as apostas respetivas serão anuladas.

5. Apostas de grupo: apenas os atletas nomeados contam para a classificação da aposta. No caso de um ou mais atletas nomeados ter sido declarado um não-participante, então o mercado inteiro será anulado.

Especiais

1. Último dígito / Apostas na ordem / Irá bater um recorde mundial: os atletas nomeados deverão começar para que as apostas sejam válidas.

2. As apostas no último dígito da performance de um atleta serão classificados tendo em conta os resultados oficiais. Por exemplo, para o vencedor de uma corrida de 200m na marca dos 19.96 segundos, “6” seria o número vencedor para efeitos da classificação da aposta. Para o salto em comprimento na marca dos 8.32m, “2” seria o número vencedor para efeitos da classificação da aposta.

3. As Apostas na ordem serão classificadas tendo em conta o resultado oficial. Serão anuladas as apostas para atletas nomeados que não compitam no evento em questão.

4.O competidor nomeado deverá começar o evento para que as apostas sejam válidas.

5. Uma desqualificação é considerada como um resultado em que o atleta começou o evento

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Futebol Australiano (Aussie Rules)

Regras gerais

1. Todos os encontros incluem a prorrogação, se jogada, a não ser que especificado o contrário.

2. O tempo regulamentar deverá ser completado para que as apostas se mantenham, a não ser que especificado em contrário.

3.Se a duração de um encontro tiver sido alterada pelo órgão regulador do mesmo antes do início do jogo, essa nova duração será considerada como o tempo regulamentar oficial para o encontro em questão, e todas as apostas serão mantidas, desde que este novo tempo regulamentar seja cumprido.

4. Se o local do encontro tiver sido alterado, então as apostas que já tiverem sido colocadas serão mantidas, desde que a equipe da casa continue a ser designada como tal. Se a equipe da casa e a equipe visitante se alterarem, então as apostas feitas com base na designação original serão anuladas.

Apostas no jogo

Se um encontro acabar em empate, incluindo a prorrogação, se jogada, então o valor apostado será reembolsado, exceto se o preço oferecido for para um empate. As apostas serão classificadas apenas tendo em conta os resultados oficiais da AFL.

Apostas no Quarto do Jogo ou numa das Metades

Todas as apostas num quarto do jogo ou numa das suas metades serão anuladas se um quarto ou metade não tiver sido completado. Tal ocorrerá exceto quando o resultado do mercado específico já tiver sido determinado. Para além do mais, se um jogo for a prorrogação, então o mencionado anteriormente será incluído para efeitos da classificação da aposta (sendo considerado uma continuação do 4º Quarto/2ª Metade).

Resultado duplo

Preveja o resultado de um jogo em específico no final da primeira parte e no final do encontro, incluindo a prorrogação, se jogada.

Equipe que marca primeiro

Para efeitos de classificação da aposta, este mercado aceita qualquer resultado, seja um Gol (seis pontos) ou um Behind (um ponto).

Equipa que marca o primeiro gol

Para efeitos de classificação da aposta, esse mercado aceita apenas um gol.

Primeiro a marcar / Último a marcar / Marca um gol / Jogador a marcar 2, 3 ou mais

As apostas que tiverem sido feitas em jogadores que não participam no encontro serão anuladas. Se o jogador escolhido for um suplente não utilizado, ou tiver entrado em campo para substituir outro jogar depois de um gol ter sido marcado, as apostas serão também anuladas. Se o jogador escolhido for um suplente designado que entra em jogo antes do primeiro gol ser marcado, então a sua aposta será mantida. Se o seu jogador for um dos suplentes que está no banco (interchange), então a sua aposta será válida. Todos os jogadores que participam no jogo serão válidos para os mercados do Último a marcar / Marca um gol / Jogador a marcar 2, 3 ou mais.

Melhor em campo / Homem do jogo

A classificação será baseada no jogador considerado o Vencedor da Medalha para o encontro especificado. As apostas para os jogadores que não participam no encontro serão anuladas. Aplicam-se as regras de Dead-heat.

Combinação correta (Margem de vitória e Primeiro a marcar gol)

A classificação de todos os mercados de Combinação correta tem por base o primeiro gol marcado, e não a primeira pontuação. Se o jogador escolhido entrar em campo após a marcação de um gol ou não participar no jogo antes da marcação de um gol, as apostas serão anuladas. Se um encontro for cancelado após um gol ter sido marcado, as apostas serão resolvidas como apostas simples no primeiro a marcar gol, tendo em conta as odds apropriadas para o efeito.

Apostas para a temporada

Excetuando o vencedor da Premiership, os mercados para cada temporada da AFL serão apenas válidos para a temporada regular, tendo em conta a classificação oficial da AFL. Se em algum mercado existir um empate entre equipes, o time com a maior porcentagem será considerado o vencedor (no caso da Wooden Spoon, será considerada a pior porcentagem).

Maior número de derrotas (temporada regular)

1. Estas apostas serão classificadas com base na equipe com o maior número de derrotas durante a temporada regular. No caso de duas ou mais equipes registrarem o mesmo número de derrotas, a equipe com a pior diferença a favor e contra será considerada a vencedora. A temporada regular deverá ter sido completada para que as apostas se mantenham.

2. Quaisquer penalidades ou apelos que sejam ouvidos após o final da temporada regular e que possam posteriormente alterar a classificação da liga, não irão contar para os propósitos da aposta.

International Rules Series

As apostas serão classificadas apenas com base nos resultados oficias do GAA/AFL.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Badminton/Squash

Regras gerais

Para efeitos de classificação das apostas, serão utilizadas estatísticas provenientes do fornecedor oficial de resultados ou do website oficial da competição ou encontro relevante. Quando as estatísticas de um fornecedor oficial de resultados ou do website oficial não se encontrarem disponíveis, ou se existirem provas significativas de que as mesmas estatísticas se encontram incorretas, iremos utilizar provas independentes para corroborar a resolução das apostas. Na ausência de provas independentes e consistentes ou caso existam provas significativamente contraditórias, as apostas serão resolvidas tendo por base as nossas próprias estatísticas.

Apostas no jogo

1. Se um jogo começar mas não for completado, todas as apostas serão anuladas, exceto caso no início do encontro um jogador tiver sido desqualificado. Nessa situação, o jogador / equipe que passar à fase seguinte ou ao qual / à qual tiver sido concedida a vitória será considerado(a) o(a) vencedor(a) para efeitos de classificação da aposta.

2. Se o número regulamentar de encontros tiver sido alterado ou for diferente do número oferecido para os propósitos da aposta, então o jogador / equipe que passar à fase seguinte ou ao qual / à qual tiver sido concedida a vitória será considerado(a) o(a) vencedor(a) para efeitos de classificação da aposta.

3. Se um dos jogadores nomeados para o encontro for alterado antes de o mesmo começar, então todas as apostas serão anuladas.

Vencedor final

1. As apostas no Vencedor Final serão válidas, mesmo caso a seleção não participe na competição.

2. Caso tal seja aplicável, os lugares no pódio irão determinar a classificação das apostas. Quaisquer desqualificações ou apelos que sejam ouvidos posteriormente não irão afetar a classificação das apostas.

Apostas handicap / Totais do encontro

1. Na eventualidade de um abandono ou desqualificação, as apostas serão anuladas, exceto se o resultado já tiver sido determinado.

2. Se o número regulamentar de encontros tiver sido alterado ou for diferente do número oferecido para os propósitos da aposta, então todas as apostas serão anuladas.

Total de pontos do jogador / Total de pontos do encontro

Na eventualidade de um abandono ou desqualificação, as apostas serão anuladas, exceto caso o resultado já tiver sido determinado ou caso não exista nenhuma maneira concebível de o set / encontro ser jogado até à sua conclusão natural sem que seja incondicionalmente determinado o resultado do mercado.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Bandy

Todos os mercados são baseados no tempo regulamentar para fins de liquidação (o tempo extra não conta).

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Beisebol

1. Todos os jogos devem começar nas datas e horas locais programadas. Se o jogo for adiado para outro dia ou cancelado antes da hora de início agendada, todas as apostas no jogo serão anuladas. Se for cancelada uma seleção de uma aposta múltipla ou de sistema, essa seleção individual será cancelada e a aposta continuará válida para as restantes seleções. Por exemplo, uma aposta tripla que contenha uma seleção cancelada irá tornar-se uma aposta dupla, com as outras duas seleções ativas. A mesma lógica se aplica a todas as apostas múltiplas e sistemas de apostas.

2. Os mercados do Vencedor da Liga Americana e do Vencedor da Liga Nacional serão classificados de acordo com o vencedor das duas Championship Series nos playoffs.

Regras pré-jogo:

1. Se numa aposta se especifica quem são os arremessadores que começam, os arremessadores escolhidos deverão começar o jogo. Qualquer alteração terá como consequência a anulação da aposta. As apostas com um “arremessador específico” e “os lançadores escolhidos devem começar o jogo” serão canceladas se se mudar o lançador originalmente selecionado para o efeito, mesmo se este voltar posteriormente a ser listado como o arremessador inicial.

2. É da inteira responsabilidade do cliente garantir que está informado de qualquer troca relevante de arremessadores.

3. Os innings extra se jogados contarão em todos os mercados, exceto no mercado 1/X/2 e em todos os mercados específicos de Inning/Período.

Regras de 4½ innings:

Se um jogo for cancelado ("called"), ou suspenso, as apostas ganhas ou perdidas serão oficiais se tiverem sido jogados, pelo menos, 5 innings completos, a não ser que a equipe local esteja a vencer por 4½ innings. Se um jogo for cancelado ou suspenso, o vencedor é determinado pelo resultado após o último innings completo (a não ser que a equipe da casa marque ou empate, ou consiga a liderança na primeira metade do innings), já que neste caso o vencedor será determinado de acordo com o marcador no momento em que o jogo é cancelado. Os jogos suspensos não contarão e serão dados como terminados.

Regra das 6½ entradas:

Total e Handicap (para jogos de 7 entradas) – Devem ser completadas pelo menos sete entradas no jogo (ou seis e meia se a equipe a rebater em segundo lugar estiver à frente) para que as apostas prevaleçam. No entanto, no caso de se aplicar a “Mercy Rule”, todas as apostas serão mantidas de acordo com a pontuação do momento.

Regras de 8½ innings:

Apostas totais e run-line (handicap): devem jogar-se 9 innings completos (ou 8½ innings se a equipe da casa estiver a ganhar) para que as apostas sejam válidas. Os jogos suspensos não contarão e serão dados como terminados.

Mercado Vitória/Empate/Vitória:

Os innings extras não contam para a classificação. Para jogos de 7 innings - o jogo deve completar 7 innings completos (ou 6½ innings se o time que estiver batendo em segundo lugar estiver à frente) para que as apostas sejam válidas. Para jogos de 9 innings - o jogo deve completar 9 innings completos (ou 8½ innings se o time da casa estiver à frente) para que as apostas sejam válidas. No entanto, no caso de uma regra de misericórdia ser chamada, todas as apostas serão válidas no placar no momento.

Apostas em side e “props”:

Se um jogo for suspenso, os vencedores ou perdedores das apostas serão certificados após um mínimo de 5 innings de jogo, ou 4 ½ innings (reveja a regra dos 4 ½ innings), se a equipe da casa estiver a ganhar. Se o jogo for suspenso, o vencedor é determinado pelo resultado do innings anterior completo, exceto se a equipe da casa empatar ou assumir a liderança na última metade do innings. Nesse caso, o vencedor é determinado a partir do resultado no momento em que o jogo tiver sido suspenso. As apostas serão reembolsadas se a equipe da casa empatar o jogo e o mesmo tiver sido suspenso.

Apostas em totais:

1. Quando se aposta no Total de Runs, o jogo tem ser jogado até aos 9 innings (reveja a regra dos 8 ½ innings, se a equipa da casa estiver a ganhar) para que as apostas se mantenham válidas, exceto quando o Total do Jogo já tiver sido ultrapassado. Se um Resultado já tiver ultrapassado o total indicado, então as apostas em ‘Mais de’ serão classificadas como vitórias e as apostas em ‘Menos de’ como perdidas. Tal ocorre também para o caso de a conclusão natural do jogo alcançar o total indicado (por exemplo, quando um jogo da temporada regular da MLB é cancelado ou suspenso aos 5-5). As apostas ‘Mais de’ 10 ou 10.5 seriam classificadas como vitórias e as apostas em ‘Menos de’ 10 ou 10.5 seriam perdidas, visto que qualquer conclusão natural do jogo teria, pelo menos, 11 runs. Especificamente, a liquidação de partidas da MLB Spring Training será baseada em apenas 9 innings, nos casos em que a regra da conclusão natural possa ser aplicada.

2.Totais de equipes: sujeitos à regra de 8 ½ innings, EXCETO quando o total de equipe já foi ultrapassado (se o total de equipe já ultrapassou o total indicado, as apostas em ‘Mais de’ serão classificadas como vitórias e as apostas em ‘Menos de’ como perdidas).

Apostas run-line (handicap):

Quando se aposta em run-lines (handicaps), o jogo tem de ser jogado até aos 9 innings (ou 8 ½, se a equipe da casa estiver a ganhar) para que as apostas se mantenham válidas.

Apostas em innings individuais:

O innings inteiro terá de ser concluído para que as apostas se mantenham, exceto se o jogo adicional não possa influenciar o resultado.

Margens de vitória:

Estas margens estão sujeitas à regra dos 8½. A classificação destas apostas inclui innings extra para a MLB. Se um jogo da MLB acabar em empate quando um jogo for cancelado ou suspenso, então as apostas serão anuladas.

Em vantagem após x innings:

As apostas serão classificadas tendo em conta o resultado após os primeiros innings designados terem sido concluídos. Um innings ou período completo terá de ser jogado para as apostas serem válidas, exceto se qualquer jogo adicional não possa influenciar o resultado.

Apostas no Primeiro a marcar:*:*

A primeira equipe a alcançar o número de runs requerido será classificada como a vencedora. As apostas em “Nenhum” requerem a aplicação da regra dos 8½ innings para que possam ser classificadas como ganhadoras.

A equipa que marca primeiro vence:

Aplica-se a regra dos 8½ innings.

Último a marcar:

Aplica-se a regra dos 8½ innings.

Mercados de jogador:

1. Em mercados relativos ao jogador, o jogador listado deve iniciar a partida selecionada para que a aposta seja válida, caso contrário a aposta será anulada.

2. As apostas irão ser válidas desde que 8½ innings sejam jogados. Caso exista uma alteração de lançadores pré-jogo, todas as apostas serão anuladas.

3. As apostas no Maior número de bases serão calculadas adicionando todas as hits que um jogador faz, de acordo com o seguinte: Simples = 1 Base, Dupla = 2, Tripla = 3, Home Run = 4.

Regras para apostas ao vivo:

1. Todas as apostas ao vivo são válidas independentemente dos arremessadores que começam a jogar.

2. Os innings extra se jogados contarão em todos os mercados, exceto no mercado 1/X/2 e em todos os mercados específicos de Inning/Período.

3. As apostas Money Line estão sujeitas à regra de 4 ½ Innings.

4. As apostas em totais e Run-Line estão sujeitas à regra de 8 ½ Innings.

5. Mercado Vitória/Empate/Vitória - Os innings extras não contam para a classificação. Para jogos de 7 innings - o jogo deve completar 7 innings completos (ou 6½ innings se o time que estiver batendo em segundo lugar estiver à frente) para que as apostas sejam válidas. Para jogos de 9 innings - o jogo deve completar 9 innings completos (ou 8½ innings se o time da casa estiver à frente) para que as apostas sejam válidas. No entanto, no caso de uma regra de misericórdia ser chamada, todas as apostas serão válidas no placar no momento.

6. Innings individuais / período específico: deverá jogar-se o innings ou o período completo para que as apostas sejam válidas, a não ser que o jogo adicional não tenha influência no resultado.

Apenas para os playoffs da MLB:

Para quaisquer jogos de playoff suspensos da MLB que recomecem num período de 72 horas, serão mantidas todas as apostas e as mesmas serão classificadas após a conclusão do jogo. Se os jogos não tiverem sido concluídos num período de 72 horas após o momento da suspensão, todas as apostas serão anuladas, a menos que a classificação das mesmas já tenha sido determinada.

Beisebol Não MLB (incluindo a Liga Menor de Beisebol):

A regra das 8½ entradas é a aplicada. No entanto, no caso de ser empregada a “Mercy Rule”, todas as apostas serão mantidas de acordo com a pontuação do momento. Aplica-se a regra das 6½ entradas a todos as partidas de sete entradas jogadas como parte de uma ronda de duplo sentido.

Apostas especiais (“props”):

Apostas nas séries da época regular: as apostas nas séries da época regular da MLB deverão ser colocadas nos resultados dos três primeiros jogos disputados em cada série. Os arremessadores não podem ser escolhidos; todas as apostas serão válidas independentemente dos arremessadores que tenham começado a jogar. Nenhuma equipe poderá jogar contra outra entre os jogos programados. Apenas os três primeiros jogos jogados disputados contam para as apostas. As apostas são válidas desde que sejam jogados, pelo menos, dois encontros. Se dois dos três primeiros jogos forem adiados ou cancelados, todas as apostas serão anuladas. Os jogos cancelados (“called”) contarão para a classificação sempre que sejam oficialmente declarados um jogo regulamentar (Regra de 4 ½ Innings).

Vitórias para a época regular:

Todos os 162 jogos da época regular devem ter sido efetuados para que as apostas sejam válidas, a não ser que o resultado já tenha sido determinado.

Grand Salami:

O Grand Salami de Beisebol irá ser decidido pelo número total de runs marcados em todos os jogos da MLB programados para esse dia (horário local). Não haverá arremessadores escolhidos. Será aplicada a Regra de 8½ Innings em todos os jogos programados. Se qualquer jogo for cancelado ou interrompido antes da conclusão dos 8½ Innings, então todas as apostas no Grand Salami serão canceladas.

Classificação das apostas:

Todas as apostas serão classificadas tendo em conta o resultado oficial, de acordo com uma fonte oficial da liga.

Última atualização: *19/08/2019 às 10:00 BRT.*

Basquete

Basquete dos E.U.A. (NBA/WNBA/NCAA/WNCAA/TBT)

1. Todos os jogos deverão começar à hora e no local programados para que as apostas sejam válidas. Se o local de um encontro for alterado, então as apostas que já tenham sido feitas serão mantidas, desde que a equipe da casa continue a ser designada como tal. Se um jogo tiver sido adiado para outro dia ou cancelado antes da sua hora programada de início, então todas as apostas serão anuladas.

2. O tempo extra conta em todos os mercados a não ser que seja mencionado o contrário antes.

3.Vitória/Empate/Vitória e mercados de Duas Hipóteses são definidos pelo resultado no final do tempo regulamentar e não incluem o tempo extra.

NBA

O tempo regulamentar corresponde a 48 minutos de jogo. Um mínimo de 43 minutos terá de decorrer para que as apostas para a NBA sejam válidas. Se um encontro tiver sido abandonado antes que estes 43 minutos tenham sido concluídos, seja qual for o motivo, então todas as apostas serão anuladas, exceto para os mercados que já tenham sido incondicionalmente determinados. Se um resultado oficial for declarado, então todas as apostas serão válidas.

WNBA

O tempo regulamentar corresponde a 40 minutos de jogo. Um mínimo de 35 minutos terá de decorrer para que as apostas para a WNBA sejam válidas. Se um encontro tiver sido abandonado antes que estes 35 minutos tenham sido concluídos, seja qual for o motivo, então todas as apostas serão anuladas, exceto para os mercados que já tenham sido incondicionalmente determinados. Se um resultado oficial for declarado, então todas as apostas serão válidas.

NCAA

O tempo regulamentar corresponde a 40 minutos de jogo. Um mínimo de 35 minutos terá de decorrer para que as apostas para a WNBA sejam válidas. Se um encontro tiver sido abandonado antes que estes 35 minutos tenham sido concluídos, seja qual for o motivo, então todas as apostas serão

anuladas, exceto para os mercados que já tenham sido incondicionalmente determinados. Se um resultado oficial for declarado, então todas as apostas serão válidas.

TBT

O tempo regulamentar está programado para 36 minutos de jogo. Cada quarto está programado para 9 minutos, porém no 4º quarto, conforme as regras do torneio, é usado o "Elam Ending". O "Elam Ending" envolve o desligamento do relógio de jogo na primeira parada aos 4 minutos ou menos do 4º quarto. Neste momento, será definida uma meta de pontuação, igual à pontuação da equipe líder mais oito (8). Isto elimina a possibilidade de prorrogação. Pelo menos 32 minutos de jogo devem transcorrer para que as apostas dos jogos TBT seja, válidas. Se um jogo for abandonado por qualquer motivo antes de completar 32 minutos de jogo, todas as apostas serão anuladas, exceto para aqueles mercados que tenham sido incondicionalmente determinados. Se um resultado oficial for declarado, então todas as apostas permanecem válidas.

Regras pré-jogo, incluindo especiais ("props") para o jogo:

1. Nos mercados de duas possibilidades, as regras "push" serão aplicáveis, exceto quando especificado o contrário mais abaixo. Serão devolvidas as quantias apostadas em apostas simples e em múltiplas a seleção será classificada como não-participante.

2. Vencedor do jogo ou Money Line: preveja a equipe que irá vencer o encontro, incluindo a prorrogação.

3. Apostas handicap ou Spread de pontos: preveja a equipe que irá vencer o encontro, incluindo a prorrogação, após o handicap ter sido aplicado ao resultado real.

4. Total de pontos do jogo: preveja se o total de pontos marcados durante o encontro, incluindo a prorrogação, será inferior ou superior a um determinado número.

Frente-a-frente / performance de jogadores

1. Poderá apostar na performance de um jogador designado num vasto leque de feitos, incluindo o número de pontos, ressaltos, assistências, bloqueios e arremessos-livres. Aplicam-se as regras "push".

2. Os jogadores relevantes deverão estar equipados e ter participado no jogo para que as apostas sejam válidas. A prorrogação é válido para qualquer especial ("prop") para um jogador, exceto se for mencionado o contrário.

3. As performances individuais dos jogadores serão igualadas para efeitos da aposta nos frente-afrente de jogadores. Os handicaps poderão ser utilizados e serão aplicados à contagem individual de cada jogador para determinar o resultado. Aplicam-se as regras "push"

4. Double/Double: os jogadores deverão conseguir dez ou mais pontos em duas das seguintes categorias: pontos, assistências, ressaltos, bloqueios e roubos de bola.

5.Triple/Double: os jogadores deverão conseguir dez ou mais pontos em três das seguintes categorias: pontos, assistências, ressaltos, bloqueios e roubos de bola.

As apostas ao vivo para o jogo

Se um jogo tiver sido adiado ou cancelado após o seu início, então todas as apostas para o jogo e para a segunda parte serão válidas se o seu resultado já tiver sido determinado ou se faltarem apenas cinco minutos (ou menos) de jogo no momento do seu cancelamento ou adiamento. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Apostas ao vivo em uma das metades (Não incluem a prorrogação)

A primeira-parte deverá ter sido concluída para que as apostas para a mesma sejam válidas. Se um jogo tiver sido adiado ou cancelado após o seu início, terão de faltar apenas cinco minutos (ou menos) de jogo para que as apostas para o jogo inteiro e para a segunda-parte sejam válidas, a não ser que a classificação das apostas já tenha sido determinada.

Apostas ao vivo em um dos quartos (Não incluem a prorrogação)

O quarto deverá ter sido concluído para que as apostas para o mesmo sejam válidas, a não ser que a classificação das apostas já tenha sido determinada.

Especiais ("props") futuros e para o torneio

1. Vitórias da época regular da NBA / frente-a-frente: a equipe deverá completar pelo menos 80 jogos da época regular para que as apostas sejam válidas, a não ser que os restantes jogos da época regular não possam afetar o resultado.

2. Vencedor da Divisão: aplicam-se as regras de desempate da NBA.

3. Vencedor da Conferência: a equipe que avança para o Campeonato da NBA será considerada a vencedora da Conferência.

4. A classificação das apostas em todos os mercados será determinada tendo em conta os rankings e estatísticas oficias providenciados pela organização responsável pelo torneio em questão, como a NBA, WNBA ou NCAA.

5. Apostas feitas em uma das metades ou quartos não incluem a prorrogação.

Apostas no Vencedor final, na Divisão, na Conferência e regionais

Todas as apostas serão válidas, independentemente de fatores como uma possível mudança do nome ou da localização da equipe, ou da duração da época.

Apostas na série

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

Classificação das apostas

1. Para classificar as apostas, serão utilizadas estatísticas provenientes do fornecedor oficial de resultados ou do website oficial da competição ou encontro relevantes. Quando estas estatísticas

oficiais não estiverem disponíveis ou no caso de existirem provas significativas que o fornecedor oficial ou website oficial se encontram incorretos, iremos usar provas independentes para classificar as apostas.

2. Na ausência de provas independentes e consistentes ou caso existam provas significativamente contraditórias, as apostas serão classificadas tendo por base as nossas próprias estatísticas.

Todos os restantes eventos de basquete

1. A prorrogação conta em todos os mercados, exceto quando o contrário é especificamente mencionado. Mercados relativos ao 4º quarto não incluem prorrogação. Mercados relativos ao 2º tempo, incluem prorrogação.

2. Os mercados Vitória/Empate/Vitória ou Dupla hipótese são classificados tendo em conta o resultado no final do tempo regulamentar e não incluem a prorrogação.

3. Para apostas de frente-a-frente de jogadores, todos os jogadores cotados terão de competir no encontro para que as apostas sejam válidas.

4. Se a conclusão de um evento com dois participantes for um empate ou um resultado nulo ou existirem exatamente o mesmo número de pontos cotados e nenhum preço for oferecido para esta conclusão, então o resultado final da aposta é “push”. Quando tal ocorre, a resolução para apostas singulares é a devolução das quantias apostadas. Para apostas múltiplas, então a seleção da aposta é tratada como não-participante e a aposta será classificada tendo apenas em conta as restantes seleções válidas.

5. Para apostas nas meias-partes ou quartos de jogo, a meia-parte ou quarto inteiros deverão ter sido completos totalmente para que a aposta seja válida.

6. O encontro terá de ser concluído para que sejam válidas todas as “props”, os totais de pontos e os mercados especiais. Se o encontro não tiver sido concluído, então as apostas serão reembolsadas, exceto para os mercados que já tiverem sido incondicionalmente determinados.

7. A prorrogação será válida para qualquer especial de um jogador (“prop”), exceto quando especificado o contrário.

Última atualização: *08/02/2021 às 11:30 GMT+1.*

Futebol de Praia

1. Os mercados Vitória/Empate/Vitória, Mais/Menos Linhas de Golos, Handicap e mercados Spread serão liquidados no final dos três períodos de jogo. Tempo extra e Pênaltis não contam.

2. Aplicam-se todas as outras regras do futebol.

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Vôlei de Praia

Caso se altere um dos jogadores nomeados para um jogo antes do início desse encontro, todas as apostas serão anuladas. Caso o encontro comece mas não seja concluído, todas as apostas serão também anuladas, exceto para mercados em que o resultado já tenha sido determinado.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Especial Betway (Betway Boost)

Regras gerais

Especiais Betway serão classificados com base no resultado ao término do tempo regulamentar, incluindo acréscimos. Salvo indicação em contrário, tempo extra, pênaltis, etc. não contam para fins de classificação.

Se uma seleção incluída em um especial Betway (por exemplo, uma tripla em futebol) for um não participante/não ocorre, todas as apostas no especial serão anuladas, a menos que o resultado já seja conhecido.

Os Especiais da Betway são oferecidos apenas com razões promocionais. Os preços oferecidos podem ser consideravelmente maiores do que os oferecidos nos mercados de esportes normais. Para garantir que o maior número de clientes possa se beneficiar dessa oferta, o valor de aposta máximo pode ser menor do que os oferecidos normalmente.

Os preços do Especial Betway estão sujeitos a alterações.

As regras de apostas esportivas relevantes aplicam-se aos Especiais Betway a não ser que haja indicação em contrário (por exemplo, as regras de Tênis aplicam-se a um Especial Tênis).

Regra de Corrida de Cavalos

Especiais com mais de uma seleção (exemplo: Duplas, Triplas, etc.): Se um dos cavalos em questão for um Não-Corredor, a aposta inteira será anulada.

A regra de primeiro a cruzar a linha de chegada (do inglês First Past The Post) se aplica aos Especiais da Betway para Corrida de Cavalos. Se a seleção ganhar a corrida, mas for demovida, a aposta será considerada como vencedora.

Última atualização: *08/02/2022*

Bowls

Vencedor final

Todas as apostas serão válidas, mesmo caso a seleção não participe na competição.

Apostas no jogo

1. Para que as apostas sejam válidas, o encontro deverá ser jogado dentro de um prazo de 48 horas a partir da sua hora prevista de início.

2. Caso um jogo não tenha lugar devido a qualquer motivo (por exemplo, caso um jogador se retire devido a uma lesão), então todas as apostas pré-jogo serão anuladas e as quantias apostadas serão reembolsadas.

3. No caso de um jogo começar mas não ser concluído, então o jogador que passar à fase seguinte será considerado o vencedor.

4. No caso de um jogo começar mas não ser concluído, serão anulados os seguintes mercados, exceto quando o resultado do mercado em questão já tiver sido determinado:

- Handicap do jogo;
- Total de pontos (2 possibilidades);
- Total de sets;
- Total de pontos par / ímpar;
- Total de pontos do jogador (2 possibilidades);
- Apostas no set / Resultado exato do set.

Apostas no set ou "end"

No caso de um set ou end começar sem ser concluído, serão anulados os seguintes mercados, exceto quando o resultado do mercado em questão já tiver sido determinado:

- Handicap do set;
- Total de pontos (2 possibilidades);
- Total de sets ou ends;
- Total de pontos par / ímpar;
- Total de pontos do jogador (2 possibilidades);
- Apostas no set / Resultado exato do set.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Boxe

Classificação das apostas

1. As apostas serão classificadas tendo em conta o resultado oficial anunciado no ringue. Correções ou inquéritos que tenham sido efetuados posteriormente não afetam a classificação das apostas (exceto se a correção for efetuada devido a um erro humano ao anunciar o resultado).

2. Não aparece para a rodada: se um pugilista não aparece para o round seguinte, a aposta será classificada como uma vitória do seu oponente no round precedente.

3. Alteração ao número previsto de rounds: serão anuladas todas as apostas para o Vencedor final, bem como apostas para combates cancelados ou adiados.

Combates abandonados

Serão anuladas todas as apostas em combates que tenham sido abandonados antes de serem concluídos, exceto caso o contrário seja mencionado ou no caso de a aposta já ter sido classificada. Se um pugilista for substituído, então todas as apostas serão anuladas.

Combates adiados ou reorganizados

Caso um combate seja adiado, reorganizado ou mudado para uma localização diferente, todas as apostas serão válidas por um período de 14 dias a partir da data original prevista para o mesmo.

Odds para o combate

1. As apostas vencedoras deverão prever qual dos pugilistas vence o combate.

2. Os combates começam oficialmente (para efeitos da aposta) após o sino ter soado para dar início ao primeira round. No caso desta aposta, serão oferecidas odds para o “Empate”. Caso tal ocorra, todas as apostas que tenham sido colocadas em qualquer um dos pugilistas serão classificadas como perdidas.

Odds para o round ou para um grupo de rounds

1.As apostas vencedoras deverão prever o round ou grupo de rounds no qual o combate irá terminar.

2. Se houver uma redução de mais de dois rounds no número total de rounds de um combate, então todas as apostas serão anuladas. Se a redução for de dois ou menos rounds, então apenas as apostas para os rouds cancelados serão anuladas, exceto se tal seja requisitado antes do início do combate. Caso um embate de cabeça ou um golpe baixo resultem na utilização das tabelas de pontuação do júri para que o vencedor seja determinado antes de ter sido concluído o número de rounds originalmente previsto, então o pugilista que tenha sido declarado o vencedor será considerado como tendo ganhado por interrupção, no momento da interrupção do encontro. Todas as apostas para “Ganhar por pontos” requerem que o número total de rounds seja concluído para serem bem-sucedidas. Se um dos pugilistas não entra no ringue após o sino ter soado, então o combate será dado como tendo terminado no round precedente.

3. Se um combate for interrompido antes de terem sido concluídas todas os rounds, ou se um pugilista tiver sido desqualificado e tiver sido atribuída uma decisão por pontos, então todas as apostas serão classificadas tendo em conta o round em que o combate foi interrompido.

Odds para Como irá ser ganho o combate e para o Método de vitória

1. As apostas vencedoras deverão prever o método de vitória.

2. KO, TKO ou DQ: um nocaute (KO) acontece quando o pugilista não se levanta após ter terminado a contagem até 10; um nocaute técnico (TKO) acontece quando um pugilista é derrubado ("knockdown") por três vezes ou quando o árbitro intervém para parar o combate; uma desqualificação (DQ) acontece quando é determinado que um pugilista efetuou uma falta, perdendo, portanto, o combate.

3. Decisão ou decisão técnica: uma decisão é atingida ao comparar as tabelas de pontuação de cada um dos jurados que compõem o júri; uma decisão técnica acontece quando o combate não pode continuar por qualquer motivo que não seja um KO, TKO ou desqualificação. Caso ocorra uma decisão técnica, independentemente do número de rounds que tenham sido concluídas, as apostas serão classificadas como um combate determinado por decisão técnica ou um empate técnico, já que não houve nenhum KO, TKO ou desqualificação.

Apostas no Jogo (3 possibilidades)

Serão classificadas tendo em conta a decisão oficial do árbitro. Serão oferecidas odds para um empate.

Apostas no Jogo (2 possibilidades)

Serão classificadas tendo em conta a decisão oficial do árbitro. Todas as odds serão anuladas no caso de um empate.

Total de rounds

1. Para efeitos de classificação da aposta, quando é designada um meio-round, então o ponto que está equidistante entre o início e o fim do round será onde o valor de "mais/menos" [do que o número apresentado do total de rounds] será determinado. Por exemplo, para um round de três minutos, este ponto seria 1 minuto e 30 segundos. Se o round terminar exatamente no ponto equidistante do round, ex.º 1 minuto e 30 segundos em um round de 3 minutos, as apostas serão anuladas.

Exemplos (rounds de 3 minutos) - para uma aposta em:

"Mais de 0.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 1

"Mais de 1.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 2

"Mais de 2.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 3

"Mais de 3.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 4

"Mais de 4.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 5

"Mais de 5.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 6

"Mais de 6.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 7

"Mais de 7.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 8

“Mais de 8.5 Rounds” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 9

“Mais de 9.5 Rounds” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 10

“Mais de 10.5 Rounds” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 11

“Mais de 11.5 Rounds” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos no Round 12.

2. Irá o combate durar até ao final?: no caso de a duração da luta não corresponder ao que foi agendado, todas as apostas serão classificadas como apostas em que “o combate não dura até ao final”.

3. Se o número de rounds previsto para um combate se alterar após este mercado ter sido estabelecido, então todas as apostas permanecerão válidas, exceto se este novo número de rounds resultar na quota ser superior ao número total de rounds a ser disputado.

Total de minutos

As apostas vencedoras deverão prever o espaço de tempo (por exemplo, 6-10 minutos) que inclui a duração total do encontro.

Apostas especiais para o combate

Nocautes

Para quaisquer apostas especiais envolvendo knockdowns, um pugilista deverá ter sido fisicamente derrubado pelo seu oponente e o knockdown ter recebido uma contagem oficial da parte do árbitro ou poderá não receber a contagem, caso o árbitro determine que o pugilista derrubado não poderá continuar o combate.

Apostas em rounds pares ou ímpares

Se o combate durar até ao final, então as apostas serão classificadas como perdedoras.

Número de socos certeiros

As apostas serão classificadas tendo em conta o resultado oficial.

Totais das tabelas de pontuação do júri

1. As apostas serão classificadas tendo em conta as tabelas de pontuação oficias do júri, que serão anunciadas pelo árbitro após o final dos rounds.

2. Se um combate não durar até ao final, então todas as apostas serão anuladas.

Irá ganhar um título mundial

Os títulos provisórios não contam.

Regras para o Vencedor final do torneio

1.No caso de existir um pugilista não-participante, o Betway se reserva no direito de implementar o ajustamento da Regra N.º4 a apostas que tenham sido feitas num resultado para um vencedor final, tal como o “Super Six” ou “Prizefighter”, entre outros.

2. Poderão ser adicionadas reservas.

3. Qualquer cliente que aposte num pugilista não-participante irá receber de volta a quantia que apostou caso o pugilista se retire do combate antes de o mesmo ter começado.

Última atualização: *05/12/2018 às 10:00 GMT+2.*

Críquete

Apostas no encontro

Descrição: Quem ganhará o encontro?

Regras: Todas as apostas no encontro serão classificadas de acordo com as regras oficiais da competição. Em encontros afectados por condições climáticas adversas, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial. Se não houver resultado oficial, as apostas serão anuladas. No caso de terminar com um tie, se as regras oficiais não determinarem o vencedor, aplicam-se as regras de dead-heat. Em competições em que um bowl off ou super over determinam o vencedor, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial. Em encontros First Class, se o resultado oficial for um tie, as apostas serão classificadas como dead-heat entre ambas as equipes. As apostas no empate serão classificadas como perdidas. Se o encontro for abandonado devido a fatores externos, as apostas serão anuladas, a não ser que seja declarado o vencedor de acordo com as regras oficiais da competição. Se um encontro for cancelado, todas as apostas serão anuladas, a não ser que o jogo seja repetido ou retomado num período de 48 horas após a hora inicial anunciada. Em caso de alteração do local, todas as apostas permanecerão válidas, a não ser que as equipes a jogar em casa e fora troquem – nesse caso todas as apostas serão anuladas.

Apostas no encontro: dupla possibilidade

Descrição: Será o resultado do encontro uma das três opções oferecidas?

Regras: Um tie será classificado como dead-heat. Todas as apostas no encontro serão classificadas de acordo com as regras oficiais da competição. Se não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Apostas no encontro: empate sem aposta

Descrição: Quem irá ganhar a partida tendo em conta que todas as apostas serão anuladas caso termine com um empate?

Regras: Um tie será classificado como dead-heat. Todas as apostas no encontro serão liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição. Se não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Encontro resulta num tie

Descrição: Terminará o jogo com um tie?

Regras: Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial. Se o encontro for abandonado ou não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas. Em encontros First Class o resultado é considerado tie quando a segunda equipe batedora bate fora (bowled out) pela segunda vez mas consegue pontuar.

Vencedor da moeda ao ar

Descrição: Quem sairá na moeda ao ar?

Que equipe sairá vencedora no lançamento da moeda? Normalmente a moeda é atirada 30 minutos antes do arremesso da primeira bola, embora possa variar dependendo da competição – as apostas serão anuladas caso o resultado do lançamento da moeda já seja conhecido quando a aposta é colocada. Se a moeda não for lançada, todas as apostas serão anuladas.

Dupla: moeda ao ar/vencedor

Descrição: Quem sairá na moeda ao ar e quem ganhará o encontro?

Regras: Regras da moeda ao ar acima.

Runs no primeiro over

Descrição: Quantos runs serão marcados no primeiro over da partida?

Regras: O primeiro over deve ser completado para as apostas serem mantidas, a não ser que o resultado da aposta já tenha sido determinado. Se algum innings terminar durante um over, então esse over será considerado completo, exceto se esse innings terminar devido a fatores externos, incluindo condições climatéricas adversas, nesse caso todas as apostas serão anuladas, salvo se a resolução da aposta já tiver sido definida. Em encontros First Class o mercado refere-se apenas ao primeiro innings de cada equipe. Extras e penalidades no over em questão serão contabilizados na liquidação da aposta.

Primeira bola do jogo/Innings

Descrição: O que vai acontecer com a primeira bola da partida/innings?

Regras: Dead balls não contam, pelo menos uma bola deve ser lançada ou as apostas serão anuladas. Wides/No Balls/Leg Byes - corridas atribuídas a estas não se aplicam neste mercado, por exemplo, 5 Wides é classificada como Wide. Uma Dot Ball é uma delivery que não gera corridas, extras ou wickets como resultado.

Maior número de fours e sixes

Descrição: Que equipe irá marcar mais fours/sixes?

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Apenas os fours/sixes marcados com o taco (em qualquer delivery – legítima ou não) contribuirão para o total. Overthrows e todos os runs fours/sixes extras não serão contabilizados. Fours/sixes marcados num super over não contam. Em encontros First Class, apenas os primeiros innings contam.

Maior número de extras

Descrição: Que equipe terá o maior número de extras adicionados à pontuação dos rebatimentos?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Todas as wide deliveries, bolas irregulares (no ball), byes, leg byes (na perna) e penalidades do encontro são contabilizados no resultado final. Se houver runs marcados com o taco e extras na mesma delivery, os runs do taco não são contabilizadas no resultado final. Extras num super over não são contabilizados. Em encontros First Class, apenas os extras do primeiro innings contam.

Maior número de run outs concedidos

Descrição: Que equipe concederá o mais run outs no encontro?

Regras: Um run out “concedido” significa que um membro dessa equipe será eliminado enquanto rebate. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Run outs num super over não serão contabilizados. Em encontros de First Class, apenas serão contabilizados os run outs dos primeiros innings.

Primeiro over mais elevado

Descrição: Que equipe marcará o maior número de runs no primeiro over dos seus innings?

Regras: O primeiro over tem de ser completado para que as apostas se mantenham a não ser que o resultado da aposta já tenha sido determinado. Se durante o primeiro over o innings terminar devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas, todas as apostas serão anuladas, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido definida. Em encontros First Class, o mercado refere-se apenas ao primeiro innings de cada equipe. Extras e penalidades nesse over específico serão contabilizados na liquidação da aposta.

Primeiro grupo de overs mais elevado

Descrição: Que equipe marcará o maior número de runs após o primeiro número de overs especificado para o seu innings?

Regras: Se o número especificado de overs não for completado a aposta será anulada, exceto se a equipe estiver “All Out”, declare, atinja o seu objetivo ou a liquidação da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class, o mercado refere-se apenas ao primeiro innings de cada equipe.

Primeira partnership mais elevada

Descrição: Que equipe marcará o maior número de runs após perder o primeiro wicket?

Regras: Se a equipe batedora alcançar o número de overs estipulados, atingir a meta definida ou declarar antes da queda do primeiro wicket, o resultado será o total acumulado. Para propósitos de liquidação, o batedor sair lesionado não conta como wicket. Em encontros com número de overs prédefinido, as apostas serão anuladas se o innings for reduzido devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Em encontros First Class o mercado refere-se apenas ao primeiro innings de cada equipe.

Mercado do encontro

Fours/sixes no encontro

Descrição: Quantos fours/sixes serão marcados no encontro?

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Apenas os fours/sixes marcados com o taco (em qualquer delivery – legítima ou não) contribuirão para o total. Overthrows, todos os runs fours/sixes e extras não serão contabilizados. Os fours/sixes marcados num super over não contam. Em encontros First Class, apenas os primeiros innings contam.

Extras no encontro

Descrição: Quantos extras serão marcados no encontro?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Todas as wide deliveries, bolas irregulares, byes, leg byes (na perna) e penalidades do encontro serão contabilizados no resultado final. Se houver runs marcados com o taco e extras na

mesma delivery, as runs do taco não serão contabilizadas no resultado final. Extras num super over não contam.

Run outs no encontro

Descrição: Quantos run outs haverá no encontro?

Regras: Em encontros com número overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Run outs num super over não serão contabilizados.

Ducks no encontro

Descrição: Qual será o total de ducks no encontro?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. É considerado um duck alguém eliminado com zero runs. Sair lesionado não conta como ser eliminado (dismissal). Ducks num super over não serão contabilizados.

Wides no encontro

Descrição: Qual será o total de wides no encontro?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Quaisquer runs que resultem de uma wide delivery, à excepção de penalidades, serão contabilizados no resultado final. Wides num super over não serão contabilizados.

Wickets/stumpings/No Balls/Maidens no encontro

Descrição: Quantos wickets/stumpings/maidens cairão durante o encontro?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Sair lesionado não conta como ser eliminado. Super Over não será contado.

Total de corridas da partida

Descrição: Quantas corridas acontecerão na partida?

Regras: Em jogos com overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para serem lançados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em jogos empatados da Primeira Classe, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs forem lançados, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Super over não contam.

Liderança no 1.º innings/ Handicap do run - 1.º innings

Descrição: Qual será a diferença de runs entre os 1.º innings e o encontro First Class?

Regras: O primeiro innings de cada equipe tem de ser completado. Aplicam-se regras de dead-heat em caso de tie. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida.

Opening partnership mais elevada

As apostas serão mantidas se ambas as opening partenerships forem completadas, ou se o resultado tiver sido decidido. A opening partnership é o resultado aquando da queda do primeiro wicket. Aplicam-se regras de dead-heat.

Fifty/hundred no encontro

Descrição: Será marcado algum fifty/hundred no encontro?

Regras: Qualquer 50 ou superior é contabilizado como um fifty. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida.

Fifty/hundred no 1.º innings

Descrição: Será marcado algum fifty/hundred no 1.º innings do encontro?

Regras: Qualquer 50 ou superior é contabilizado como um fifty. Semelhante para um hundred. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), os innings têm de ser concluídos, ou mais de 200 overs têm de ter sido arremessados, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido definida.

Resultado individual mais elevado

Descrição: Qual será o resultado mais elevado alcançado por um batedor no encontro?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Aplicam-se regras de deadheat.

Rabbit runs

Descrição: Quantos runs marcarão os 11s no encontro?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs. O número 11 é tido como o último jogador a bater no innings, independentemente da ordem de batedores anterior. Se o innings for completado sem o número 11 alcançar o crease, é considerado que o batedor pontuou 0. Se mais de 11 rebatedores, o mercado será anulado.

Over mais elevado do encontro

Descrição: Quantos runs serão marcados no over com pontuação mais elevada do encontro?

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, salvo se a classificação da aposta já tiver sido definida. Todos os runs, incluindo extras, serão contabilizados na classificação da aposta. Super overs não contam.

Mercados de Jogador - Partidas

Melhor batedor/lançador/Melhor jogador da partida

Apostas em qualquer jogador, confirmadamente fora dos 11 titulares antes da partida, serão anuladas. Jogador do 11 titular que não bater/lançar será considerado como aposta perdedora.

Melhor batedor do encontro

Descrição: Que batedor somará o maior número de runs no encontro?

Regras: Neste mercado, o resultado corresponderá ao batedor com resultado individual mais elevado do jogo. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Apostas no melhor batedor em encontros First Class se referem apenas ao

1.º innings de cada equipe, e serão anuladas caso tenham sido alcançados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de runs, serão aplicadas regras de dead-heat. Runs marcados num super over não serão contabilizados. Se o mesmo jogador for selecionado na moeda, mas for substituído depois, o jogador ainda será contado, assim como seu substituto.

Melhor arremessador do encontro

Descrição: Que arremessador derrubará mais wickets no encontro?

Regras: Neste mercado, o resultado corresponderá ao arremessador que derrubar mais wickets no jogo. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Apostas no melhor arremessador em encontros First Class se referem apenas ao 1.º innings de cada equipe, e serão anuladas caso tenham sido alcançados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Se dois ou mais jogadores tiverem derrubado o mesmo número de wickets, o arremessador que tiver concedido menor número de runs será o vencedor. Se dois ou mais jogadores tiverem derrubado o mesmo número de wickets e concedido o mesmo número de runs, serão aplicadas regras de dead-heat. Wickets derrubados num super over não serão contabilizados.

Equipe do melhor batedor

Descrição: De que equipe será o melhor batedor do encontro?

Regras: Aplicam-se regras semelhantes ao “Melhor batedor do encontro”, com as regras de deadheat a prevalecerem caso o número de runs marcados pelo melhor batedor de cada equipe seja igual.

Equipe do melhor arremessador

Descrição: De que equipe será o melhor arremessador do encontro?

Regras: Aplicam-se regras semelhantes ao “Melhor arremessador do encontro”, com as regras de dead-heat a prevalecerem caso o número de wickets derrubados pelo melhor arremessador de cada equipe seja igual.

Homem do jogo

Descrição: Quem será considerado o “Homem do Jogo”?

Regras: As apostas serão classificadas com base no jogador oficialmente declarado “Homem do Jogo”. Aplicam-se regras de dead-heat. Se nenhum jogador receber oficialmente esta denominação, todas as apostas serão anuladas.

Mercado da delivery

Runs na delivery

Descrição: Quantos runs serão marcados numa determinada delivery?

Regras: O resultado será determinado de acordo com o número de runs adicionado ao total da equipe, nessa delivery em específico. Para efeitos de liquidação da aposta, todas as bolas irregulares contam como deliveries. Por exemplo, se um over começar com um wide, então a primeira delivery será classificada como (Entrega/Bola) núm. 1 e, apesar de não ter sido arremessada uma bola legítima, a próxima bola será considerada a delivery (Bola) núm. 2 desse over. Se uma delivery conduzir a um free hit, ou um free hit for repetido devido à irregularidade da delivery, os runs marcados na delivery adicional não serão contabilizados. Todos os runs, marcados com o taco ou não, estão abrangidos. Por exemplo, um wide com três runs extra é igual a 4 runs no total dessa delivery.

Runs no over

Descrição: Quantos runs serão marcados num determinado over?

Regras: O over específico tem de ser completado para que as apostas se mantenham, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido determinada. Se algum innings terminar durante um over, então esse over será considerado terminado, salvo se esse innings terminar devido a fatores externos, incluindo condições climatéricas adversas, nesse caso todas as apostas serão anuladas, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido definida. Se o over não começar por algum motivo, todas as apostas serão anuladas. Extras e penalidades no over específico são contabilizados na classificação da aposta.

Boundary no over

Descrição: Haverá alguma boundary marcada num determinado over?

Regras: Como “Runs no Over”. Apenas boundaries marcadas com o taco (em qualquer delivery – legítima ou não) serão contabilizadas. Overthrows, todos os runs fours e extras não contam como boundaries.

Wicket no over

Descrição: Será um wicket derrubado num determinado over?

Regras: Como “Runs no Over”. Para efeitos de liquidação da aposta, qualquer wicket será contabilizado, incluindo run outs. Um batedor sair lesionado não conta como wicket. Se um batedor for timed out ou retired out, então se considera que teve lugar na bola anterior.

Over par/ímpar

Descrição: O número de runs marcados num determinado over será par ou ímpar?

Regras: Como “Runs no Over”. Zero será considerado um número par.

Mercado de grupos

Runs em grupos de overs

Descrição: Quantos runs serão marcados num número específico de overs?

Regras: As apostas serão canceladas se o número especificado de overs não for atingido, a menos que o time esteja fora, declare, atinja seu objetivo ou a liquidação da aposta tenha sido determinada. Em partidas com overs limitados, apostas serão canceladas se o total de entradas for reduzido a menos de 80% do máximo de overs especificado quando a aposta foi feita, a menos que a liquidação da aposta tenha sido determinada antes da informação do grupo incompleto de overs.

Wickets em grupos de overs

Descrição: Quantos wickets cairão num determinado número de overs?

Regras: As apostas serão canceladas se o número especificado de overs não for atingido, a menos que o time esteja fora, declare, atinja seu objetivo ou a liquidação da aposta tenha sido determinada. Em partidas com overs limitados, apostas serão canceladas se o total de entradas for reduzido a menos de 80% do máximo de overs especificado quando a aposta foi feita, a menos que a liquidação da aposta tenha sido determinada antes da informação do grupo incompleto de overs. Para fins de liquidação de apostas, se o rebatedor estourar o tempo ou se retirar, então o wicket será julgado que tenha ocorrido na bola anterior. Se retirar por lesão não será contabilizado como uma dispensa.

Runs na sessão

Descrição: Quantos runs serão marcados numa determinada sessão?

Regras: O resultado é determinado pelo número total de runs marcados nessa sessão em particular, independentemente da equipe que os marcou. Se forem arremessados menos de 20 overs nessa sessão, as apostas serão anuladas, exceto se o resultado da aposta já tiver sido determinado.

Mercado do innings

Runs no innings

Descrição: Quantos runs marcará a equipe batedora no innings atual?

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados no momento em que a aposta é feita devido a fatores externos, incluindo condições climatéricas adversas, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido definida. Apostas feitas em innings futuros permanecerão ativas independentemente dos runs marcados em qualquer innings, atual ou anterior. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido determinada.

Runs de penalização assinalados após a conclusão do innings não contarão para os runs no innings.

Apostas Teste nas Partidas - “Total de corridas no 1o Inning” refere-se ao 1o Inning completado na partida (dos quatro programados).

Wickets no innings

Descrição: Quantos wickets perderá a equipe batedora no innings atual?

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados no momento em que a aposta é feita devido a fatores externos, incluindo condições climatéricas adversas, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido definida. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido determinada. Sair lesionado não é contabilizado como dispensa.

Fours/sixes no innings

Descrição: Quantos fours/sixes marcará a equipe batedora no innings atual?

Regras: Iguais a “Maior número de fours e sixes”.

Extras no innings

Descrição: Quantos extras serão adicionados à equipe batedora no innings?

Regras: Iguais a “Maior número de extras”.

Run outs no innings

Descrição: Quantos run outs serão concedidos no innings?

Regras: Iguais a “Maior número de extras”.

Over mais elevado no innings

Descrição: Quantos runs serão marcados no over mais elevado do innings atual?

Regras: Iguais ao “Over mais elevado do encontro”

Runs no innings, par ou ímpar?

Descrição: O número total de runs no innings será par ou ímpar?

Regras: Se o innings for abandonado, cancelado ou não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.

Innings para terminar com uma boundary

Descrição: Será a última bola do innings uma boundary?

Regras: Apenas boundaries marcadas com o taco (em qualquer delivery – legítima ou não) serão contabilizadas. Overthrows, todos os runs fours e extras não contam como boundaries. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se houver alguma redução no número programado de overs a serem arremessados no momento em que aposta é feita devido a fatores

externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Se o encontro for abandonado ou não houver resultado oficial, as apostas serão anuladas.

Número exato de runs no innings

Descrição: Quantos runs exatamente irá a equipe batedora marcar até ao final do innings?

Regras: As apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se houver alguma redução no número programado de overs a serem arremessados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Se o encontro for abandonado ou não houver resultado oficial, as apostas serão anuladas.

Melhor batedor do innings

Descrição: Que batedor irá marcar mais runs pela equipe listada?

Regras: Neste mercado, o resultado corresponderá ao batedor com resultado individual mais elevado no innings da equipe. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs definidos a serem jogados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Apostas no melhor batedor em encontros First Class se referem apenas ao 1.º innings de cada equipe, e serão anuladas caso tenham sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de runs, serão aplicadas regras de dead-heat do innings. Runs marcados num super over não serão contabilizados. Se um jogador foi selecionado na moeda e, depois, substituído, ambos jogadores serão contados.

Melhor arremessador do innings

Descrição: Que arremessador derrubará mais wickets pela equipe listada?

Regras: Neste mercado, o resultado corresponderá ao arremessador com maior número individual de wickets derrubados num único innings. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs definidos a serem jogados no momento em que a aposta foi feita devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Apostas no melhor arremessador em encontros First Class se referem apenas ao 1.º innings de cada equipe, e serão anuladas caso tenham sido arremessados menos de 200 overs, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido definida. Se dois ou mais jogadores tiverem derrubado o mesmo número de wickets, o arremessador que tiver concedido menor número de runs será o vencedor. Se dois ou mais jogadores tiverem derrubado o mesmo número de wickets e concedido o mesmo número de runs, serão aplicadas regras de dead-heat. Wickets derrubados num super over não serão contabilizados. Se nenhum arremessador derrubar um wicket no innings todas as apostas serão anuladas. Se um jogador foi selecionado na moeda e, depois, substituído, ambos jogadores serão contados.

Último homem de pé

Descrição: Que batedor não terá sido eliminado aquando da conclusão do innings?

Regras: Se dois ou mais batedores não tiverem sido eliminados aquando do final do innings, para efeitos de liquidação das apostas o vencedor será o último batedor a enfrentar uma delivery (legítima ou não). Não se considerará que os jogadores não estavam eliminados se já não estiverem no crease, tiverem saído lesionados ou não batido a bola. Em encontros com número de overs prédefinido, as apostas serão anuladas se, após a colocação da aposta, o innings for reduzido devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Se mais de 11 jogadores rebaterem, o mercado será anulado. Mercado do batedor

Runs do batedor

Descrição: Quantos runs marcará o batedor listado?

Regras: Se o batedor terminar o innings sem ter sido eliminado, como resultado de uma declaration, será considerado que a equipe completou o número de overs estipulados, ou alcançou o seu objetivo; a pontuação do batedor será o resultado final. Se o batedor não bater a bola, a aposta será anulada. Se o batedor não começar no 11, as apostas serão anuladas. Se o batedor sair lesionado, mas regressar mais tarde, o resultado final irá refletir o total de runs marcados durante o innings. Se o batedor não regressar, o resultado final será idêntico a quando saiu. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido decidida ou ainda vá ser determinada. A classificação será considerada determinada se já for conhecido o resultado da linha em que a aposta foi colocada ou se o batedor for eliminado. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a

classificação da aposta já tiver sido definida. Runs marcados num super over não serão contabilizados.

Fours/sixes do batedor

Descrição: Quantos fours marcará o batedor listado?

Regras: Se o batedor terminar o innings sem ter sido eliminado, como resultado de uma declaration, será considerado que a equipe completou o número de overs estipulados, o número de fours do batedor será o resultado final. Se o batedor não bater a bola, a aposta será anulada. Se o batedor não começar no 11, as apostas serão anuladas. Se o batedor sair lesionado, mas regressar mais tarde, o resultado final irá refletir o total de fours/sixes do batedor nesse innings. Se o batedor não regressar, o resultado final será idêntico a quando saiu. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido decidida. A classificação será considerada determinada se já for conhecido o resultado da linha em que a aposta foi feita ou se o batedor for eliminado. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida ou ainda vá ser determinada. Apenas fours/sixes marcados com o taco (em qualquer delivery – legítima ou não) contarão para o total de fours. Overthrows, todos os runs fours/sixes e extras não serão contabilizados. Fours/sixes marcados num super over não contam.

Milestones do batedor

Descrição: Irá o batedor listado alcançar um determinado milestone?

Regras: Iguais ao “Runs do Batedor”.

Runs somadas dos Batedores

Descrição: Quantas corridas totais os batedores nomeados irão conseguir?

Regras: Como em "Runs do Batedor", e se algum dos batedores nomeados não bater, a aposta será anulada, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada ou continue a ser determinada.

Método de dispensa

Descrição: Como será eliminado o batedor listado?

Regras: Se o batedor escolhido não for eliminado, todas as apostas serão anuladas. Se o batedor especificado sair lesionado e não regressar para bater mais tarde, todas as apostas serão anuladas. Se o batedor regressar mais tarde para bater e for eliminado, as apostas serão mantidas. Para efeitos de classificação de apostas, o arremessador conta como 'fielder' ao menos que seja especificado algo em contrário.

Queda do próximo wicket

Descrição: Quantos runs terá marcado a equipe batedora quando o próximo wicket cair?

Regras: Se a equipe batedora alcançar o número de overs estipulados, atingir a meta definida ou declarar (declares) antes da queda do primeiro wicket, o resultado será o total acumulado. Para efeitos de liquidação das apostas, o batedor sair lesionado não conta como wicket. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se o innings for reduzido devido a fatores externos, incluindo condições atmosféricas adversas, exceto se a liquidação da aposta já tiver sido decidida ou ainda vá ser determinada. A classificação será considerada determinada se já for conhecido o resultado da linha em que a aposta foi colocada ou se o wicket em questão cair. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a resolução da aposta já tiver sido definida.

Próximo jogador a ser eliminado

Descrição: Quem será o próximo batedor a ser eliminado?

Regras: Se o batedor sair lesionado ou os batedores no crease forem diferentes dos citados, as apostas feitas em ambos os batedores serão declaradas anuladas. Se não cair mais nenhum wicket, as apostas serão anuladas.

Método de dispensa no próximo wicket

Descrição: Como será eliminado o próximo batedor?

Regras: O resultado será determinado pelo método de dispensa do próximo wicket que cair. Para efeitos de liquidação das apostas, o batedor sair lesionado não conta como wicket. Se um batedor for retirado, todas as apostas serão anuladas. Se o wicket não cair, todas as apostas serão anuladas. Para efeitos de classificação de apostas, o arremessador conta como 'fielder' ao menos que seja especificado algo em contrário. **Mercado do jogador**

Apostas no encontro - batedor

Descrição: Quais os jogadores que irão marcar o maior número de runs?

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Ambos os jogadores devem constar no onze inicial ou como substituto. Se algum não constar e consequentemente não bater, as apostas serão, ainda assim, liquidadas. Runs marcados num super over não serão contabilizados.

Apostas no encontro - arremessador

Descrição: Quais os jogadores que derrubarão o maior número de wickets?

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Ambos os jogadores devem constar no onze inicial ou como substituto. Se algum não constar e consequentemente não arremessar, todas as apostas serão, ainda assim, liquidadas. Wickets derrubados num super over não serão contabilizados.

Mercados de Performance de Jogadores / Apostas no encontro - all-rounder

Descrição: Que jogadores marcarão mais pontos de acordo com o sistema de pontuação para desempenho do jogador?

Regras: A pontuação é atribuída da seguinte forma: 1 ponto por run, 20 pontos por wicket, 10 pontos por catch, 25 pontos por stumpings. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Ambos os jogadores devem constar no onze inicial ou como substituto. Se algum não constar e consequentemente não bater ou arremessar, todas as apostas serão, ainda assim, liquidadas. Os pontos marcados num super over não serão contabilizados.

Apostas no encontro - keeper

Descrição:
Que wicket keepers irão marcar mais pontos de acordo com o sistema de pontuação para desempenho do jogador?

Regras: Os pontos são atribuídos conforme consta acima. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido arremessados menos de 200 overs, exceto se a classificação da aposta já tiver sido definida. Ambos os jogadores devem começar o encontro como wicket keepers ou como substituto, embora caso a sua posição se altere por qualquer razão as apostas se mantenham e sejam liquidadas de acordo com o sistema de pontuação acima. Pontos marcados num super over não serão contabilizados.

Mercado Pop Up

Free Hit

Descrição: Quantos runs da equipe serão marcados no free hit da delivery?

Regras: O resultado será determinado de acordo com o número de runs adicionados ao total da equipe, nessa delivery em específico. Se o free hit for repetido (re-bowled) devido a uma delivery irregular, os runs marcados no segundo free hit não serão contabilizados. Extras e penalidades serão contabilizados na liquidação da aposta. Por exemplo, se um wide for arremessado no free hit dessa delivery em específico, o resultado será 1. Então, outro mercado free hit pode ser disponibilizado.

Primeiro a chegar aos “X” runs

Descrição: Que batedor chegará primeiro ao número específico de runs?

Regras: Todas as apostas são mantidas, independentemente de qualquer restrição. Se nenhum batedor chegar ao número específico de runs estipulado, o mercado será liquidado como “Nenhum”.

Próximo a marcar um six

Descrição: Que batedor irá marcar o próximo six?

Regras: Todas as apostas são mantidas, independentemente de qualquer restrição. Se nenhum batedor marcar um six depois de a aposta ser feita, a aposta será classificada como “Nenhum”. Overthrows e extras não contam.

Próximo a derrubar um wicket

Descrição: Que arremessador derrubará o próximo wicket neste innings?

Regras: Todas as apostas são mantidas, independentemente de qualquer restrição. Se nenhum dos batedores listados derrubar um wicket, o mercado será liquidado como “Nenhum dos acima”. Para efeitos de liquidação da aposta, um batedor sair lesionado não conta como wicket. Run outs, timed

Descrição:
out, retired out e qualquer outro método de dispensa não adjudicado a um arremessador específico serão classificados como “Nenhum dos acima”.

Over vencedor

Em que over do innings da equipe escolhida terminará o encontro?

Regras: Todas as apostas serão anuladas se não houver resultado oficial. Em encontros com número de overs pré-definido, todas as apostas serão anuladas se, após a colocação da aposta, o máximo de overs possível for reduzido de alguma forma.

Qualquer aposta cuja classificação tenha sido determinada será mantida.

Ambas as Equipes para conseguir 'X' Overs

Descrição: As duas equipes marcarão o número especificado de corridas?

Regras: Em partidas com overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados para terem sido lançados em ambos os turnos no momento em que a aposta foi colocada devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada antes da redução. Em jogos sorteados de Primeira Classe, as apostas serão anuladas se menos de 100 overs tiverem sido lançados no primeiro turno de cada equipe, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada. Somente as corridas pontuadas no primeiro turno contam se uma equipe declarar que o turno será considerado completo para fins de liquidação.

Método de eliminação de um dos Batedores

Descrição: Algum dos batedores nomeados será eliminado pelo método especificado?

Regras: Todas as apostas serão resolvidas, independentemente de o batedor não ficar de fora ou se se retirar machucado, no final do turno.

Método de eliminação dos dois Batedores

Descrição: Os dois batedores nomeados serão eliminados pelo método especificado?

Regras: Como no "Método de Eliminação de Um dos Batedores".

Runs Consecutivas

Descrição: Quantas corridas serão pontuadas em cada uma das deliveries especificadas?

Regras: Como "Corridas de Delivery", exceto o número especificado de corridas deve ser pontuado com ambas as deliveries nomeadas.

Wicket cai em uma Delivery

Descrição: Um Wicket cairá na delivery especificada?

Descrição:
Regras: A delivery especificada deve ser completada para que as apostas fiquem valendo. Para fins de liquidação, qualquer wicket será contado, incluindo os run outs. Um batedor que se retira machucado não conta como um wicket. Se um batedor for expulso ou retirado, então o wicket é considerado como tendo ocorrido na bola anterior.

Ambos batedores para conseguirem x runs no Over

Os dois batedores marcarão o número especificado de corridas no over?

Regras: O over especificado deve ser completado para que as apostas sigam valendo, a menos que o resultado já tenha sido determinado**.** Se um inning terminar durante um over, esse over será considerado completo, a menos que o inning termine devido a fatores externos, incluindo mau tempo, caso em que todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Se o over não começar por qualquer motivo, todas as apostas serão nulas. As corridas devem ser marcadas fora do taco para contar para o resultado.

As apostas serão resolvidas independentemente de qualquer um dos batedores especificados ser ou não eliminado ou retirado antes do início do over.

Ambos batedores conseguem um Boundary no Over

Descrição: Os dois batedores marcarão um boundary no over?

Regras: Como em "Ambos batedores para conseguirem x runs no Over". Ambos, 4 e 6, contam como boundary. Apenas quatro ou seis pontuados do taco (de qualquer delivery - legal ou não) contarão. Overthrows, todos os runs fours e extras não contam.

Um 4 e um 6 serão marcados no Over

Descrição: Será que um quatro e um seis serão marcados no over?

Regras: O over especificado deve ser completado para que as apostas sigam valendo, a menos que o resultado já tenha sido determinado**.** Se um inning terminar durante um over, esse over será considerado completo, a menos que o inning termine devido a fatores externos, incluindo mau tempo, caso em que todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Se o over não começar por qualquer motivo, todas as apostas serão nulas. Somente quatro ou seis pontos do taco (fora de qualquer delivery - legal ou não) serão contados. Os overthrows, todos os run fours e extras não contam.

Batedor e arremessador - Conquistas

Descrição: O batedor nomeado, e o lançador nomeado, atingirão seus objetivos especificados?

Regras para batedor - o mesmo que "Corridas do Batedor": Em jogos de primeira classe, somente as corridas pontuadas no primeiro inning contarão. Se um batedor não estiver no XI inicial, ou se for substituído, as apostas serão anuladas.

Regras para o arremessador: Se um lançador não joga como lançador, será considerado como tendo conseguido 0 wickets. Se um lançador não estiver no XI inicial, ou se for substituído, as

Descrição:
apostas serão anuladas. Em partidas de innings limitados, as apostas serão nulas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos saldos programados nos turnos relevantes devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.

Regras para jogos sorteados de Primeira Classe: As apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido lançados, a menos que o inning do lançador tenha sido completado. O resultado será considerado determinado se as linhas em que a aposta foi colocada forem passadas. Em jogos de Primeira Classe, somente os wickets do primeiro inning contarão e correrão. Os innings e corridas pontuadas em um super over não contam.

Conquistas dos Arremessadores

Descrição: Os dois batedores atingirão seus objetivos especificados?

Regras: O mesmo que " Runs somadas dos Batedores".

Geral

Descrição: Jogadores expulsos/retirados

Regras: Um jogador sendo expulso é visto como retirado, por isso, será liquidado como um wicket.

Descrição: Substituições por concussão

Regras: Quando um jogador deixa o campo como um substituto de concussão, isto não contará como um wicket. Se o jogador não retornar mais tarde, o resultado final será como estava quando o jogador saiu do campo. Quando um jogador entra na partida como um substituto de concussão, para fins de liquidação, tanto ele quanto o jogador substituído serão considerados como tendo desempenhado um papel completo na partida.

Descrição: A penalidade de corridas depois da conclusão de um inning

Regras: As penalidades de corridas somadas ao total de uma equipe após o início do inning da outra equipe não contarão para a liquidação dos mercados nos innings anteriores.

Apostar nas séries

Vencedor da série

Descrição: Quem ganhará a série?

Regras: Se uma série for adiada por algum motivo antes do número de jogos agendado ter lugar, para efeitos de liquidação, a equipe que estiver à frente nesse momento será considerada vencedora.

Se não houver mais jogo em uma Série depois que as apostas forem feitas, então as apostas serão anuladas.

Esta regra será aplicada também para classificação de apostas na melhor série, melhor marcador/batedor e melhor série, wicket-taker/arremessador. Se a série terminar num empate e não existir nenhum preço divulgado previamente para empate, prevalecem as regras de dead-heat.

Resultado correto da série

Descrição: Qual será o resultado correto da série?

Regras: Apostas no resultado correto da série serão anuladas caso o resultado final não estivesse originalmente cotado, por exemplo, se o encontro terminar com um tie ou ficar incompleto devido às condições meteorológicas.

Mercados de desempenho (série)

Descrição: Qual dos jogadores listados irá marcar o maior número de runs/ derrubar o maior número de wickets na série?

Regras: Os mercados de série, melhor marcador/batedor ou wicket-taker/arremessador (e melhor wicket-keeper/jogador para marcar mais six /fielder/all-rounder) serão classificados segundo o princípio “tudo em jogo ou não”. Se apostar num jogador e estiver listado na equipe mas não jogar, a sua aposta será mantida. Aplicam-se regras de dead-heat.

Encontro - arremessador/wicket-taker (série)

Descrição: Qual dos jogadores listados irá derrubar mais wickets na série?

Regras: Em séries Test, serão contabilizados os wickets derrubados em ambos os innings. Caso ambos os arremessador tenham igual número de wickets, as apostas serão anuladas.

Encontro - batedor/marcador (série)

Descrição: Qual dos jogadores listados irá marcar mais runs na série?

Regras: Em séries Test, serão contabilizados runs marcados em ambos os innings. Caso dois ou mais jogadores terminem com igual número de runs, as apostas serão anuladas.

Maior número de sixes (série)

Descrição: Qual dos jogadores listados marcará o maior número de sixes na série?

Regras: Caso dois ou mais jogadores terminem com igual número de sixes, as apostas serão anuladas.

Handicap (série)

Descrição: Que equipe ganhará o handicap da série?

Regras: As apostas serão anuladas caso o número de jogos agendado se altere após o mercado ter sido criado.

Jogador da série

Descrição: Que jogador será considerado “Jogador da Série”?

Regras: Se apostar num jogador e este estiver listado na equipe mas não jogar, a sua aposta será mantida. Aplicam-se regras de dead-heat.

Apostas nos Resultados do Torneio

Para apostas nos mercados de Resultados do Torneio, incluindo mercados como Para Ganhar o Grupo / Chegar à Final / Finalistas, as apostas serão anuladas se o número programado de jogos

não for completado, a menos que o resultado já esteja determinado. Desqualificações e/ou apelos subseqüentes não afetarão as apostas.

Se uma etapa ou rodada específica (por exemplo, Fase de Grupos), ou uma competição em sua totalidade não for completada por qualquer razão, então, quando as apostas forem feitas em um mercado após a final completada relevante, as apostas serão anuladas.

#betyourway

Description: Uma aposta contendo os resultados esperados.

Regras: Toda aposta #betyourway envolvendo jogadores que não estão nomeados começando no 11 será anulada.
Os mercados de apostas #betyourway são estabelecidos de acordo com as regras de críquete descritas acima. Qualquer elemento da aposta que seja invalidado por alguma razão, resultará na aposta #betyourway ser também anulada.

The Hundred

Um over vai consistir de 5 deliveries, então um inning completo possui 20 overs. Todas demais regras continuam as mesmas de acordo com seu formato.

The Hundred - Runs por Delivery

Um over vai consistir de 5 deliveries, então um inning completo possui 20 overs. Por exemplo: Se todas deliveries forem legais, a 5ª bola lançada no inning será mostrada como Runs da 5ª delivery do 1º over. Se houver um delivery ilegal, a 6ª bola lançada será considerada. Todas demais regras continuam as mesmas de acordo com seu formato.

The Hundred - Runs/Wicket/Boundary no Over

Um over vai consistir de 5 deliveries, então um inning completo possui 20 overs. Todas demais regras continuam as mesmas de acordo com seu formato.

The Hundred - Runs em Grupos de Overs

Um over vai consistir de 5 deliveries, então um inning completo possui 20 overs. Todas demais regras continuam as mesmas de acordo com seu formato.

Última atualização: 17/08/2022

Curling

Todos os jogos serão classificados de acordo com o resultado final, independentemente do número de ends que possam ter sido jogados, incluindo ends extra. Isso é aplicável a apostas no jogo, apostas handicap e totais.

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Ciclismo

Todas as apostas serão classificadas tendo em conta o resultado do pódio. Se não houver nenhuma cerimónia de pódio, então as apostas serão classificadas tendo em conta o resultado oficial declarado imediatamente pela organização responsável pela competição, independentemente de qualquer inquérito posterior.

Vencedor da corrida e vencedor da etapa

1. Serão anuladas todas as apostas para o vencedor final ou vencedor da etapa para ciclistas individuais, se o ciclista não começar a competição ou etapa. No entanto, as apostas serão válidas se o ciclista se retirar após o início da competição ou etapa. O Betway se reserva no direito de implementar o ajustamento da Regra N.º4 a apostas que incluam seleções não-participantes.

2. Rei da montanha, Camisa verde, Ciclista jovem e outras categorias: as apostas nessas competições serão classificadas tendo em conta o resultado final oficial do último dia da volta em específico. Quaisquer desqualificações posteriores serão ignoradas para efeitos da classificação das apostas.

3. As apostas serão classificadas tendo em conta o ciclista que termina na melhor posição. Caso existam ciclistas que compartilham o mesmo tempo nos resultados oficiais, então a vitória será atribuída ao(s) ciclista(s) com a melhor classificação. Os “dead-heats” apenas serão classificados como tal se ambos os ciclistas terminarem na mesma posição.

Apostas no jogo ou no grupo – classificação geral e da etapa

1. Pelo menos um dos ciclistas ou equipes deverá completar a etapa ou a corrida para que as apostas sejam válidas.

2. Para além do mais, todos ou ciclistas ou equipes deverão começar a etapa ou corrida para que as apostas sejam válidas.

3. Se ambos ou todos os ciclistas para os quais oferecemos odds não conseguirem acabar a corrida ou etapa, então as apostas serão anuladas.

4. As apostas serão classificadas tendo em conta o ciclista que termina na melhor posição. Caso existam ciclistas que compartilham o mesmo tempo nos resultados oficiais, então a vitória será atribuída aos ciclistas com a melhor classificação. Os “dead-heats” apenas serão classificados como tal se ambos os ciclistas terminarem na mesma posição.

5. Quando se oferecerem apostas para um único ciclista contra o campo numa determinada etapa ou num determinado mercado para um vencedor final, então o ciclista em questão terá de começar para que as apostas sejam válidas. Caso o ciclista em questão não comece, então todas as apostas serão anuladas.

Especiais para o evento

Todas as apostas serão válidas, mesmo caso a seleção não participe na competição. O evento em específico terá de ser concluído na íntegra (o número regulamentar de etapas), senão as apostas serão anuladas, exceto caso o resultado já tenha sido determinado. Para os especiais para o "número de ciclista", o número regulamentar de equipes deverá começar o evento em questão para que as apostas sejam válidas.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Dardos

Apostas no Vencedor Final:

As apostas em participantes que por alguma razão não terminam a competição serão apostas perdedoras.

Apostas Set/Leg/Handicap/Especiais:

O número total de sets/legs requeridos para ganhar o jogo tem de ser alcançado. Se, por alguma razão, o jogo é concedido a um competidor antes que isso seja alcançado, as apostas em set/leg/handicap serão anuladas, a menos que o resultado não possa ser influenciado pela continuação do jogo.

Apostas no Jogo:

Até que pelo menos uma leg tenha sido concluída, todas as apostas serão mantidas no resultado certificado.

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

E-sports

1. Todas as apostas serão verificadas com base no resultado final oficial tal como declarado pelas entidades responsáveis da competição em causa.

2. Se o alinhamento da equipe for alterado após os mercados fecharem, todas as apostas permanecerão. Isso é aplicável a alterações de equipe/pessoal depois do evento ter começado. Se uma equipe começar com o seu alinhamento, e então um participante experienciar erros de conexão, se outra pessoa vier substituir essa, todas as apostas feitas nesse evento serão mantidas.

3. Se a performance for prejudicada de alguma forma, o Betway se reserva no direito de anular todas as apostas nesse jogo. Por exemplo, se um servidor mudar de ligação e a performance de uma equipe for prejudicada de forma a não conseguirem jogar a um nível competitivo.

4. Jogos não realizados ou adiados que não sejam jogados dentro de 3 horas do começo da hora original serão anulados. Não se aplica a eventos LAN (ver eventos LAN).

5. Se um torneio não for concluído, todas as apostas serão anuladas.

6. Totais: Se o mapa não for concluído, todas as apostas serão anuladas.

7. Resultado Correto: Se o jogo não for concluído, todas as apostas serão anuladas.

8. Ganhar um mapa: Se o jogo não for concluído, todas as apostas serão anuladas.

9. Apostas de Jogo: Se o jogo começar, mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas, a não ser que a equipe/jogador seja desqualificado, nesse caso a equipe/jogador a avançar para a próxima fase será considerada a vencedora.

10. Apostas Completas: Non-Starter – Sem Aposta. A Regra 4 será aplicada. Se uma equipe/jogador jogar pelo menos num mapa, será considerado um participante. Se essa equipe não completar mais tarde o torneio, será considerada perdedora. Apostas “each-way” – aplicam-se as regras de "deadheat".

11. A equipe “batida” será considerada perdedora. Por exemplo, se uma equipe fizer um bom jogo antes do objetivo final ser alcançado.

LAN

1. No caso de eventos LAN, jogos não realizados ou adiados que não sejam jogados dentro de 48 horas do começo da hora original serão anulados.

2. Qualquer alteração no local do evento- todas as apostas permanecerão.

Dota 2

1. Apostas Mapa: no caso de empate ou vitória/vitória, os mercados serão anulados.

2. Todas as apostas são colocadas no tempo do jogo, e não incluem o período anterior a “creeps spawn”.

3. Mercados “First blood” não são sensíveis ao tempo, e serão colocados na primeira morte do jogo.

4. Para apostas que envolvam torres (towers), todas as torres destruídas/negadas contam como tendo sido destruídas pela equipe adversária, mesmo que o último golpe tenha sido feito por um creep.

5. Para apostas que envolvam *barracks*, todas as *barracks* destruídas contam como tendo sido exterminadas pela equipe adversária mesmo que o último ataque tenha sido de um *creep*. As *barracks* de “longa distância” (*ranged*) ou “corpo a corpo” (*melee*) em cada par contam como *barracks* separadas, de modo a que cada equipe tenha um total de 6 *barracks*.

6. Para apostas que envolvam mortes (*kills*) - além do *First Blood*-, a transmissão oficial do jogo ou API (Interface de Programação de Aplicativos), se disponível, é definitiva na deliberação da

contabilização da morte do Herói. Por exemplo: Se um Herói morrer devido a danos provocados por uma torre ou *creep* sem envolvimento de um Herói inimigo, pode não ser contabilizado como morte na transmissão – nesse caso não será contabilizada a morte na classificação da aposta.

7.Para apostas no *First Blood*, a pontuação da transmissão ou API oficial tem de registar a morte como *First Blood*. Quando, por exemplo, uma morte é negada pelo colega de equipe, pode não ser contabilizada como *First Blood* (independentemente de ser registado como morte na transmissão) – nesse caso não será contabilizada como *First Blood* para fins de classificação de apostas. Para evitar dúvidas, todos os mercados de mortes além do *First Blood* são liquidados de acordo com o contador de mortes, mas uma morte que é registrada no contador só será considerada *First Blood* caso seja anunciada como tal.

8. Para apostas em *Roshans*, a equipe que atacar por último o *Roshan* – como determinado na transmissão ou API do jogo se disponível – é considerada responsável pela morte do *Roshan*, independentemente do jogador que pega no *Aegis of the Immortal*.

9. Para apostas que envolvam a próxima equipe a completar um determinado objetivo ou a equipe que conseguirá pontuar mais num objetivo específico, em que a opção “nenhum” e “empate” está disponível e é o resultado vencedor, as apostas em uma das equipes saem derrotadas. Quando não está disponível essa opção e nenhuma equipe vence, todas as apostas nesse mercado serão anuladas e as apostas reembolsadas.

10. Quando uma das equipes se rende, as apostas são mantidas e, no que respeita a mercados que envolvem *Roshans*, *barracks* e mortes, as apostas são classificadas de acordo com a situação no momento em que a rendição ocorre.

Counter-Strike/CSGO

1. Todas as apostas, salvo indicação em contrário, são feitas com base no tempo regulamentar, mais a prorrogação.

2. Para apostas que envolvam mortes decorrentes de ataques com facas, cocktails Molotov e granadas HE, só contarão as mortes provocadas pela equipe adversária.

3. Apostas que envolvam mortes decorrentes de ataques com facas, cocktails Molotov e granadas HE apenas são contabilizadas durante a rodada. Todas as apostas em mortes decorrentes de ataques com facas, cocktails Molotov e granadas HE ocorridas após o final da rondada não serão contabilizadas.

4. Apostas que envolvam colocação de bombas (*bomb plant*) só serão contabilizadas se a bomba for colocada durante a rodada; qualquer colocação após o final da rodada não será contabilizada.

5. Para apostas que envolvam um número específico de mortes de jogadores, todas as mortes são contabilizadas apenas durante a rodada; qualquer morte após o final da rodada não será contabilizada.

League of Legends

1. Apostas Mapa: no caso de empate ou vitória/vitória, os mercados serão anulados.

2. Todas as apostas são colocadas no tempo do jogo.

3. Mercados “First blood” não são sensíveis ao tempo, e serão classificados tendo em conta a primeira morte do jogo.

4.Para apostas que envolvam torres (*towers*), todas as torres destruídas contam como tendo sido exterminadas pela equipe adversária mesmo que o último ataque tenha sido de um *minion.*

5. Para apostas que envolvam *inhibitors*, todos os *inhibitors* destruídos contam como tendo sido exterminados pela equipe adversária mesmo que o último ataque tenha sido de um *minion*. Para apostas que envolvam o número de *inhibitors* destruídos, cada um dos seis *inhibitors* é contabilizado apenas uma vez, mesmo que seja destruído, reconstruído e destruído novamente. Para apostas que envolvam o próximo *inhibitor* destruído, cada destruição de um *inhibitor* conta separadamente, mesmo que tenha sido reconstruído e seja destruído pela segunda ou mais vezes.

6. Para apostas que envolvam mortes -*kills*- (incluindo o *First Blood*, que no League of Legends é sinónimo da primeira morte no mapa), a transmissão oficial do jogo ou API, se disponível, é definitiva na deliberação da contabilização da morte do Campeão. Por exemplo: Se um Campeão morrer devido a danos provocados por uma torre ou *minion* sem envolvimento de um Campeão inimigo, pode não ser contabilizado como morte na transmissão – nesse caso não será contabilizada a morte na liquidação da aposta.

7. Para apostas que envolvam a próxima equipe a completar um determinado objetivo ou a equipe que conseguirá pontuar mais num objetivo específico, em que a opção “nenhum” e “empate” está disponível e é o resultado vencedor, as apostas em uma das equipes saem derrotadas. Quando não está disponível essa opção e nenhuma equipe vence, todas as apostas nesse mercado serão anuladas e as apostas reembolsadas.

8. Quando uma das equipes se rende, as apostas são mantidas e classificadas da seguinte forma: apostas que envolvam dragões, barões e mortes são liquidadas de acordo com a situação no momento em que a rendição ocorre.

Starcraft 2

Nenhum mercado estará disponível em vitória/empate/vitória, assim como, as apostas feitas no mercado vitória/vitória, serão anuladas na eventualidade de um empate.

VALORANT

1. Todas as apostas, a menos que especificado de outra forma, são finalizadas com base na hora regulamentar, incluindo prorrogação.

2. Em caso de empate, o prêmio/prêmio do mercado 2-way será anulado.

3. Se a spike explodir e matar os jogadores restantes da equipe adversária, esse round contará apenas como uma eliminação de round e não como uma explosão da spike.

4. Para a validação das apostas envolvendo o plantio da spike, pelo menos um jogador de cada equipe precisa estar vivo quando a spike é plantada. Qualquer spike plantada após o round ser concluído não é válida para fins de eliminação.

5. As apostas envolvendo o número de abates de um jogador específico consideram apenas os abates feitos por esse jogador. Os abates causados pela explosão da spike não contam. ***Última atualização:*** *10/05/2022*

Hóquei em Campo

1. Se um evento for cancelado ou adiado, as apostas permanecem válidas sempre que o evento se complete no mesmo local, dentro das 36 horas seguintes. Se o evento acontecer em outro lugar, as apostas serão canceladas e as quantias devolvidas.

2. Todas as odds dos jogos são baseadas no resultado ao final dos 70 minutos de jogo, a menos que algo seja dito em contrário. As apostas são classificadas de acordo com o resultado ao final dos 70 minutos agendados, incluindo os tempos de interrupções. Este período planeado não inclui tempo extra ou o período alocado para grandes penalidades.

3. Qualquer jogo abandonado antes dos 70 minutos será cancelado (a menos que seja reorganizado e se jogue no dia seguinte. Nesse caso, as apostas permanecem), exceto para aquelas apostas cujo resultado já tenha sido determinado no momento do abandono.

4. Se o local de qualquer jogo for alterado, a seleção será anulada.

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Floorball

Todos os jogos devem começar na data prevista para que as apostas sejam válidas. Se um jogo for adiado ou cancelado antes da hora, ou se não for completado, de acordo com o tempo regulamentar, as apostas não serão válidas.

Salvo indicação contrária do Betway, todos os jogos serão classificados de acordo com o resultado final do tempo regulamentar.

Última atualização: *10/05/2017 às 10:00.*

Fórmula 1

Regras Gerais

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a classificação oficial no momento da apresentação do pódio. Desqualificações e modificações posteriores dos resultados não serão tidas em consideração na determinação das apostas.

Somente os pilotos alinhados no grid ou que partem da 'pit lane' quando as luzes se apagam para sinalizar o início da corrida serão considerados titulares.

Os pilotos que não iniciarem a volta de aquecimento ou não conseguirem completar essa volta, não serão considerados titulares, e as apostas nesses pilotos serão anuladas em todos os mercados.

Melhor tempo de qualificação

O piloto que define o tempo de qualificação oficial mais rápido na sessão de qualificação final, será considerado o vencedor. Qualquer penalidade ou desqualificação no grid posterior deve ser ignorada para fins de liquidação de apostas.

Os tempos oficiais de qualificação registrados pela FIA serão utilizados para propósitos de liquidação.

No caso de os tempos registrados serem idênticos, serão utilizadas as posições oficiais da FIA.

Se alguma parte da qualificação não ocorrer, os tempos definidos na sessão final cronometrada, que dita ordem de partida do grid, serão usados para fins de liquidação das apostas.

Melhor tempo na sessão de treino 1/2/3

O piloto que conseguir a volta cronometrada mais rápida durante a sessão de treino será considerado o vencedor.

Os pilotos devem registrar um tempo de volta na sessão de treino para que as apostas se mantenham.

No caso de os tempos registrados serem idênticos, serão utilizadas as posições oficiais da FIA.

No caso improvável de menos de 13 pilotos completarem uma volta cronometrada, as apostas em todos os pilotos serão canceladas.

Equipe vencedora da qualificação

O piloto que consegue o tempo oficial de qualificação mais rápido na sessão de qualificação, será considerado o vencedor. Qualquer penalidade ou desqualificação no grid posterior deve ser ignorada para fins de liquidação de apostas.

Os tempos oficiais de qualificação registrados pela FIA serão utilizados para propósitos de liquidação.

No caso de os tempos registrados serem idênticos, serão utilizadas as posições oficiais da FIA.

Se alguma parte da qualificação não ocorrer, os tempos definidos na sessão cronometrada final, que dita ordem de partida do grid, serão usados para fins de liquidação das apostas.

Margem de vitória na qualificação

As apostas serão determinadas segundo a margem de vitória nos tempos obtidos na sessão de qualificação final.

Volta mais rápida

Será utilizado o resultado oficial do momento da apresentação do pódio.

Margem de vitória

As apostas serão determinadas segundo os tempos oficiais publicados no momento da apresentação do pódio.

Previsão Dupla

Os pilotos devem terminar nas duas primeiras posições nos resultados da corrida de qualificação - as outras posições não contarão.

Se um ou ambos os pilotos não iniciar(em) a volta de aquecimento, as apostas de previsão dupla que impliquem esse(s) piloto(s) serão canceladas.

Alterações posteriores à apresentação do pódio não serão tidas em consideração para propósitos de liquidação de apostas.

Hat Trick

Esse mercado se refere a se um piloto consegue completar uma corrida Hat-Trick, estabelecendo a volta mais rápida da corrida e vencendo ela.

Primeiro piloto a se retirar

As apostas serão determinadas para o primeiro piloto a abandonar a corrida.

As classificações da FIA serão utilizadas para propósitos de liquidação de apostas nesse mercado.

Os pilotos que não iniciem a volta de aquecimento ou não a consigam completar, não serão considerados titulares e as apostas serão canceladas.

Se mais de um piloto se retirar na mesma volta, então as regras de Dead-Heat se aplicam.

Primeira equipa a se retirar

As apostas serão determinadas para a primeira equipe a abandonar a corrida.

As classificações da FIA serão utilizadas para propósitos de liquidação de apostas nesse mercado.

Os pilotos que não iniciem a volta de aquecimento ou não a consigam completar, não serão considerados titulares e as apostas serão canceladas.

Se mais de um carro se retirar na mesma volta, então as regras de Dead-Heat se aplicam.

Safety Car

Os períodos de Safety Car virtual não contarão.

Se a corrida começar em regime de Safety Car, todas as apostas referentes ao Safety Car serão liquidadas como "Sim".

Número de pilotos classificados

As apostas serão determinadas para o número total de finalizadores classificados de acordo com os resultados oficiais da FIA.

De acordo com as Regras da FIA, os pilotos que não conseguirem completar 90% da distância da corrida serão classificados como não-finalizadores.

Para se classificar/ Não se classificar

As classificações da FIA serão utilizadas para propósitos de liquidação de apostas nesse mercado.

De acordo com as Regras da FIA, os pilotos que não conseguirem completar 90% da distância da corrida serão classificados como não-finalizadores.

Qualificação H2H

O piloto que define o tempo de qualificação oficial mais rápido na sessão de qualificação final entre os dois pilotos especificados, será considerado o vencedor. Qualquer penalidade ou desqualificação no grid posterior deve ser ignorada para fins de liquidação de apostas.

Se um dos pilotos não iniciar a sua volta de qualificação, então todas as apostas nessa partida serão canceladas.

Corrida H2H

As apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do pódio imediatamente após a corrida. Qualquer penalidade ou desqualificação no grid posterior deve ser ignorada para fins de liquidação de apostas.

Se qualquer um dos pilotos não iniciar a volta de aquecimento ou não a completar, as apostas serão canceladas para ambos os pilotos.

Última atualização: 16/02/2022.

Futebol

1. Salvo indicação em contrário, todos os mercados em jogos de futebol serão para os 90 minutos de jogo previstos, incluindo qualquer tempo de compensação relacionado com lesões ou interrupções. Os jogos especificamente identificados com o termo genérico “Sub” se referem aos jogos de futebol disputados entre equipes constituídas por jogadores com menos de 23 anos. Alguns destes jogos (masculinos e femininos) têm 80 minutos de jogo. É da responsabilidade do cliente estar consciente deste facto antes de fazer a sua aposta.

2. No caso de uma partida ser abandonada antes do apito final, apenas as apostas em que o resultado já estava determinado no momento do abandono serão mantidas. Todas as outras apostas serão canceladas, a menos que os minutos restantes da partida sejam completados dentro de 24 horas. Em casos de competições eliminatórias e jogos de play-off, o período de carência será de 72 horas. Se for tomada a decisão de voltar a jogar o jogo na sua totalidade, todas as apostas pendentes serão anuladas. Nos casos em que uma das equipes perde a partida antes do pontapé inicial, todas as apostas serão anuladas. Se a partida for perdida após o pontapé inicial, ela será tratada da mesma forma que um jogo abandonado para fins de liquidação.

3. Se, por algum motivo, qualquer jogo de época regular não for disputado ou for adiado, então todas as apostas serão válidas durante as seguintes 24 horas. Se, após esse tempo, o jogo não for disputado, todas as apostas serão anuladas. Para jogos que não pertençam à época regular (como jogos para a copa, repescagem ou jogos que pertençam a torneios), então as apostas serão válidas por um período de 72 horas. Caso o encontro em questão não seja disputado dentro do prazo, então as apostas serão anuladas.

4. Todas as apostas são classificadas de acordo com o resultado final apresentado no fim do encontro. Se o resultado for alterado ou declarado anulado por qualquer razão por um organismo administrativo esportivo após o final do jogo, essa alteração não terá qualquer efeito no que respeita à classificação das apostas dos clientes e o resultado original irá ditar quaisquer apostas e/ou ganhos pagos previamente.

5. Os mercados de longo termo dentro do jogo serão válidos. Por exemplo: para se qualificar após um empate.

6. As apostas *para a qualificação* serão classificadas tendo em conta o resultado final oficial do evento no dia em que termina, e não tendo em conta qualquer decisão subsequente feita pela entidade reguladora.

7. Qualquer jogador que entra em campo num jogo será considerado como tendo participado no jogo, e estas apostas serão mantidas. Qualquer jogador que não entra no campo de jogo, será considerado como não tendo participado no jogo, e estas apostas serão anuladas

Melhor marcador:

1. Os mercados para o melhor marcador da liga incluem os jogos de playoff da divisão. Aplicam-se as regras de “dead-heat”.

2. As apostas simples e as outras serão sempre aceites em todos os jogos.

3. Quando são oferecidas odds para um encontro para o vencedor final ou para uma qualificação, serão indicadas as odds para uma equipe passar à próxima fase da competição ou para ganhar a copa, sendo que neste caso a prorrogação e pênaltis serão incluídos. Quando são oferecidas odds para tanto o encontro como para o vencedor final (para o mesmo encontro), entenda-se que as apostas serão para as odds do encontro, a não ser que as odds para o vencedor final ou a qualificação sejam expressamente solicitadas.

4. As apostas apenas serão aceitas até o início oficial do jogo. Se uma aposta que inclua um jogo que já tenha começado for aceita acidentalmente após o seu tempo oficial de início, então o jogo não será considerado válido.

Mercados para o marcador do gol:

Na eventualidade de existir uma disputa acerca de quem marcou um gol, a classificação será efetuada com base no resultado providenciado pela organização responsável pelo encontro, por exemplo a UEFA para a Liga dos Campeões ou a FIFA para jogos de qualificação para a Copa do Mundo.

Primeiro, último ou próximo a marcar:

Será oferecido um preço para ninguém marcar (“Ninguém marca gol”) durante o jogo. Os gols-contra não contam e, no caso de o primeiro/próximo gol ser um gol-contra, então o próximo a marcar será considerado o primeiro a marcar. As apostas feitas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas. Para primeiro ou próximo a marcar, as apostas feitas em jogadores que não participem no jogo antes de ser marcado o primeiro gol serão anuladas. Serão feitos todos os esforços para adicionar à nossa lista de apostas disponíveis todos os jogadores de uma equipe, mas caso o

primeiro, último ou próximo gol sejam marcados por um jogador não mencionado na lista original, esse jogador será considerado na mesma o vencedor. Para apostas no último a marcar, qualquer jogador que dispute o jogo em questão será considerado um participante, quer esteja em campo no momento do último gol, quer não.

Marca a qualquer momento:

Esta aposta consiste em prever se um jogador ou equipe irão marcar um gol em qualquer momento do jogo. As apostas serão válidas até o apito final do jogo e não incluem qualquer tempo extra que seja jogado. Os gols-contra não contam. As apostas múltiplas que incluam um marcador a qualquer momento serão aceitas. Para essas apostas, qualquer jogador dispute o jogo em questão será considerado um participante.

Reembolso para o primeiro a marcar:

Qquando existe uma oferta de um reembolso para o primeiro a marcar, as apostas ganhadoras serão pagas tendo em conta o preço inicial para o jogador escolhido caso ele marque o primeiro gol durante os 90 minutos de jogo. Quaisquer gols subsequentes marcados pelo jogador escolhido durante os 90 minutos de jogo, excluindo gols-contra, resultarão numa aposta classificada como perdedora. No entanto, neste caso a quantia apostada será reembolsada, estando sujeita a quaisquer limites máximos para o valor do reembolso que tenham sido estabelecidos para essa oferta.

Quem faz mais gols?:

Ambos os jogadores devem começar o jogo para a aposta ser válida.

Combinação correta:

Esta aposta consiste em prever quem irá marcar o primeiro gol e qual será o resultado numa aposta dupla. Tendo em conta que as duas partes da aposta dupla estão relacionadas, a combinação correta é oferecida com odds específicas. No caso de o jogador escolhido para marcar não estar no campo antes do primeiro gol ser marcado, a aposta é classificada como sendo uma aposta simples no resultado exato. Os gols-contra não contam e, caso o primeiro gol seja um gol-contra, então a combinação correta será classificada como sendo uma aposta no resultado exato combinada com uma aposta no próximo a marcar. Se apenas existirem gols-contra durante o jogo, ou se o mesmo terminar com um empate a zero, então as apostas em todos os jogadores que tenham entrado em campo em qualquer momento serão classificadas como perdedoras.

Combinação correta (Primeiro a marcar gol e Resultado do jogo):

Se um jogador entrar em campo depois do primeiro gol ser marcado, não jogar, ou se o(s) único(s) gol(s) for(em) dele, as apostas serão classificadas como simples para o mercado Resultado do tempo regulamentar com as odds relevantes especificadas no começo do jogo.

Combinação correta a qualquer momento (Gol a qualquer momento e Resultado do jogo):

Se um jogador não entrar em campo, ou se o(s) único(s) gol(s) forem dele, as apostas serão classificadas como simples para o mercado Resultado do tempo regulamentar com as odds relevantes especificadas no começo do jogo.

Mercados de Assistências do Jogador

Durante uma partida, será decidido se um jogador fez o passe que resultou em gol com base no site oficial da competição relevante. Caso os resultados oficiais não estejam disponíveis, sejam conflitantes ou não estejam claros, a decisão da Betway será definitiva. Sites de Fantasy Futebol não serão considerados como “oficiais” para fins de tomada de decisão.

Resultado exato:

Iremos listar todas as possibilidades para o resultado exato do encontro que considerarmos necessárias. Se o resultado final não se encontrar na lista original, este será, de qualquer maneira, considerado vencedor.

Marcar a qualquer momento:

As apostas ganhadoras têm de prever que será marcado um gol durante partida, em qualquer momento.

Mercados do período de tempo:

1. A seguinte tabela, que determina o período de tempo de jogo em que um gol foi marcado, será utilizada para classificar as apostas.

Faixa de tempo	**Tempo no relógio (mm:ss)**
1 – 10 Mins	00:01 – 10:00
11 – 20 Mins	10:01 – 20:00
21 – 30 Mins	20:01 – 30:00
31 – 40 Mins	30:01 – 40:00
41 – 50 Mins	40:01 – 50:00 | Gols marcados nos acréscimos do primeiro tempo são incluídos nessa faixa
51 – 60 Mins	50:01 – 60:00
61 – 70 Mins	60:01 – 70:00
71 – 80 Mins	70:01 – 80:00
81 – 90 Mins	80:01 – 90:00 | Gols marcados nos acréscimos do segundo tempo são incluídos nessa faixa

Período de Tempo	**Tempo Decorrido no Relógio de Jogo (mm:ss)**

1 – 15 Minutos	00:01 – 15:00
16 – 30 Minutos	15:01 – 30:00
31 – 45 Minutos	30:01 – 45:00 | Gols marcados no tempo de compensação da primeira parte serão incluídos apenas neste período de tempo
46 – 60 Minutos	45:01 – 60:00
61 – 75 Minutos	60:01 – 75:00
76 – 90 Minutos	75:01 – 90:00 | Gols marcados no tempo de compensação da segunda parte serão incluídos apenas neste período de tempo

2. A aposta será classificada tendo em conta os tempos de gol registrados nos sites oficiais das competições em questão ou, no caso de não haver informação oficial, tendo em conta os dados provenientes dos nossos provedores.

3. Os gols-contra só contarão para a equipe que beneficia com os mesmos. Por exemplo, se a equipe visitante marcar um gol-contra ao minuto 25:15, esse gol será considerado a favor da equipe da casa.

Tempo do primeiro gol / Tempo do primeiro gol para a equipe da casa / Tempo do primeiro gol para a equipe visitante / Tempo do último gol / Tempo do último gol para a equipe da casa / Tempo do último gol para a equipe visitante:

As apostas ganhadoras têm de acertar no resultado no período de tempo em que é marcado o primeiro gol / primeiro gol da equipe da casa / primeiro gol da equipe visitante / último gol / último gol da equipe da casa / último gol da equipe visitante.

Vitória / empate / vitória entre minutos:

As apostas ganhadoras têm de acertar num resultado (vitória / empate / vitória) baseado no número de gols marcados por qualquer uma das equipes durante um período de tempo específico (por exemplo, se o resultado no final da primeira parte for de 2 - 1 a favor da equipe da casa, e não tiver sido marcado nenhum gol na segunda parte durante o período de tempo dos 46 – 60 minutos, então o resultado de “Vitória/Empate/Vitória entre os 46 – Mins” é um empate).

Gol marcado antes do minuto (inclusive):

1. as apostas ganhadoras têm de prever se um gol foi ou não marcado antes de expirar o minuto indicado num determinado mercado (por exemplo, uma aposta na seleção “Sim” no mercado “Gol marcado antes do minuto 30 (inclusive)” será considerada ganhadora se nenhuma das equipes marcar um gol antes de os 30:00 indicados no relógio de jogo terem expirado).

2. A aposta será classificada tendo em conta os tempos de gol registrados nos sites oficiais das competições em questão ou, no caso de não haver informação oficial, tendo em conta os dados provenientes dos nossos provedores.

Cantos:

Uma aposta nos cantos consiste em prever se o número de cantos se encontra abaixo, acima ou se corresponde exatamente a um determinado número de cantos. Apenas os cantos marcados são tidos em conta. Não serão contabilizados os cantos que tenham sido concedidos, mas não realizados (por exemplo, caso um canto seja concedido a uma equipe, mas soe o apito para o final da primeira parte antes de o canto ter sido efetuado).

Primeiro Escanteio:

Uma aposta no primeiro escanteio envolve a escolha da equipe que vai cobrar o 1º Canto do jogo. Se nenhum escanteio for cobrado no jogo, todas as apostas serão canceladas.

Mais Escanteios:

Prever qual equipe terá terminado a partida com o maior número de escanteios com base no handicap (se aplicável). O Handicap é aplicado na contagem final de cantos para cada equipe para determinar o vencedor do handicap.

Apostas no Número de Cartões:

Um cartão amarelo conta como 1 cartão. Um cartão vermelho direto ou um segundo amarelo para um jogador, levando a um cartão vermelho, ambos contam como 2 cartões. Como consequência, um jogador pode ser responsável por um máximo de 3 cartões. Jogadores que não estiverem jogando e recebam cartões (por exemplo, jogadores substituídos ou no banco de reservas) e cartões dados para a equipe técnica não contam para o propósito desta aposta. Quaisquer cartões mostrados após o apito final não contam para fins de aposta.

Handicap:

Um número específico de gols é dado como uma desvantagem para uma das equipes. Este número é adicionado ao número de gols que o time marcou na partida. Esta aposta envolve escolher qual equipe ganhará o jogo depois que o handicap for acrescentado ao resultado final.

Tempo do primeiro gol ou cartão:

Tal como decidido pela entidade reguladora, todos os tempos de gol ou de atribuição de um cartão serão arredondados para o minuto seguinte.

Minutos do tempo de compensação:

De acordo com o indicado no quadro do quarto árbitro.

Para ganhar em ambas as partes:

Para ganhar esta aposta, a equipe designada deve marcar mais gols do que o adversário nas duas partes do jogo.

Equipe que vai marcar o próximo gol:

Os gols-contra contam, mas o vencedor é a equipe que beneficia do gol.

Método do próximo gol:

1. Livre direto - O gol deve ser marcado de livre direto.

2. Livres-diretos, pênaltis e gols-contra não contam como remates para este mercado. No caso de haver dúvidas sobre a forma como o gol foi marcado, a decisão final cabe à empresa.

Método de Vitória:

Esta aposta envolve escolher se o jogo será decidido em Tempo Normal, prorrogação ou Penalidades. Em um confronto de ida e volta, o placar da primeira partida deve ser levado em consideração.

Par / ímpar:

Para o mercado par / ímpar, zero gols contam como “par”.

Ambos os times marcam:

Na seleção ‘Sim’, ambas as equipes têm de marcar durante o encontro. Na seleção ‘Não’, uma ou ambas as equipes não deverão marcar.

Ambos os times marcam – Apostas por Tempos:

Esta aposta envolve prever se ambas as equipes irão marcar gols em ambos, um ou nenhum dos dois tempos de 45 minutos. Acréscimos de cada tempo incluído.

Resultados explicados:

Ambos os tempos - para que a aposta ganhe, ambas as equipes têm de marcar pelo menos uma vez em cada tempo.

Apenas no 1º Tempo - para esta aposta ganhar, ambas as equipes têm de marcar pelo menos uma vez no 1º tempo, mas nenhuma ou apenas uma marca no 2º tempo.

Apenas no 2º Tempo - para esta aposta ganhar, ambas as equipes têm de marcar pelo menos uma vez no 2º tempo, mas nenhuma ou apenas uma equipe marca no 1º tempo.

Nenhum dos Tempos - para esta aposta ganhar, nenhuma ou apenas uma equipe marca em um dos tempos.

Aposta no Total de Gols Mais/Menos por Tempo

Esta aposta envolve prever quantos gols serão marcados ou não marcados em um ou nos dois tempos de 45 minutos. A prorrogação de cada tempo está inclusa.

Resultados explicados para Total de Gols Mais que 1,5:

Ambos os Tempos – Para esta aposta ser ganha, mais de 1,5 gol precisa ser marcado em cada tempo.

Apenas Primeiro Tempo – Para esta aposta ser ganha, mais de 1,5 gol precisa ser marcado no 1º tempo, mas no 2º tempo, menos de 1,5 gol precisa ser marcado.

Apenas Segundo Tempo – Para esta aposta ser ganha, mais de 1,5 gol precisa ser marcado no 2º tempo, mas no 1º tempo, menos de 1,5 gol precisa ser marcado.

Em Nenhum Tempo – Para esta aposta ser ganha, menos de 1,5 gol precisa ser marcado em cada tempo.

Apostas Ante Post:

As posições da liga no último dia da temporada serão utilizadas para decidir a classificação de todas as apostas no resultado final da temporada. Se uma equipe não completar todos os seus jogos marcados pela competição, todas as apostas nas partidas pendentes e nos totais da equipe serão anuladas e todas as outras apostas no resultado final da temporada serão consideradas como perdedoras. Nos casos em que uma competição inteira não for completada conforme programado, todas as apostas nas partidas pendentes e totais da equipe serão anuladas e todas as outras apostas no resultado final da temporada serão classificadas com base na posição final oficial, conforme anunciado pelo corpo administrativo. Se nenhuma classificação oficial para um torneio incompleto estiver disponível, todas as apostas restantes serão anuladas.Os playoffs não são contados para fins de determinação das posições finais da liga, a menos que seja indicado o contrário. Qualquer dedução de pontos ou outras sanções disciplinares aplicadas após o dia final da temporada não contam para fins de classificação de apostas.

Apostas Ante Post para rebaixamento:

A classificação das apostas será determinada pela tabela do campeonato no último dia da temporada. Todas as apostas em equipes retiradas da liga durante a temporada, devido a irregularidades financeiras ou outras, serão anuladas. As deduções de pontos aplicadas após o último dia da temporada não contam para fins de classificação de apostas. Em relação às apostas de rebaixamento, se uma equipe for retirada da liga antes do início da temporada, todas as apostas nesse mercado serão anuladas e um novo mercado será aberto.

País/Equipe que vai chegar mais longe*:*

Sserá aplicada a regra de “dead-heat” em caso de igualdade numa rodada de eliminação.

Quem irá ganhar o resto do encontro:

Este mercado trata o encontro como se estivesse 0-0 a partir do momento em que é oferecido. Por exemplo, se o resultado atual for de 2-1 e o jogo acabar num 2-2, então a aposta será classificada como uma vitória da equipe visitante por 0-1.

O que irá acontecer de seguida?

Ocasionalmente, iremos oferecer um mercado chamado “O que irá acontecer de seguida nesta semana?” ou “O que irá acontecer de seguida hoje?”. Estes mercados são classificados de acordo com o que acontece primeiro em tempo real e não nos minutos de jogo.

Totais do Fim de Semana / Totais da Rodada

Se um jogo agendado for jogado em um dia diferente do originalmente anunciado, todas as apostas relacionadas aos Totais do Fim de Semana / Rodadas serão mantidas, desde que a partida seja concluída dentro do período relevante estabelecido na Regra 2 do Futebol.

Além do acima exposto, se algum jogo for abandonado após o início, os mercados que já foram determinados serão resolvidos como de costume. Todas as apostas pendentes restantes serão anuladas.

Handicaps Asiáticos:

1. Um Handicap Asiático é um mercado no qual um handicap é aplicado ao jogo para tornar as odds mais equilibradas. O preço do handicap varia de “nada”, (0, também chamado de “Level Ball”) até qualquer número de gols, de forma a equilibrar as odds e a dar a cada uma das duas equipes preços relativamente comparáveis. O handicap aumenta a partir do “nada” em “Quartos de Gols” ou “Quartos de Bolas”, indicados como + (mais) ou – (menos) ¼, ½, ¾, 1, 1 ¼, 1 ½, etc., de forma a refletir o domínio esperado de uma das equipes sobre a outra.

2. O favorito para um jogo terá um handicap “negativo”, representado pelo símbolo – (menos) e terá de ganhar por mais gols do que o valor handicap para ser considerado o vencedor. A outra equipe beneficia de um handicap “positivo, representado pelo símbolo + (mais), que será adicionado ao resultado final.

3. Handicaps de bola inteira ou meia bola: o handicap será aplicado ao resultado final do jogo e a equipe com o maior número de gols, depois de aplicado o handicap, será a ganhadora. Se o número de gols após ter sido aplicado o handicap for igual, então o resultado da aposta será um “push” e o

valor apostado será devolvido.

4. Um handicap de “split ball” (ou de bola dividida) acontece quando o nível de favoritismo for entre uma meia bola e uma bola inteira. Este handicap será apresentado como 0 : ¼. Neste caso, o valor apostado será dividido igualmente entre um handicap de bola inteira e de meia bola.

Jogos Míticos*:*

O mercado Vitória / Empate / Vitória nos jogos míticos é estabelecido para jogos imaginários que comparam duas equipes numa rodada de jogos, apenas para os efeitos da aposta. A equipe que marcar mais gols no jogo real é considerada vencedora. As apostas serão classificadas como

empates se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols. Ambos os jogos reais têm de ser concluídos para as apostas serem válidas. Aplicam-se as regras do futebol.

BetYourWay:

1. As odds associadas ao BetYourWay são únicas e se referem aos 90 minutos de jogo, salvo estipulado diferente.

2. Qualquer elemento BetYourWay que inclua “Para se Classificar”, “Para Levantar o Troféu” ou algum mercado de Prorrogação não é restrito aos 90 minutos regulamentares. Todas as outras partes da aposta ainda serão considerados dentro dos 90 minutos de jogo.

3. O BetYourWay é um preço personalizado para uma série de resultados a ocorrer durante um evento. Se um jogador não participar no evento, então a aposta será classificada como inválida e o montante apostado será devolvido ao cliente.

BetYourWay – Especiais de jogadores

1. As apostas feitas neste mercado serão classificadas com base no site oficial da respectiva liga e/ou nos dados de olheiro fornecidos por terceiros.

2. Salvo indicação em contrário, qualquer jogador que entrar no campo de jogo a qualquer momento será considerado um participante.

Última atualização: *26/07/2022*

Futsal

1. Todos os jogos são classificados de acordo com o resultado final do tempo integral. A prorrogação não é tida em conta.

2. Os jogos anulados ou adiados serão cancelados.

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Esportes Gaélicos

1. Se tiver sido anunciada alguma alteração ao local do encontro, as apostas permanecerão válidas desde que o encontro tenha lugar no país original. Se o encontro for alterado para um campo adversário, o encontro será dado como cancelado.

2. Os encontros serão classificados tendo em conta o resultado do dia do encontro, não considerando quaisquer decisões após o encontro.

3. Todas as apostas para os encontros adiados permanecerão válidas desde que o encontro seja jogado dentro de um prazo de 48 após a hora prevista para o início do encontro.

4. Quando um encontro é adiado e não é jogado dentro de um prazo de 48 horas após a hora prevista para o início do encontro, então todas as apostas são canceladas.

5. Caso um encontro tenha sido abandonado antes de o mesmo ter sido concluído, então todos os mercados para esse encontro serão nulos, exceto caso já tenha sido determinado um resultado definitivo para esse mercado antes do encontro ter sido abandonado.

Apostas no jogo:

Todas as apostas serão classificadas nos 60 / 70 minutos de jogo, respetivamente, tendo em conta as odds anunciadas. O termo “60 / 70 minutos de jogo” se refere ao período de jogo que inclui o tempo de paragem adicionado pelos árbitros, mas não a prorrogação que esteja programada.

Mercados para o marcador de gol:

1. No caso de existir uma disputa acerca de quem marcou um gol, a classificação será baseada nos resultados providenciados pela GAA após a finalização do encontro. Quaisquer mudanças ao resultado subsequentes serão ignoradas para efeitos da classificação das apostas.

2. Os gols-contra não contam para o propósito da classificação de apostas no primeiro a marcar ou no último a marcar.

3. As apostas feitas no mercado do primeiro a marcar serão anuladas se o jogador não participar no jogo, ou se o mesmo entrar a jogar após o primeiro gol ter sido marcado.

4. As apostas feitas no mercado “marca a qualquer momento” serão anuladas se o jogador não participar no jogo. As apostas serão válidas se o mesmo participar no jogo.

Total de pontos do jogo:

As apostas serão classificadas tendo em conta o resultado no final do período regulamentar de jogo, incluindo qualquer tempo de compensação. A prorrogação não irá contar.

Pontos do jogador:

1. As apostas serão classificadas tendo em conta a pontuação total do jogador, incluindo gols. A prorrogação não conta. As apostas serão anuladas se o jogador não participar no encontro.

2. Os mercados para “Footballer of the Year” e “Hurler of the Year” serão classificados tendo em conta os vencedores oficiais dos prêmios GAA/GPA.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Golfe

Regras gerais

Se seu jogador selecionado não participar do torneio, as apostas serão anuladas (incluindo os eventos Ante Post). Uma vez que o jogador não participar do torneio, as apostas serão canceladas.

Em torneios que são afetados pelo mau tempo e/ou têm uma redução no número de rodadas programadas, as apostas serão liquidadas no resultado oficial, independentemente do número de rodadas jogadas. As apostas feitas após a última rodada concluída serão anuladas.

Qualquer evento de golfe que não ocorra dentro do mesmo ano civil citado no mercado, por exemplo, "US Open 2020 Vencedor", será anulado.

Todos os torneios de golfe oferecidos estão disponíveis com 'Outro Jogador a Pedido'.

O vencedor do torneio será o jogador que receber o troféu, desde que um resultado oficial seja confirmado pelo órgão dirigente. O resultado de qualquer repescagem para determinar o vencedor contará. As Regras de Dead-Heat podem ser aplicadas em eventos onde possa haver mais de um vencedor, por exemplo, Qualificação Aberta.

Vencedor Final, Top 5/10/20/30/40, Líder ao Final de Rodada, Grupos/Nacionalidades, Dupla/Tripla, Marca mais pontos e Outros Vencedores

Aplicam-se as Regras de Dead-Heat - observe que os empates desempenham um grande papel no estabelecimento dos mercados de golfe.

Os empates são uma ocorrência comum, pois vários jogadores podem terminar empatados por lugares. Dependendo do número de jogadores empatados e do número de lugares oferecidos, isto pode afetar o mercado de várias maneiras.

Um exemplo disso poderia ser o seguinte:

Posição Final	Jogador	Odds
1o.	A	6/1
2o.	B	8/1
3o.	C	14/1
3o.	D	16/1
3o.	E	28/1

Se uma aposta fosse feita no Jogador E para ganhar o torneio Each Way (a 1/4 das probabilidades, 3 lugares) a liquidação seria determinada da seguinte forma:

Como 3 jogadores estavam empatados para o lugar restante do mercado (3º Lugar) - 1º e 2º lugar terminado fora do campo - a aposta é dividida pelo seguinte:

número de lugares restantes divididos pelo número de participantes envolvidos no Dead-Heat

No exemplo acima, as apostas no Player E teriam sua participação reduzida a 1/3 de sua participação original (1 lugar restante e 3 envolvidos no Dead-Heat). As odds permanecem inalteradas, somente o valor apostato está sujeito a uma redução.

Os princípios seriam então os mesmos se a aposta tivesse sido feita e 4 lugares fossem oferecidos, ou seja, 2 lugares restantes, 3 participantes no Dead-Heat = reduzido a 2/3 da aposta original.

O acordo Dead Heat também se aplica nos mercados Top 5/10/20/30/40 etc. -

Exemplo A) Nas Apostas no Top 20, se um jogador empatar por 20 com 5 outros jogadores, ou seja, 6 jogadores todos empatados em 20º, uma redução de 1/6 para ganhos se aplicaria;

Exemplo B) se 2 jogadores empatados no 10º lugar no Top 10, então ocorreria uma redução em ½.

Os Play Offs contam para fins de liquidação.

Para Passar o Corte

Se seu jogador selecionado não participar do torneio, as apostas serão anuladas. Se o jogador tiver teed off, as apostas serão mantidas.

As apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais.

Se seu jogador se retirar ou for desqualificado antes do corte ter sido feito, então as apostas serão consideradas perdedoras. **Para terminar em último**

Qualquer jogador que desistir ou for desqualificado no evento, então as apostas nesses jogadores serão consideradas como apostas perdidas.

Podem ser aplicadas as regras de dead-heat.

Duplas ou Triplas

No caso de uma ou mais seleções, ou se as seleções não forem feitas, as apostas reverterão para a(s) seleção(ões) restante(s), determinada(s) pelo preço no momento da colocação da aposta.

Apostas em jogos de torneios

As apostas serão mantidas independentemente do número de buracos jogados, desde que haja um resultado oficial.

Se ambos os jogadores falharem o corte, então o jogador com a pontuação mais baixa após o corte ter sido feito, será declarado o vencedor.

Se ambos/todos os jogadores não completarem uma rodada específica por qualquer motivo, o vencedor é o jogador com a pontuação total mais baixa após a rodada anterior. - Se um jogador desistir sem jogar uma rodada, todas as apostas serão anuladas.

Se um jogador for desclassificado ou se retirar durante qualquer rodada, ele será considerado um perdedor, desde que o outro jogador complete essa rodada. Se um jogador for desclassificado ou se retirar após o corte ter sido feito e seu oponente já tiver perdido o corte, o jogador desclassificado é considerado o vencedor.

Ambos/todos os jogadores devem completar 1 buraco para que as apostas fiquem de pé, caso contrário, as apostas serão anuladas.

Em caso de empate e o empate não tiver sido oferecido, as apostas da partida serão anuladas.

Os Play Offs contam para fins de liquidação

Apostas do Grupo de Torneio

Se um dos jogadores de um Grupo não fizer um "tee off" no torneio, então quaisquer apostas feitas naquele jogador específico serão anuladas. Se você fez uma aposta vencedora em outros jogadores desse Grupo, podemos aplicar o equivalente a uma Regra 4(c) de Tattersalls aos seus ganhos, com base no preço do jogador retirado.

Apostas em torneios com handicap

Se um jogador perder o corte, for desclassificado ou se retirar durante o torneio, então as apostas nesse jogador serão liquidadas como perdedores. Somente o número original programado de buracos conta. Os buracos do play-off não contam. Se o torneio for encurtado para menos do que o número original programado de buracos, então todas as apostas no mercado de apostas em Handicap são anuladas. Somente os jogadores listados na lista de Handicap contam para fins de apostas. Aplicam-se as regras do Dead Heat.

Apostas de 18 buracos (2 bolas/3 bolas/Mythical 2/3 bolas)

Se todos os jogadores não começarem, então os emparelhamentos ou grupos serão nulos.

Se um jogador desistir ou for desclassificado durante a rodada, o outro jogador é considerado o vencedor. Se ambos os jogadores se retirarem ou forem desclassificados durante a rodada, as apostas serão anuladas.

Em 2 bolas de aposta será oferecido um preço para o empate (a menos que o empate não seja uma aposta)

As regras de Dead-Heat serão aplicadas para apostas de 3 bolas.

Em eventos Stableford modificados as apostas serão liquidadas sobre os pontos marcados e não sobre as tacadas feitas.

Se os pares ou grupos mudarem, então as apostas se mantêm nas pontuações dos respectivos jogadores.

Os jogadores devem completar 1 buraco para que as apostas fiquem de pé, caso contrário, as apostas serão anuladas.

Classificação Final

Este mercado será estabelecido na posição final do jogador, independentemente de posições empatadas. Por exemplo, se 4 jogadores empatassem para a 10ª posição, cada jogador seria considerado como tendo terminado em 10º lugar.

Previsão Direta

Para previsões diretas, os jogadores devem vir em 1º e 2º lugar na ordem especificada, e em previsões duplas os jogadores devem vir em 1º ou 2º lugar em qualquer ordem. Podem ser aplicadas as regras de DEAD-HEAT.

Ambos os jogadores devem fazer o tee off para que as apostas fiquem de pé, caso contrário, as apostas serão anuladas nessa seleção.

No caso de um empate para o segundo lugar, serão aplicadas as regras de Dead-Heat, ou seja, um empate de 4 vias para o segundo lugar significará que a aposta será liquidada a 1/4 da aposta original.

Vencedor de Ponta a Ponta/Margem de Vitória

Apenas o número original programado de buracos conta. No caso de uma redução no número de Rodadas/Buracos jogados, todas as apostas serão anuladas.

Listas de dinheiro da Temporada

Apostas para prever qual golfista está no topo da lista oficial de dinheiro no final da temporada, todos em competição ou não. As apostas serão determinadas pelo vencedor geral após o último torneio relevante e não serão afetadas por quaisquer investigações ou alterações subsequentes.

Última atualização: *20/07/2020 às 15:00.*

Corridas de Galgos

Regras Gerais das Corridas de Galgos

1.Todas as condições mencionadas nesta seção se referem apenas às corridas de galgos e têm prioridade sobre qualquer outra regra ou condição.

2. Todas as apostas feitas em corridas de galgos se referem a um cão em específico e não ao número da "trap".

Admissão de Apostas

1. A Betway se reserva no direito de alterar a Apresentação de Preços da pista.
2. A Betway se reserva no direito de não oferecer a Corrida de Galgos em determinadas pistas.

Apresentação de Preços

Onde a Apresentação de Preços está disponível, estas são retransmitidas diretamente do estádio da corrida de galgos/Da Pista ou podem ser alocados preços pela equipe de Trading da Betway. Pode tirar a atual Apresentação de Preços da sua aposta desde que haja 3 ou mais corredores. Se um galgo for retirado da corrida, a Apresentação de Preços não estará mais disponível até que um novo mercado seja formado.

Preços Antecipados (Early Prices)

1. A cada dia, poderemos oferecer Preços Antecipados (Early Prices) em corridas selecionadas.

2. Preços antecipados estão sujeitos à Regra 4, caso qualquer galgo se retire, deixando uma trap desocupada, comes no último preço disponível no momento.

3. Se um galgo de uma corrida com preços antecipados se retirar e for substituído por outro, todas apostas nessa corrida serão anuladas e novos preços podem ser gerados.

Retiradas / Reservas

1. Todas as apostas nas corridas de galgos são feitas no nome do cão (não no número de trap).

2. Se um galgo for não-corredor e deixar uma "trap" desocupada, pode ser aplicada a Regra 4 (consulte a tabela da Regra 4 de Corrida de Cavalos para taxas de dedução).

3. Se um galgo for retirado da corrida e substituído por um reserva, todas as apostas naquela Corrida serão canceladas e um novo mercado será disponibilizado, se o tempo o permitir.

4. O tempo para efetuar qualquer retirada será quando a Betway remover um corredor de um mercado; essa vez pode ser diferente do tempo de retirada oficial.

Corridas de Galgos remarcadas

1. As apostas realizadas numa corrida cancelada, que for reagendada para acontecer no mesmo dia, serão mantidas e verificadas com os preços oferecidos anteriormente no dia. Caso um cão se retire, a Regra 4 pode ser aplicada.

2. No caso de a corrida não ser remarcada para ser corrida no mesmo dia, todas as seleções dessa corrida serão consideradas como não-corredores e anuladas.

Ante Post

1. Todas as apostas são "todos na corrida ou não".

2. Os preços oferecidos para competições específicas são Ante-Post até, e inclusive, a fase de semifinais, onde a corrida deixa de poder ser completada por um reserva.

3. Onde um galgo reserva for reintroduzido na competição, permanecem todas as apostas

“todos na corrida ou não”. Se o galgo reintroduzido for para a vitória ou seja colocado na corrida, todas as apostas são válidas.

4. As apostas feitas na final ou num evento de corrida único serão classificadas como nãocorredor, “No Bet”, de acordo com a dedução da Regra 4 (consulte a tabela da Regra 4 de Corrida de Cavalos para taxas de dedução).

5. Apostas de Previsão Direta/Tricast não são aceitas como apostas Ante Post.

6. Se uma corrida Ante Post for adiada, mas tiver de ser realizada mais tarde, dentro do mesmo ano, as apostas permanecerão abertas. Caso um cliente solicite a anulação da sua aposta, esta poderá ser feita antes do início da competição.

7. Outros cães podem ser acrescentados a pedido e os cães podem ser acrescentados até à fase de declaração final.

Corrida de Galgos dos EUA - Exceções:

1. Podemos oferecer preços a partir de uma variedade de pistas de galgos dos EUA. Os termos de each-way serão aplicáveis como mostra a tabela abaixo.

2. As apostas Forecast & Tricast não são aceitas como parte do nosso serviço Americano e as apostas feitas por engano no Forecast ou Tricasts serão anuladas.

3. Starting Price será liquidado de acordo com o preço do último tote de um fornecedor terceirizado.

Corrida de Galgos da Austrália - Exceções:

1. Podemos oferecer preços a partir de uma variedade de pistas de galgos da Austrália. Os termos de each-way serão aplicáveis como mostra a tabela abaixo.

2. As apostas Forecast & Tricast não são aceitas como parte do nosso serviço Australiano e as apostas feitas por engano no Forecast ou Tricasts serão anuladas.

3. Starting Price será liquidado de acordo com o preço do último tote de um fornecedor terceirizado.

Apostas “Each Way”

1. Uma aposta “each way” consiste em duas partes, metade da aposta vai para a seleção “vitória” e a outra metade para a seleção “posição”. Se a sua seleção acabar em primeiro, ambas as apostas “vitória” e “posição” são eficazes. As apostas são colocadas para a vitória a não ser que a aposta “each way” esteja claramente especificada. A seleção “posição” das apostas “each way” nas corridas de galgos é estabelecida de acordo com os seguintes termos.

2-4 corredores	Vencer Apenas

5-7 corredores	1/4 odds, 1,2
8 + corredores	1/5 odds, 1,2,3

2. Quando há um número insuficiente de finalistas para os termos anunciados, apenas os corredores oficialmente estabelecidos são considerados como seleções de sucesso e as apostas nos não-finalistas serão perdidas.

3. Se fizer uma aposta “each way” numa corrida ou evento que é apenas para a vitória, a participação total será investida para a vitória.

4. Se os termos de Each Way mudarem na corrida, sua aposta será classificada de acordo com os termos relevantes.

Previsões Diretas

1. Estando sujeitas às seguintes regras, aceitamos apostas de Previsões simples, duplas e triplas, sendo que estas fazem parte da nossa área de negócio normal. Quaisquer acumuladores de apostas de Previsão que não cumpram com as condições acima apresentadas e que sejam aceites erroneamente, serão classificados como Previsões Triplas, sendo que o valor apostado envolvido será igualmente dividido pelo número disponível de triplas.

2. As apostas de Previsão Diretas são classificadas a partir dos resultados declarados pelo CSF ou BAGS/BEGS F/C. Se por algum motivo, nenhum resultado for encontrado no CSF ou no BAGS/BEG, a aposta será anulada.

3. As apostas de Previsão são anuladas quando menos de três corredores participam no evento ou quando um favorito não nomeado é selecionado.

4. Caso existam não-corredores, a aposta será classificada de acordo com o seguinte:

A. Com um não-corredor numa aposta de Previsão com duas seleções, a aposta passa a ser uma aposta simples para a Vitória no preço inicial da seleção remanescente.

B. Com um não-corredor numa aposta de Previsão com 3 seleções, a aposta passa a ser uma aposta de Previsão Invertida nas duas restantes seleções. Com dois não-corredores, a aposta passa a ser uma aposta simples para a Vitória no preço inicial da seleção remanescente.

5. Em corridas em que apenas um galgo acaba sozinho e nenhum dividendo resultante de uma Previsão é retornado, então todas as apostas de Previsão que escolhem o dito galgo como o vencedor serão classificadas como uma aposta simples para a vitória, de acordo com o preço inicial do galgo vencedor. Todas as outras apostas de Previsão serão dadas como perdidas.

6. No caso de dois ou mais galgos acabarem num dead-heat, empatados pelo primeiro ou segundo lugar, então serão pagos dividendos separados para cada Previsão elegível.

Tricasts

1. Apostas de Tricast (Previsão Tripla), nas quais as respetivas seleções deverão terminar em primeiro, segundo e terceiro lugar, na ordem correta em determinadas corridas, são aceites apenas como apostas únicas. O valor apostado em qualquer aposta Tricast múltipla que tenha sido aceite erroneamente, será dividido igualmente, de forma a cobrir cada uma das corridas Tricast em apostas simples de Tricast.

2. Tricasts de galgos (BAGS/BEGS) apenas serão aceitos em corridas para as quais um dividendo de Tricast computorizado é declarado. Se uma aposta Tricast em uma corrida com 6 cães não for declarada, a aposta será anulada. Se houver um não-corredor na corrida, levando à opção Tricast ser removida, sua aposta será anulada.

3. Os Tricasts serão classificados de acordo com os resultados computorizados oficiais.

4. No momento em que um não-corredor for declarado na corrida, todas apostas Tricast serão anuladas, tendo o cão sido substituído ou não.

5. No caso de dois ou mais galgos acabarem num dead-heat, empatados pelo primeiro, segundo ou terceiro lugar, então serão pagos dividendos separados para cada Tricast elegível. ***Especiais de Corridas de Galgos/Especiais da Betway/Mercados Extras/Preços aumentados***

1. Num Especial da Betway, se houver um não corredor, pode aplicar-se a Regra 4.

2. Em qualquer outro mercado suplementar, se houver um não participante, pode aplicar-se a regra 4 de dedução.

3. Podemos oferecer ganhador/posição dupla/tripla melhoradas. Este mercado será claramente marcado.

4. Qualquer galgo retirado neste mercado resultará na anulação do mercado, a menos que o

resultado já seja conhecido. Uma regra 4 pode aplicar-se a um cão retirado em qualquer uma das corridas afetadas.

Apostas 1x1:

1. Caso aconteça um não-corredor, as apostas 1x1 serão anuladas.

2. Se um **galgo** não conseguir completar a corrida, o outro galgo será considerado o vencedor. Se ambos os galgos não conseguirem completar a corrida, as apostas serão anuladas.

Desafio 'Trap'

1. Poderemos oferecer preços para cada potencial trap ganhadora de mais corridas nos eventos selecionados.

2. As apostas desafio 'Trap' não são afetadas pelas reservas, traps vagas ou corridas anuladas.

3. Se uma corrida terminar em "Dead-Heat", cada trap receberá uma "meia vitória", tal como se houver uma Trifecta "Dead-Heat", cada trap receberá um terço da vitória, e assim em diante.

4. No caso de um evento não começar, todas as apostas serão anuladas.

5. Se duas ou mais traps registrarem o mesmo número de vitórias, serão aplicadas regras de Dead-Heat.

Distâncias de Vitória

1. É a predição da margem total de vitória (a distância entre os galgos classificados em primeiro e segundo lugares) de cada corrida, num evento em concreto, mercado que é geralmente oferecido em encontros de TV.

2. Para corridas ganhas por menos de 1 comprimento de um galgo, considera-se o seguinte:

    - Dead Heat = 0
    - Testa = 0,1 comprimentos
    - Cabeça = 0,2 comprimentos
    - Pescoço = 0,3 comprimentos
    - 1/4 perna = 0,25 comprimentos
    - ½ perna = 0,5 comprimentos
    - ¾ perna = 0,75 comprimentos

3. A distância vencedora máxima para uma corrida é de 10 comprimentos de um galgo.

4. Em caso de um ou dois "walkovers", corridas abandonadas ou consideradas anuladas, as apostas serão estabelecidas por predefinição com uma distância de 2 comprimentos de um galgo. Se um evento tiver três ou mais "walkovers", corridas abandonadas ou consideradas anuladas, então as apostas serão canceladas, salvo se os "winning overs band" já tiverem sido alcançados, nesse caso todas as apostas serão mantidas.

Rule 4 / a.k.a "Tattersalls Regra 4(c)"

1. Preço no momento da retirada* e quantia deduzida em £ (ou moeda equivalente) dos ganhos: *Tempo da Retirada = Tempo em que A Betway retira o não-corredor do Mercado de apostas Betway (não o tempo em que o galgo é retirado pelo treinador).

Regra 4 – tabela de deduções:

Preço de não-corredor aquando da retirada	**Quantia deduzida dos ganhos**
1/9 ou menos	90p em £1
2/11 a 2/17	85p em £1
1/4 a 1/5	80p em £1
3/10 a 2/7	75p em £1
2/5 a 1/3	70p em £1
8/15 a 4/9	65p em £1
8/13 a 4/7	60p em £1
4/5 a 4/6	55p em £1
20/21 a 5/6	50p em £1
1/1 a 6/5	45p em £1
5/4 a 6/4	40p em £1
13/8 a 7/4	35p em £1
15/8 a 9/4	30p em £1
5/2 a 3/1	25p em £1
10/3 a 4/1	20p em £1
9/2 a 11/2	15p em £1
6/1 a 9/1	10p em £1
10/1 a 14/1	5p em £1
Mais de 14/1	Sem deduções

Última atualização: *14/05/2020 às 10:00 CEST.*

Handebol

1. A menos que algo seja dito em contrário, todas as apostas serão classificadas com base no resultado no final do tempo regulamentar, excluindo a prorrogação, se a mesma for jogada.

2. Um jogo não disputado ou adiado será considerado como um “não-participante” para fins de classificação da aposta, a menos que seja jogado dentro de 48 horas a partir do tempo previsto inicialmente. Se o local do jogo for mudado, todas as apostas feitas com base no local original serão anuladas e os valores apostados serão devolvidos.

3. Para competições que tenham em vigor uma regra da misericórdia (“Mercy Rule”), caso a mesma seja usada num determinado encontro, então todas as apostas serão válidas, tendo em conta o resultado no momento da utilização da regra.

4. Para apostas no desempenho de jogadores, todos jogadores mencionados devem competir na partida para que a aposta seja válida.

5. Prorrogação conta para qualquer aposta relacionada à um jogador, a menos que dito em contrário. Disputa de pênaltis não são consideradas.

Última atualização: *04/10/2019 às 08:00 BRT.*

Corridas de Cavalos

Por favor note que não aceitamos apostas em Corridas de Cavalos por parte de clientes que residam na Alemanha.

Por favor note que não aceitamos apostas em Corridas de Cavalos norte-americanas por parte de clientes que residam no Canadá.

Toda a informação referente a treinadores, jockeys, condições da pista e forma é apenas para fins de apresentação e o Betway não aceita responsabilidade pelo facto de a mesma não estar correta, bem como pelas alterações que a mesma possa sofrer, pontualmente.

Previsões Diretas

1. Estando sujeitas às seguintes regras, aceitamos apostas de Previsões simples, duplas e triplas, sendo que estas fazem parte da nossa área de negócio normal. Quaisquer acumuladores de apostas de Previsão que não cumpram com as condições acima apresentadas e que sejam aceites erroneamente, irão ser classificados como Previsões Triplas, sendo que o valor apostado envolvido será igualmente dividido pelo número disponível de triplas.

2. As apostas de Previsão são classificadas a partir dos resultados declarados pelo CSF ou BAGS/BEGS F/C. Quaisquer bônus para Previsões duplas ou triplas serão adicionados aos ganhos totais calculados, excluindo qualquer bônus aplicável etapa por etapa.

3. As apostas de Previsão são anuladas quando menos de três corredores participam no evento ou quando um favorito não nomeado é selecionado.

4. Se, por algum motivo, não existir uma Previsão do CSF ou BAGS/BEGS, as apostas serão classificadas com referência ao NSL Straight Forecast Chart.

5.Caso existam não-corredores, a aposta será classificada de acordo com o seguinte:

6. Com um não-corredor numa aposta de Previsão com duas seleções, a aposta passa a ser uma aposta simples para a Vitória no preço inicial da seleção remanescente.

7. Com um não-corredor numa aposta de Previsão com 3 seleções, a aposta passa a ser uma aposta de Previsão Invertida nas duas restantes seleções. Com dois não-corredores, a aposta passa a ser uma aposta simples para a Vitória no preço inicial da seleção remanescente.

8. Em corridas em que apenas um cavalo acaba sozinho e nenhum dividendo resultante de uma Previsão é retornado, então todas as apostas de Previsão que escolhem o dito cavalo como o vencedor serão classificadas como uma aposta simples para a vitória, de acordo com o preço inicial do cavalo vencedor. Todas as outras apostas de Previsão serão dadas como perdedoras.

9. No caso de dois ou mais cavalos acabarem num dead-heat, empatados pelo primeiro ou segundo lugar, então serão pagos dividendos separados para cada Previsão elegível.

Corridas de Cavalos dos EUA – Todos os dividendos para apostas de Previsão (Forecast) são fornecidos pela Press Association.

Tricasts

1. Apostas de Tricast (Previsão Tripla), nas quais as respetivas seleções deverão terminar em primeiro, segundo e terceiro lugar, na ordem correta em determinadas corridas, são aceites apenas como apostas únicas. O valor apostado de qualquer aposta de Tricast dupla ou tripla (etc), que tenha sido aceite erroneamente, será dividido igualmente, de forma a cobrir cada uma das corridas Tricast em apostas simples de Tricast.

2. Tricasts de cavalos ou galgos BAGS/BEGS) apenas serão aceites em corridas para as quais um dividendo de Tricast computorizado é declarado. Quaisquer Tricasts aceites erroneamente para corridas para as quais nenhum dividendo de Tricast tiver sido declarado, serão classificados como Previsões Diretas computorizadas nas seleções nomeadas para acabar em primeiro e segundo lugar, com a seleção para o terceiro lugar a não ser incluída.

3. Em qualquer Tricast que contenha um favorito não nomeado, a seleção em questão será classificada como um não-corredor.

4. Os Tricasts serão classificados de acordo som os resultados computorizados oficiais.

5. No caso de existirem não-corredores, a aposta será classificada de acordo com o seguinte:

6. Se uma seleção for um não-corredor, então a aposta será classificada como uma Previsão Direta, de acordo com o dividendo computorizado para a Previsão.

7. Se existirem dois não-corredores, então a aposta será classificada como uma aposta simples de acordo com o preço inicial para a seleção remanescente.

8. No caso de empate entre um ou mais cavalos no primeiro, segundo ou terceiro lugares, os dividendos serão separados e as apostas de previsão tripla (Tricast) acertadas serão pagas.

Corridas Internacionais

1. Uma aposta no ”Vencedor da Corrida”, onde um Preço Antecipado (Early Price) for selecionado, será classificada com o Preço oferecido pela Betway.

2. Quando um Preço Inicial (Starting Price) for selecionado, apostas serão classificadas conforme o Preço Inicial da Indústria (baseado na Press Association).

3. Caso a Press Association não informe um Preço Inicial, as apostas serão classificadas com o ultimo preço informado no sistemada Betway.

4. Retornos de Forecast e Tricast, se oferecidos, serão com base na Press Association.

5. “Melhores Odds Garantidas” (Best Odds Guaranteed) não são oferecidas em Corridas Internacionais.

Corridas Abandonadas/Remarcadas

Corridas com abandonos ou anuladas

Apostas no dia da corrida serão anuladas se:

- Uma corrida for abandonada, por qualquer motivo.
- Uma corrida for definida como anulada por qualquer motivo.

Corridas de Cavado dos Estados Unidos – Se o piso de corrida mudar (Turf to All Weather/Dirt), todas as apostas seguem valendo.

Corridas Remarcadas ou Adiadas

Se a corrida acontecer novamente no mesmo dia, então as apostas no dia da corrida seguem valendo (sujeito a deduções da regra 4); mesmo que o número de barreiras ou distância tenham mudado.

Se a corrida for adiada para acontecer nos próximos dois dias corridos, então as apostas no dia da corrida seguem valendo (exceto se declarações forem reabertas). Se as Declarações forem reabertas, ou a corrida for remarcada para depois de 48 horas, então as apostas no dia da corrida serão anuladas.

Por favor, veja também as regras específicas para apostas antes de corrida (Ante Post), incluindo adiamentos, neste guia.

Apostas 'Ante Post'

1. As apostas 'Ante Post' são aceites até ao dia anterior do evento, inclusive, com base em todos os inscritos, corram ou não e que entrem ou não.

2. As seleções que não não participem na corrida/evento são consideradas perdedoras sempre que as apostas forem feitas antes da Declaração Final oficial.

3. As apostas 'Ante Post' são aquelas feitas nos nossos preços cotados em cavalos e antes da corrida ser classificada como 'Dia do Evento' ('Dia do Evento' é um termo usado para descrever o tempo no qual declarações de última hora são feitas.

4. Todas as apostas feitas após a fase das declarações de última hora são liquidadas de acordo com os nossos Preços Antecipados/Regras do Dia da Corrida (ex.: Reembolso se Não Corredor, mas sujeito às deduções da Regra 4).

5.Se, no decorrer de qualquer entrada ‘Ante Post’/Forfeit ou fase de Declaração, as odds estiverem incorretas no site, essas apostas serão anuladas.

6. Em linha com os princípios estabelecidos pelas Regras de Corrida do Comité Tattersall, as apostas 'Ante Post' serão anuladas na ocorrência das circunstâncias abaixo descritas. Se não se verificarem, as apostas continuarão válidas.

7. *Se uma corrida de cavalos Ante Post for abandonada e remarcada para outra pista de corrida ou correr em uma superfície diferente, as apostas de Ante Post serão anuladas.

8. *Se uma corrida de cavalo Ante Post for adiada e remarcada para a mesma pista de corrida na mesma superfície, todas as apostas de Ante Post serão mantidas. Entretanto, uma vez que uma Corrida Ante Post chegar ao estágio de "Declaração Final" (24 ou 48 horas antes), então se a Corrida reabrir (para novas declarações) ou retornar a um estágio anterior de confisco/declaração, então todas as apostas Ante Post feitas após as Declarações Finais serão anuladas.

9. Se um cavalo for desclassificado ou eliminado sob as regras Jockey Club, as apostas serão anuladas.

10. Quando a mesma seleção é feita para ganhar duas ou mais corridas/eventos onde pelo menos uma das mesmas é uma aposta 'Ante Post', são aplicáveis odds especiais. Se não forem apresentadas nenhumas, a primeira seleção no comprovante de aposta serão mantidas e as outras serão anuladas.

Outros cavalos sob pedido

Se um cavalo não for apresentado na nossa lista, por favor, contate a equipe de Apoio ao Cliente da Betway para pedir que a sua seleção seja cotada. Outros cavalos podem ser adicionados às listas 'Ante Post', já que os Corredores (antes da fase das Declarações Finais) não são definitivos.

Dead-Heats

Quando acontece um 'Dead-Heat', os vencedores são pagos numa base de 'divisão de apostas' (ex: se for um 'deat-heat' de 2 cavalos, metade da aposta será paga enquanto vitória).

Apostas 'Each Way'

1. Numa aposta 'Each-Way', metade da aposta vai para a seleção para ganhar e a outra metade para a seleção 'place'.

2. A segunda parte da aposta será paga numa fração do preço da vitória.

3. Em todas as corridas, o número de corredores deve ser o número de corredores que aparecem na hora da partida.

4. As apostas de acumulador 'Each-Way' são classificadas com base em 'win-to-win' e 'place-toplace'.

5. Em qualquer corrida reduzida a menos de 5 iniciantes, as apostas 'Each-Way' serão entendidas como 'all-to-win', visto que não há 'places' disponíveis.

6. Em apostas acumulativas, a aposta reverte às odds de 'place' normal, de acordo com o número de corredores em cada corrida.

7. As apostas 'place' não são aceites a não ser que pelo menos uma quantia igual seja investida para vencer.

8. Quando houver dinheiro 'place' excedente da vitória em apostas 'Each-Way', essa parte da aposta será anulada, ganhe ou perca.

Termos da Posição ('Place') para apostas 'Each Way'

Vencer apenas	Todas as corridas	2 -4 corredores
1 /4 odds 1,2	Todas as corridas	5 -7 corredores
1 /5 odds 1,2,3	Todas as corridas	8 -11 corredores
1 /5 odds 1,2,3	Sem handicaps	12 ou mais corredores
1 /4 odds 1,2,3	handicaps	12 -15 corredores
1 /4 odds 1,2,3,4	handicaps	16 ou mais corredores

9. Se os tempos das apostas 'Each Way' estiverem incorretamente publicados no site, o Betway emendará a classificação apropriadamente.

10. O Betway se reserva no direito de aceitar apostas 'Vencer apenas' para certas corridas à sua discrição.

Corridas de lugares extras

1. Quando lugares extras são oferecidos aos participantes, eles estarão sujeitos aos seguintes termos mínimos de corredor para os lugares a serem pagos – a menos que seja indicado o contrário.

(a) Corridas que oferecem 1 lugar extra acima do padrão do setor (por exemplo: 4 lugares, em vez de 3)

Caso os não corredores não atinjam o número mínimo de cavalos participantes, aplicam-se os termos de lugar padrão.

- 4 lugares: mínimo de 12 corredores

- 5 lugares: mínimo de 16 corredores

(b) Corridas que oferecem 2 lugares extras acima do padrão do setor ou mais (por exemplo: 6 lugares, em vez de 4)

Caso os não corredores não atinjam o número mínimo de cavalos participantes, pagaremos novamente 1 lugar extra acima do padrão do setor.

- 5 lugares: mínimo de 12 corredores
- 6 lugares: mínimo de 16 corredores
- 7 Lugares: mínimo de 22 corredores

BOG não é elegível em apostas Each Way feitas em corridas em que seja oferecido lugares extras – a menos que seja indicado o contrário. (Por exemplo: The UK Derby, UK Gold Cup UK Grand National).

Apostas no Vencedor Somente em corridas com lugares extras são elegíveis para o BOG.

Fica a critério da Betway, a retirada de ofertas de apostas SP em corridas que oferecem lugares extras.

Preços Antecipados

1. O Betway oferecerá todos os dias Preços Antecipados para determinadas corridas.

2. Os Preços Antecipados estão sujeitos às deduções abrangidas na Regra 4 Tattersalls. Se um cavalo for retirado sem ordens numa corrida de Preço Antecipado, as apostas nessa seleção serão devolvidas. As apostas noutros corredores da corrida serão sujeitas às deduções da Regra 4, com base no último Preço Antecipado disponível aquando da retirada do cavalo (ver a Regra 4).

Primeiro a Terminar ou FPP

Todas as apostas feitas em corridas de cavalos do Reino Unido e Irlanda serão classificadas tendo em conta o resultado do primeiro a terminar (ou FPP, "First Past the Post") e tendo em conta o resultado oficial.

1. **Primeiro a Terminar ou FPP:** Este é o resultado conseguido imediatamente após a conclusão da corrida (com algumas exceções, que poderá encontrar mais abaixo).

2. **Resultado oficial:** Este é o resultado anunciado durante a "pesagem" oficial do dia, após terem sido consideradas quaisquer objeções ou inquéritos dos Stewards. Se houver alguma mudança ao resultado após o resultado oficial ter sido anunciado, então não existirá nenhuma alteração para a classificação das apostas.

Excepções ao resultado FPP

1. O resultado FPP apenas é válido para apostas ganhadoras simples ou múltiplas e para a parte da "vitória" nas apostas Each-way.

2. Apenas apostas em corridas de cavalos do Reino Unido e da Irlanda são elegíveis: as apostas feitas em encontros de outras regiões serão classificadas tendo em conta o resultado oficial declarado pelo juiz da corrida e confirmado pelo resultado anunciado da “pesagem” oficial. Se houver alterações após o resultado oficial ter sido anunciado, então não haverá nenhuma alteração à classificação das apostas.

3. O resultado FPP apenas é aplicável ao mercado do vencedor da corrida.

4. O resultado FPP não é aplicável a uma seleção que carregue com o peso errado ou caso o jockey falhe a pesagem.

5. O resultado FPP não é aplicável quando uma seleção efetua o percurso errado.

6. O resultado FPP não é aplicável a apostas Ante Post.

7. O resultado FPP não é aplicável a previsões ou previsões triplas

8. O resultado FPP não é aplicável caso a corrida seja anulada

9. O resultado FPP não é aplicável caso uma seleção seja considerada ganhadora graças a um erro do juiz.

10. O resultado FPP não é aplicável a corridas com dois corredores.

Apostas em jogos

1. A classificação das apostas é baseada no Resultado Oficial.

2. Se uma seleção não correr, as apostas serão anuladas.

3. Aplicam-se as regras de 'dead heat'.

4. Uma das duas seleções em qualquer aposta Um Contra Um tem de completar o trajeto para que as apostas se mantenham. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Recusa de apostas

1. O Betway se reserva no direito de recusar qualquer aposta em Corridas de Cavalos que nos seja submetida, sem qualquer razão.

2. Nestas raras ocasiões, informaremos o cliente (com recurso aos detalhes pessoais fornecidos na sua conta) antes de decorrer a primeira corrida da aposta.

Reservas

1. Algumas corridas contêm reservas, que podem ou não estar associadas a um preço nos nossos Preços Antecipados.

2. Quando nenhum preço estiver cotado para uma reserva, essa reserva não conta para fins de classificação.

3. Quando um preço estiver cotado para 1 ou mais reservas, a posição final dessa(s) reserva(s) contará para fins de classificação.

4. O preço de quaisquer Reservas que corram será suspenso face a qualquer dedução da Regra 4 aplicável a não-corredores.

Regra 4 / a.k.a "Tattersalls Regra 4(c)"

1. Preço no momento da retirada* e quantia deduzida em £ (ou moeda equivalente) dos ganhos:

**Tempo da Retirada - Tempo em que o Betway retira o não-corredor do mercado de apostas Betway (não o tempo em que o cavalo é retirado pelo treinador)*

Regra 4 - tabela de deduções

Preço de não corredor aquando da retirada	**Quantia deduzida dos ganhos**
1 /9 ou menos	90 p em £1
2 /11 a 2/17	85 p em £1
1 /4 a 1/5	80 p em £1
3 /10 a 2/7	75 p em £1
2 /5 a 1/3	70 p em £1
8 /15 a 4/9	65 p em £1
8 /13 a 4/7	60 p em £1
4 /5 a 4/6	55 p em £1
20 /21 a 5/6	50 p em £1
Evs a 6/5	45 p em £1
5 /4 a 6/4	40 p em £1
13 /8 a 7/4	35 p em £1
15 /8 a 9/4	30 p em £1
5 /2 a 3/1	25 p em £1
10 /3 a 4/1	20 p em £1
9 /2 a 11/2	15 p em £1
6 /1 a 9/1	10 p em £1
10 /1 a 14/1	5 p em £1
Mais de 14/1	Sem deduções

Preços disponíveis / a.k.a Preços de tabela

O Betway se reserva no direito de alterar preços disponibilizados e apresentados para Corridas de Cavalos.

Apostas SP (Preço Inicial)

O Betway devolverá o 'Starting Price (SP) da Indústria em todas as apostas feitas em 'SP' ou em 'Favorito'.

Walkovers/Corridas anuladas

Todas as apostas em corridas declaradas 'walkover' ou 'anuladas' serão canceladas, tenham elas sido ganhas ou perdidas. Isso inclui situações em que um cavalo se mantenha nos estábulos ou seja deixado (ou perca muita distância) na saída.

Retiradas/Não-Corredores

1. Se um cavalo tiver ordem para começar mas se recusar a correr, a aposta será considerada perdedora.

2. Em todas as corridas de cavalos onde um corredor se retirar, ou se declarar que não iniciou a corrida - e, por isso, é declarado Não Corredor - as apostas nessa seleção serão reembolsadas (com exceção das apostas 'Ante Post').

3. As apostas nos restantes corredores dessa corrida, feitas com Preços Antecipados ou Preços Apresentados anteriores à retirada, serão sujeitas a uma dedução. Isto é feito com base na Regra 4 Tattersalls (ver em cima) e depende do preço Não Corredor no momento da retirada.

Distâncias de Vitória

1. É a predição da margem total de vitória (a distância entre os cavalos classificados em primeiro e segundo lugares) de cada corrida, num evento em concreto.

2. Para corridas vencidas por menos de 1 comprimento do cavalo, considera-se o seguinte:

    - Nariz = 0,05 comprimentos
    - Testa = 0,1 comprimentos
    - Cabeça = 0,2 comprimentos
    - Pescoço = 0,3 comprimentos
    - ½ perna = 0,5 comprimentos
    - ¾ perna = 0,75 comprimentos

3. A distância vencedora máxima para uma corrida 'National Hunt' é de 30 comprimentos de um cavalo.

4. Em caso de 'walkover', a distância será de 12 comprimentos de um cavalo para uma corrida 'National Hunt'.

5. A distância vencedora máxima para uma corrida 'Flat' é de 12 comprimentos de um cavalo.

6. Em caso de 'walkover', a distância será de 5 comprimentos de um cavalo para uma corrida 'Flat'.

Especiais de Corridas de Cavalos

1. Quantos favoritos à vitória – Selecione o número de favoritos vencedores SP durante uma das corridas. **O Conjunto ou Co-favoritos serão pagos com o número de cartão de corrida mais baixa.**

2. Jóqueis com duplo – Se o Jóquei que selecionou ganhar 2 corridas ou mais, a aposta será ganha. **Qualquer não-corredor contará como derrotado, Reservas não contam.**

3. Que Jóquei terá o maior número de vitórias – Selecione um Jóquei que monte mais vencedores que qualquer outro Jóquei. Um empate significa que ambos os Jóqueis montaram o mesmo número de vencedores. Ambos os Jóqueis que montem 0 vencedores, empatam. **Qualquer não-corredor contará como derrotado, Reservas não contam.**

4. Jóqueis Montam uma Tripla – Se o Jóquei que selecionou ganhar 3 corridas ou mais, a aposta é ganha. **Qualquer não-corredor contará como derrotado, Reservas não contam.**

5. Aposta Tripla Melhorada – Uma Aposta Tripla Melhorada é uma Aposta feita de 3 seleções com odds melhoradas, todas as seleções têm de ganhar. **Caso uma das seleções seja um nãocorredor, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já seja conhecido.**

6. Aposta Tripla Melhorada - Uma Aposta Tripla Melhorada é uma Aposta feita de 3 seleções com odds melhoradas, todas as seleções têm de ser feitas. **Caso uma das seleções seja um nãocorredor, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já seja conhecido.**

7. Aposta Dupla Melhorada – Uma Aposta Dupla Melhorada é uma Aposta feita de 2 seleções com odds melhoradas, todas as seleções têm de ganhar. **Caso uma das seleções seja um nãocorredor, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já seja conhecido.**

8. Vitória Dupla Melhorada – Uma Aposta Tripla feita é uma Aposta feita de 2 seleções com odds melhoradas, todas as seleções têm de ser feitas. **Caso uma das seleções seja um não-corredor, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já seja conhecido.**

9. Treinadores a Treinar uma Dupla – Se o treinador que escolher ganhar 2 corridas ou mais, a aposta será ganha. **Qualquer não-corredor contará como derrotado.**

10. Treinadores a Treinar uma Tripla – Se o treinador que escolher ganhar 3 corridas ou mais, a aposta será ganha. Qualquer não-corredor contará como derrotado.

11. Acumulador – Todos os preços iniciais (PI) para o 1.º e 2.º favoritos: todos os preços iniciais para os favoritos devem estar de acordo com os termos padrão de corrida. Conjuntos ou Co-favoritos serão pagos como o número de corredor inferior.

12. Each Way/ Lugar Extra na corrida: Se os termos each way na lista de participantes da corrida se alterarem devido a não corredores, os termos nas regras adicionais Each Way serão alterados em

conformidade. Por exemplo, se a corrida passar de ter 4 lugares a 3, o mercado adicional Each Way será alterado de 5 lugares para 4, etc.

Preços para Odds especiais de Corridas de Cavalos e Odds Reforçadas de Vitória/Classificação

Não-corredores

Especiais Simples: A Regra 4 (veja tabela abaixo) pode ser aplicada para Especiais Simples ou ofertas aumentadas para Vitória/Lugar no caso de um dos cavalos ser um Não-Corredor.

Especiais com mais de uma Seleção: Se um dos cavalos em um Especial ou ofertas aumentadas para Vitória/Lugar (exemplo: Especial Duplo) for um Não-Corredor, então toda aposta será anulada.

Ante Post

As Apostas em Corridas de Cavalos Ante Post serão liquidadas de acordo com as Regras da Corrida. Quando seleções não correrem, as apostas serão classificadas como perdidas – a menos que especificado de outra forma.

Apostas Lucky 15 / 31 / 63

1. Essa aposta múltipla inclui simples e superiores em seleções de 4, 5 ou 6, respetivamente. Os Bônus e Consolações para essa aposta estão disponíveis para apostas Dia de Corrida em Corridas de Cavalos, apenas para o mercado Vencedor da Corrida. Se essa aposta for aceita para qualquer outro esporte, será classificada sem os bônus e consolações.

2. No caso de ser uma aposta ‘each-way’, o Bônus é apenas aplicável à parte ‘Vitória’ da aposta.

3. As apostas que contenham não-corredores (non-runners) ou seleções anuladas não se qualificarão para ganhar Bônus e Consolações.

4. Quaisquer apostas que resultem em anulação, push ou cash out não serão elegíveis. Apostas em que foi feito cash out parcial também não serão elegíveis.

5. Os Bônus e Consolações são ajustados de acordo com as deduções da Regra 4.

6. Os bônus e consolações não se aplicam para clientes que residam no Canadá.

7. Apostas feitas com saldo de Apostas Grátis não contam para Bônus ou Consolações. Apenas apostas feitas com saldo de dinheiro ou bônus.

Bônus

Lucky 15

- 4 Simples
- 6 Duplas
- 4 Triplas

- 1 seleção de 4

10% será adicionado ao seu lucro se as 4 seleções ganharem. Isto aplica-se apenas à parte ‘Vitória’, se se tratar de uma aposta ***Each-Way***.

Lucky 31

- 5 Simples
- 10 Duplas
- 10 Triplas
- 5 seleções de 4
- 1 seleção de 5

20% será adicionado ao seu lucro se as 5 seleções ganharem. Isto aplica-se apenas à parte ‘Vitória’, se se tratar de uma aposta ***Each-Way***

Lucky 63

- 6 Simples
- 15 Duplas
- 20 Triplas
- 15 seleções de 4
- 6 seleções de 5
- 1 seleção de 6

25% será adicionado ao seu lucro se as 6 seleções ganharem. Isto aplica-se apenas à parte ‘Vitória’, se se tratar de uma aposta ***Each-Way***.

Consolações

1. Para todas as***Apostas Lucky***, a sua vitória simples é classificada com “odds duplas” se apenas for selecionado o vencedor. Isto aplica-se apenas à parte ***Vitória***, se se tratar de uma aposta ***EachWay***.

2. Apostas feitas com saldo de Apostas Grátis não contam para Bônus ou Consolações. Apenas apostas feitas com saldo de dinheiro ou bônus.

3. Os bônus e consolações não se aplicam para clientes que residam no Canadá.

4. As apostas elegíveis serão classificadas com base nos preços do momento em que as fez. Nosso objetivo é creditar o valor extra dentro de uma hora após a aposta ser classificada, mas poderá demorar até 24 horas.

Aposta assegurada (Corrida de Cavalos)

Aposta assegurada garante um seguro caso o cavalo apostado perca. Você vai receber seu dinheiro de volta como dinheiro se seu cavalo terminar em segundo ou terceiro. Se você escolher uma das opções, você receberá um preço ligeiramente reduzido.

Não-corredores podem levar à uma dedução R4. *Ex.: O cavalo X é garantido no mercado "Seguro contra quedas" a 11/4, quando o seu preço normal de Vencedor da Corrida é 4/1. Será aplicada uma dedução de 20p com base no preço de 4/1.

Seguro contra Quedas

Se o cavalo selecionado cair, perder o jockey ou for derrubado durante a corrida, a aposta será reembolsada.

Se o cavalo selecionado desistir, escorregar, é empurrado para fora, bate nos trilhos, recusa ou se recusa a correr, a aposta não será reembolsada.

Os não corredores podem levar à dedução de R4*. Ex.: O cavalo X é garantido no mercado "Seguro contra quedas" a 11/4, quando o seu preço normal de Vencedor da Corrida é 4/1. Será aplicada uma dedução de 20p com base no preço de 4/1.

Melhores Odds Garantidas (Best Odds Guaranteed)

Disponível nas apostas no vencedor da corrida no Reino Unido e Irlanda (excluindo corridas de cavalos de raça pura árabe e corridas selecionadas com Posição Extra) feitas após as 09:00h (hora do Reino Unido). £1 ou 50p para each-way. Melhores Odds Garantidas (BOG) não se aplicam às corridas Ante-Post, Lucky 15, 31, 63 apostas, Overnight, Place Only, Match Bets, Especiais, Preços Aumentados, "Starting Price", Apostas Grátis e apostas retiradas com cash-out.

BOG não é elegível em apostas Each Way feitas em corridas em que seja oferecido lugares extras – a menos que seja indicado o contrário. (Por exemplo: The UK Derby, UK Gold Cup UK Grand National).

Apostas no Vencedor Somente em corridas com lugares extras são elegíveis para o BOG.

Termos de Melhores Odds Garantidas

Última atualização: *17/11/2022*

Hóquei no Gelo

Hóquei no Gelo (Exceto NHL, AHL, OHL, WHL, QMJHL, ECHL e NCAA)

Regras Gerais:

1. A menos que algo seja dito em contrário, todas as apostas serão classificadas tendo em conta o resultado no final do tempo regulamentar e excluindo a prorrogação ou pênaltis se os mesmos forem jogados.

2. *Apostas por período:* O período em questão deverá ter sido completado para que as apostas sejam válidas. O terceiro período não inclui a prorrogação ou pênaltis se os mesmos forem jogados.

3. *60 minutos, isto é, Totais das equipes, MAIS DE / MENOS DE:* Para as apostas serem válidas, todos os jogos relevantes devem completar os 60 minutos de jogo, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado.

4.*Período com a pontuação mais elevada (pré-jogo):* Exclui a prorrogação e serão aplicadas as regras de “dead heat”. Se os totais dos 3 períodos forem idênticos, então as apostas serão classificadas como “push” e serão devolvidos os valores apostados.

5. *Totais do Jogo, ÍMPAR ou PAR:* Se não houver pontuação, então as apostas serão classificadas como “push” e serão devolvidos os valores apostados.

6. *Totais das Equipes, ÍMPAR ou PAR:* Se a sua escolha não marcar, então as apostas serão classificadas como “push” e serão devolvidos os valores apostados.

7. Para *apostas frente-a-frente de jogadores*, todos os jogadores para os quais oferecemos odds deverão participar no jogo a qualquer momento para que as apostas sejam válidas.

8. Se a conclusão de um *evento com dois participantes* for um empate, um resultado nulo ou exatamente o mesmo número de pontos cotados e nenhum preço for oferecido para esse resultado, então o resultado final da aposta é “push”. Quando tal ocorre, a resolução para apostas singulares é a devolução das quantias apostadas. Para apostas múltiplas, então a seleção da aposta é tratada como não-participante e a aposta será classificada tendo apenas em conta as restantes seleções válidas.

9. Para o mercado*Tipo da primeira penalidade (expulsão) de 2 minutos*, a seleção “Outro” inclui: todos os outros pênaltis não mencionados, incluindo e o “Primeira penalidade é um Double Minor (2 minutos)” e incluindo “Nenhuma penalidade no jogo”. Aplicam-se as regras de “dead-heat” no caso de dois tipos de penalidades serem atribuídas em simultâneo como primeira penalidade do encontro.

10. Minutos da penalidade: no evento de ambas as equipes receberem a primeira penalidade do encontro em simultâneo, então as apostas para a “Equipe que recebe a primeira penalidade no jogo” serão anuladas.

11. Marca a qualquer momento: as apostas nos jogadores que não participam no evento serão anuladas. Esta aposta implica prever se um jogador ou equipe em específico irá marcar um gol a qualquer momento durante o encontro. As apostas serão válidas até ter soado o apito final e não incluem a prorrogação, se jogada. Se, por algum motivo, o encontro for abandonado antes do apito final, as apostas serão anuladas independentemente de o jogador escolhido ter marcado ou não. Os gols-contra não contam. Para as apostas em Marca a qualquer momento, qualquer jogador que participe no encontro será considerado um participante.

12. Primeiro, último e próximo a marcar: as apostas nos jogadores que não participam no evento serão anuladas. Serão feitos todos os esforços para adicionar à nossa lista de apostas disponíveis todos os jogadores de uma equipe, mas caso o primeiro, último ou próximo gol seja marcado por um jogador não cotado na lista original, esse jogador será considerado na mesma como vencedor. Para apostas no primeiro / último / próximo a marcar, qualquer jogador que dispute o jogo em questão será considerado um participante, quer esteja em campo no momento do último gol, quer não.

13. *Penalidades do Jogador* - Os jogadores têm de jogar em campo para as apostas serem válidas. As apostas serão válidas até o apito final e não incluirão qualquer Tempo Extra jogado. Se, por qualquer razão, uma partida for abandonada antes do apito final, as apostas serão canceladas, independentemente de o jogador escolhido ter recebido ou não uma penalidade.

14. *Penalidade de 5 minutos (Major Penalty)* - Refere-se a uma penalidade em que o time do jogador tem menos jogadores em campo por 5 minutos (short-handed). As apostas serão válidas até o apito final e não incluirão qualquer Tempo Extra jogado. Se, por qualquer razão, um jogo for abandonado antes do apito final, as apostas serão canceladas, independentemente de ter sido assinalada uma penalidade de 5 minutos ou não.

15. *Grand Salami*: O Grand Salami oferece cotas para que um estimado número de gols seja marcado num especificado número de jogos do dia. Serão oferecidas linhas para o resultado estar abaixo ou acima do cotado. Aplicam-se as regras do “push”. Para as apostas serem válidas, todos os jogos relevantes deverão completar os 60 minutos totais de jogo. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

Jogos Míticos:

1. O mercado *Vitória / Empate / Vitória* nos jogos míticos é estabelecido para jogos imaginários que comparam duas equipes numa rodada de jogos, apenas para os efeitos da aposta. A equipe que marcar mais gols no jogo real é considerada vencedora. As apostas serão classificadas como empates se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols. Ambos os jogos reais têm de ser concluídos para as apostas serem válidas. Aplicam-se as regras do hóquei no gelo.

Apostas ao vivo

1. A não ser que estabelecido algo em contrário, todas as apostas serão classificadas tendo em conta o resultado no final do tempo regulamentar (60 minutos de jogo).

2. Período de jogo com mais gols ao vivo: exclui a prorrogação. Se dois ou mais períodos tiverem o mesmo número de gols, então a seleção para o “Empate” será classificada como ganhadora.

3. Próximo gol marcado: exclui a prorrogação / pênaltis (apenas conta o tempo regulamentar).

Hóquei no gelo (NHL, AHL, OHL, WHL, QMJHL, ECHL e NCAA)

Validação das apostas

As regras gerais de Las Vegas serão aplicadas quando não mencionadas abaixo.

Classificação das apostas

Para que uma aposta seja válida, um jogo de hóquei passa a ser oficial após 55 minutos de jogo.

Jogos abandonados

Todas as apostas serão anuladas em jogos que tenham sido abandonados antes de terem terminado os 55 minutos de jogo mencionados anteriormente, exceto no caso de a aposta já ter sido classificada ou um resultado oficial já ter sido anunciado. Todas as apostas serão anuladas no caso de os jogos terem lugar em estádios diferentes dos que tiverem sido anunciados no website.

Jogos adiados ou alterados para uma data diferente:

Todos os jogos deverão começar na data prevista (na hora local do estádio) para que as apostas sejam válidas.

Todos os mercados:

1. A não ser que tal tenha sido especificado em contrário, todas as apostas irão incluir a prorrogação e os pênaltis.

2. Caso um jogo seja decidido por um desempate por pênaltis, então será adicionado um gol ao resultado da equipe vencedora e ao total do encontro.

3. Os seguintes mercados não têm a prorrogação / pênaltis em conta para efeitos da classificação das apostas:

- Vitória/Empate/Vitória;
- Vitória/Empate/Vitória e Total de Gols 5.5;
- 1.º Gol (2.º Gol, 3.º Gol, etc.);
- Qual Equipe Ganha o Resto da Partida;
- Resultado Exato;
- Margem de Vitória;
- Chance Dupla;
- Todos os mercados para o 1.º período;
- Todos os mercados para o 2.º período;
- Todos os mercados para o 3.º período;
- Mercados Para Marcar em Todos Períodos;
- Período com Mais Gols;
- Time da Casa/Fora Shutout;
- Frente-a-frente de jogadores / performances / mercados do marcador (disponíveis mais abaixo).

Frente-a-frente de jogadores / performances / mercados do marcador:

1. Os jogadores relevantes deverão estar equipados e entrar em campo para que as apostas sejam válidas.

2. Todos os pontos (gols e assistências), remates, defesas (ou qualquer outra estatística) registrada durante o tempo regulamentar e prorrogação contam; no entanto as estatísticas referentes a pênaltis não são contabilizadas.

3. Frente-a-frente de jogadores por pontos: os pontos acumulados por um jogador durante um jogo representam a soma completa dos gols e das assistências.

4. Especiais do Goleiro – Para esse especial se aplicar e as apostas serem válidas, o goleiro indicado tem de ocupar esse cargo desde o início da partida.

Props diário da NHL

1. Grand Salami – O Grand Salami se refere ao número estimado de pontos a serem marcados num número específico de jogos programados para esse dia. As probabilidades estão disponíveis e a pontuação real pode se fixar acima ou abaixo desta quota. São aplicadas as regras de “Push”. Para que as apostas tenham efeito, todos os jogos relevantes devem durar o tempo estipulado oficialmente.

2. Casa/Fora – Para as apostas terem efeito, todos os jogos relevantes devem durar o tempo estipulado oficialmente, caso contrário serão anuladas.

3. Equipa com pontuação mais baixa/alta - Todos os jogos devem ser disputados na data especificada para que as apostas sejam válidas. No caso de empate, são aplicadas as regras de “dead-heat”.

NHL - Especiais para o futuro:

1. Pontos, frente-a-frente ou vitórias da época regular da NHL: a equipe terá de completar um mínimo de 80 jogos da época regular da NHL para que as apostas sejam válidas, exceto caso o resultado do mercado em específico já tenha sido determinado.

2. Líder da Divisão: a equipe que ganha a divisão no final da época regular.

3. Líder da Conferência: a equipe que chega à final da Stanley Cup e que será determinada a vencedora.

4. Vencedor da Stanley Cup: a equipe que vence os playoffs da Stanley Cup.

5. Apostas no vencedor final, na Conferência ou na Divisão: todas as apostas serão válidas, independentemente de fatores como uma possível mudança do nome, da localização da equipe, ou da duração da época.

6. Apostas na série: as apostas serão anuladas se o número regulamentar de jogos (de acordo com as respetivas organizações responsáveis) for alterado ou não tiver sido concluído.

7. Melhor marcador de pontos (gols e assistências) da época regular da NHL: apenas gols e assistências marcados durante a temporada regular, dentro da liga cotada irão contar para este

mercado, independentemente de por qual equipe (dentro da liga em questão) foram marcados. A equipe que é cotada ao lado do jogador apenas serve como referência. O mercado será classificado tendo em conta as estatísticas oficias do website www.nhl.com. Todas as apostas serão válidas, mesmo caso a seleção não participe na competição. Aplicam-se as regras de “dead-heat”.

8. Prêmios da NHL: todos os prêmios da NHL serão classificados tendo em conta os resultados oficiais do website www.nhl.com ***Última atualização:*** *14/03/2022*

Kabaddi

Para fins de resolução de apostas, os termos “Invasão” e “Pontos de Defesa” devem incluir todos os pontos feitos na referida invasão ou partida, excluindo qualquer tempo extra atribuído à equipe referenciada durante a invasão.

Todos os mercados relacionados a jogadores serão anulados se o referido jogador não for titular em sua equipe. Se o jogador for selecionado, mas não consiga marcar pontos, então a resolução será zero.

Pontos ou ações durante o tempo extra não serão contemplados na resolução de qualquer mercado, exceto para o mercado de Vencedor da Partida (2 possibilidades) que será resolvido com o resultado final oficial após quaisquer tempos extras ou outro processo qualificatório estiver completo.

Todas as apostas serão anuladas se a partida for adiada ou cancelada e não jogada dentro de 48 após o início programado originalmente.

Mercados em Jogo

Vencedor da Partida (2 possibilidades)

As apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial da partida. Caso haja tempo extra, a resolução da aposta será determinada pelo eventual vencedor, de acordo com o resultado oficial.

Vencedor da Partida (3 possibilidades)

As apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial da partida. Partidas empatadas serão classificadas como Empate, independente dos tempos extras jogados.

Margem do Vencedor da Partida

O resultado oficial, ao final do tempo regulamentar, será utilizado para a resolução deste mercado.

Primeiro Tempo / Tempo Integral Combinações

O resultado oficial, em cada etapa da partida, será utilizado para a determinação do desfecho destes mercados.

Total de Pontos da Partida

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Total de Pontos da Partida (3 possibilidades)

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Total de Pontos da Partida, par ou ímpar

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Total de Invasões

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida.

Total de Invasões Bem-Sucedidas

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida.

Total de Invasões Malsucedidas

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida.

Total de Invasões Vazias

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida.

Total de Pontos Bônus da Partida
As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Pontos bônus são definidas como pontos marcados por um atleta do time no ataque ao posicionar um pé em cima da linha de bônus enquanto o outro pé permanece no ar.

Total de Super Invasões da Partida
As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. Super Invasões são definidas como invasões em que o time no ataque marca 3 pontos ou mais.

Total de Super Tackles da Partida
As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. Super tackles são definidos como tackles bem-sucedidos em que o time na defesa tem 3 ou menos jogadores no campo de jogo.

Total de All Outs da Partida
As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. All outs são quando um time perde todos os seus jogadores.

Múltiplas da Partida

Por exemplo: Telugu para ganhar e Mais de 70 pontos na partida

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Ganhador da Primeira Etapa (2 possibilidades)

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. O mercado será anilado caso haja um empate em pontos no intervalo.

Ganhador da Primeira Etapa (3 possibilidades)

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida.

Pontos da Primeira Etapa

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Pontos da Primeira Etapa – Par ou Ímpar

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Invasão Bem-Sucedida

Por exemplo: Invasão 10 – Mumba Ponto por Toque

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Extras contribuem para a resolução do mercado, mas pontos técnicos e penalidades não afetam o resultado.

Unsuccessful Raid

Por exemplo: Raid 10 - Telegu Ponto por Tackle

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Extras contribuem para a resolução do mercado, mas pontos técnicos e penalidades não afetam o resultado.

Pontos por Invasão

Por exemplo: Raid 10 – Total de Pontos

As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. Todos os pontos, para ambos os times, seja por meio do jogo aberto ou penalidades, contribuirão para resolução deste mercado.

Pontos Bônus

Por exemplo: Raid 10 – Pontos Bônus

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Pontos bônus são definidas como pontos marcados por um atleta do time no ataque ao posicionar um pé em cima da linha de bônus. Apostas serão anuladas caso, por número insuficiente de defensores, não for possível marcar um ponto bônus na referente invasão.

Super Invasão

Por exemplo: Raid 10 – Super Invasão

As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. Super Invasões são definidas como invasões em que o time no ataque marca 3 pontos ou mais, não incluindo pontos por all out conquistados. Apostas serão anuladas caso, por número insuficiente de defensores, não for possível marcar uma super invasão na referente invasão.

Pontos da Equipe na Partida

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Pontos da Equipe na Partida – Par ou Ímpar

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Todos os métodos de pontuação serão inclusos na classificação da aposta.

Invasões Bem-Sucedidas da Equipe

As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. Pontos por invasão são definidos como pontos marcados pelo time no ataque, independentemente do método.

Invasões Malsucedidas da Equipe

As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. Pontos de defesa são definidos como pontos marcados pelo time se defendendo de uma invasão, independentemente do método.

Pontos Bônus da Equipe

As apostas serão resolvidas de acordo com a contagem de pontos oficial da partida. Pontos bônus são definidos como pontos marcados por um atleta do time no ataque ao posicionar um pé em cima da linha de bônus.

Mercados Pré-Jogo Somente

Pontos de Invasão do Jogador

Por exemplo: Khan Pontos de Jogador

As apostas serão resolvidas de acordo com as nossas definições. Pontos de invasão do jogador são definidas como pontos marcados por um jogador determinado por meio da pontuação por toque bônus, não incluindo pontos por tackle, penalidades e bônus de all out. Caso o jogador não se apresente entre os 7 titulares, as apostas serão anuladas. **Invasor com Maior Pontuação**

de invasão do jogador são definidas como pontos marcados por um jogador determinado por meio da pontuação por toque bônus, não incluindo pontos por tackle, penalidades e bônus de all out. Na ocorrência de um empate, os seguintes critérios, em ordem, servirão para a resolução do mercado: mais invasões bem-sucedidas, mais pontos bônus, primeiro invasor a marcar um ponto.

Confronto de Jogadores

Por exemplo: Praven x Narwal

Contabilizado somente pontos de invasão. Isso inclui pontos bônus, mas não extras ou penalidades.

Combinado de Jogadores

Por exemplo: Praven e Narwal

Contabilizado somente pontos de invasão. Isso inclui pontos bônus, mas não extras ou penalidades
Múltiplas de Jogadores

Por exemplo: Praven Super Ten e Telugu Ganham

Contabilizado somente pontos de invasão. Isso inclui pontos bônus, mas não extras ou penalidade. Na ocorrência de um empate na partida, a resolução do mercado será a seleção de “não”. **Última**

atualização: 20/10/2022

Lacrosse

1. Todos os jogos devem começar na data local marcada. Se houver alteração no local do jogo, as apostas já feitas serão válidas, desde que o time da casa seja o mesmo. Se houver adiamento ou cancelamento do jogo antes da hora de início, todas as apostas serão anuladas.
2. As prorrogações valem em todos os mercados, salvo indicação contrária.

NCAA/National Lacrosse League

O tempo regulamentar é de 60 minutos de jogo. Os jogos devem durar 60 minutos para que as apostas sejam válidas. Se o jogo for abandonado por qualquer motivo antes de completar 60 minutos, todas as apostas serão anuladas, exceto nos mercados determinados incondicionalmente. Se houver declaração do resultado oficial, todas as apostas serão válidas.

Premier Lacrosse League

O tempo regulamentar é de 48 minutos de jogo. Os jogos devem durar 48 minutos para que as apostas sejam válidas. Se o jogo for abandonado por qualquer motivo antes de completar 48 minutos, todas as apostas serão anuladas, exceto nos mercados determinados incondicionalmente. Se houver declaração do resultado oficial, todas as apostas serão válidas.
Última atualização: 04/04/2022

Esportes Motorizados

Regras Gerais:

1. *Equipe Vencedora/Apostas no Piloto do Campeonato:* Quaisquer apostas feitas em participantes que não terminem a competição por qualquer motivo serão consideradas perdedoras. As apostas serão determinadas pela quantia de pontos acumulados no seguimento da apresentação do pódio da corrida final da época e não serão afetadas por circunstâncias subsequentes.

2. *Corrida Individual/Apostas no Encontro*: Todas em competição ou não. No caso de haver uma desclassificação, a apresentação do pódio contará como 'weigh-in' e estabelece a classificação das apostas. O começo de qualquer corrida de motorizados é definido como o indicador para dar início à volta de aquecimento. Qualquer piloto que esteja na grelha nesse momento e não se consiga classificar de acordo com as regras certificadas para o efeito será considerado como corredor e não finalista.

3. *Apostas na Corrida:* As apostas são classificadas com base no piloto que terminar na melhor posição. Ambos os pilotos têm de terminar a corrida. Se nenhum terminar, aquele que fez mais voltas é considerado vencedor. Se ambos os pilotos tiverem terminado o mesmo número de voltas, todas as apostas serão canceladas.

4. *Apostas em Jogos de Qualificação:* As apostas são liquidadas com base no piloto que obtiver o tempo mais rápido na volta de qualificação. Qualquer tempo de penalidades ou demoções da grelha não afetarão este resultado. Se um piloto não participar na rodada de qualificação, as apostas nessa corrida serão canceladas. Se um piloto participar, mas falhar no tempo, é classificado como corredor e as apostas serão válidas.

5. Para*se classificar para a Pole Position:* Todos em competição ou não. As apostas são classificadas com base no piloto que foi anunciado como classificado para a Pole logo que termine a rodada de qualificação. Qualquer demoção subsequente ou desclassificação não afetará o resultado.

6. *Volta mais rápida:* As apostas são classificadas com base no piloto que for oficialmente confirmado conmo tendo feito a volta mais rápida da corrida.

7. *Pódio/Pontos Finais:* As apostas são classificadas com base nos pilotos que terminem a corrida no pódio/posições de pontos, com a apresentação de pódio a contar como 'weigh in'. Circunstâncias subsequentes não afetarão o resultado para fins de classificação.

8. Todas as apostas serão classificadas com base no resultado oficial.

Corridas de Motociclos:

1. Os Motociclistas posicionados para o início da volta de aquecimento para a corrida 1 são classificados como corredores para a corrida.

2. Qualquer motociclista que se retire da corrida 2 depois da corrida 1 será classificado perdedor para fins de classificação da corrida 2.

Última atualização: 24/11/2017 às 09:00 BRST.

Natação

As apostas serão classificadas no resultado da posição no pódio, independentemente de qualquer desqualificação subseqüente.

Se não houver cerimônia no pódio, classificaremos as apostas sobre o resultado imediatamente declarado pelo órgão governante oficial, independentemente de qualquer inquérito subseqüente.

Se um evento for cancelado por qualquer motivo antes do evento, todas as apostas serão anuladas.

As apostas são aceitas 'Competindo ou Não' e se um nadador for retirado antes de ter participado do evento (de qualquer forma), sua aposta será perdida. Se o evento for anunciado como 'Sem competir, sem aposta', as apostas serão reembolsadas sobre qualquer nadador retirado antes do início de um evento.

A contagem total da medalha será determinada pelos resultados oficialmente publicados.

Última atualização: 21/05/2021

Netball

1.Todas as apostas excluem a prorrogação, se jogada, a não ser que especificamente indicado o contrário.

2.Se o local designado para um encontro for alterado, então as apostas que já tenham sido feitas serão mantidas, desde que a equipe da casa continue a ser designada como tal. Caso a equipe da casa e a visitante, designadas como tal para um jogo listado, se alterem, então todas as apostas baseadas na lista inicial serão anuladas.

3. Um jogo terá de ser concluído para que as apostas sejam válidas, a não ser que a classificação das apostas já tenha sido determinada.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Jogos Olímpicos de Verão e de Inverno

Regras gerais

1. Se um evento tiver sido cancelado, todas as apostas serão anuladas.

2. Se um competidor ou equipe não começar uma corrida ou torneio, então as apostas feitas nesse competidor ou equipe serão dadas como perdedoras. As quantias apostadas não serão reembolsadas neste caso.

Classificação final das medalhas

A tabela final das medalhas, tal como anunciada pela entidade reguladora no final do evento, será utilizada para classificar as apostas para quantas medalhas um competidor ou país poderá ganhar. Quaisquer alterações subsequentes à tabela das medalhas não serão tidas em consideração.

Apostas de um-contra-um

1. Quando ambos os competidores alcançarem a final, então a classificação das apostas será baseada nas suas posições de chegada da final.

2. Se ambos os competidores forem eliminados na mesma rodada, antes da final, então as apostas serão anuladas.

3.Quando os competidores são eliminados em diferentes rodadas de uma competição, então o competidor que chega mais longe será considerado o vencedor para efeitos da classificação da aposta. Por exemplo, quando um dos competidores é eliminado numa rodada qualificatória e o outro competidor é eliminado na semifinal, então o competidor que alcance a semifinal será considerado o vencedor.

Eventos adiados

Se um evento ou encontro tiver sido adiado, então as apostas serão válidas desde que o evento tenha lugar antes da cerimônia de encerramento. Esta regra será sobreposta a todas as regras de adiamento para os esportes individuais.

Resultados

1. Todas as corridas ou eventos serão classificados tendo em conta a cerimônia de entrega das medalhas. Quaisquer desqualificações subsequentes não irão contar para a classificação das apostas. Caso o resultado de um evento ter sido alterado após ter sido efetuado um inquérito, os competidores aos quais foi atribuída a medalha de ouro, prata ou bronze na cerimônia original de entrega das medalhas continuarão a ser considerados o primeiro, segundo e terceiro classificados, respetivamente.

2. Caso tenha sido atribuída mais de uma medalha para a mesma posição (por exemplo, se houver duas medalhas de bronze no boxe), então serão aplicada regras de “dead-heat”.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Padel

1. Apostas no jogo: Se um encontro tiver começado, mas não for concluído, então todas as apostas serão anuladas, a não ser que um tenista seja desclassificado. Neste caso, o tenista que passa à próxima rodada será considerado vencedor.

2. Apostas no vencedor final, quarto de jogo, numa das partes: todas as apostas continuarão válidas para os jogadores que se retirem ou que não participem no jogo.

3. Aplicam-se as regras gerais de apostas e apostas de tênis.

Última atualização: *07/04/2022*

Pesapallo (Beisebol Finlandês)

1. Todas as apostas em Pesapallo são decididas com base no resultado após as primeiras duas rodadas (8 innings).

2. O mercado de dupla possibilidade é decidido depois dos períodos de prorrogação (ex. Supervuoropari).

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Pôquer

Para qualquer frente-a-frente, pelo menos um jogador tem de conseguir um prêmio para que todas as apostas no respetivo frente-a-frente sejam válidas.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Política

Mercados do líder do partido

Exceto quando especificamente indicado o contrário, estes mercados serão classificados tendo em conta o próximo líder permanente do partido, tal como determinado pelas regras de seleção do partido; líderes interinos não contam.

Próximo ministro ou político a se despedir ou a ser despedido

Serão aplicadas regras de “dead-heat” caso existam múltiplos pedidos de demissão no mesmo dia, independentemente da hora a que sejam anunciados.

Eleições gerais do Reino Unido

O “Speaker” (Presidente do Parlamento) não irá contar para todos os mercados relevantes (total de lugares alcançados por cada partido, maiorias, etc.).

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Remo

Todas as apostas se manterão valendo, independentemente de uma tripulação, ou indivíduos competirem ou não.

Se uma regata for cancelada por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas, exceto para aqueles mercados que foram incondicionalmente determinados. As posições em pódio contarão como resultado oficial, independentemente de qualquer desqualificação subseqüente. Se não houver cerimônia de pódio, os resultados serão determinados de acordo com o resultado oficialmente publicado.

Última atualização: 21/05/2021

Rugby Union/ Rugby League

1. Quando as odds para o vencedor final de um torneio e para 80 minutos de jogo são apresentadas em Finais de Copas, a menos que 'para erguer a taça' tenham sido divulgadas, ou solicitadas, todas as apostas são classificadas com base nos 80 minutos de jogo.

2. 80 minutos de jogo incluem qualquer tempo adicional por lesão ou jogo parado, mas não tempo extra. No caso de um jogo ser abandonado antes do apito final, apenas as apostas que podem ser classificadas nesse momento serão válidas. Todas as outras serão canceladas. Tal será válido salvo no caso de os minutos restantes do encontro serem completados dentro de um prazo de 24 horas para jogos da liga, e 72 horas para jogos da copa.

3. As apostas em margem de vitória partem do zero.

4. As apostas serão aceites até o momento do início oficial. Se uma aposta for aceite inadvertidamente, o que inclui um jogo depois do seu tempo de começo, o jogo será considerado como não realizado. Nas apostas 'primeiro a tentar marcar', as tentativas por pênaltis não contam. Serão feitos todos os esforços para cotar todos os jogadores de uma equipe, porém, se a primeira/última tentativa for marcada por um jogador não cotado na lista original, esse jogador contará à mesma como vencedor.

Apostas em Título e Divisão:

A posição final das equipes no final da época decide os lugares. Isto inclui pontos de dedução que a liga possa aplicar antes da época terminar. Playoffs de fim de época e penalidades atribuídas aos clubes depois da época terminar não contam.

Última atualização: *30/05/2014 às 15:00.*

Sinuca e Bilhar

Apostas classificadas com base nas regras oficiais de competições

Apostas no Torneio - Prever qual jogador ganhará um torneio.

Se um jogador não iniciar um torneio ou partida, todas as apostas nesse jogador serão anuladas.

Todas as apostas ante-post na partida feitas em jogadores que não se qualificarem serão consideradas perdedoras para fins de classificação.

Apostas em grupo

As apostas serão anuladas caso um jogador se retire ou seja substituído.

Apostas de partida

No caso de uma partida começar, mas que não seja concluída, o jogador que passar para a próxima rodada será considerado o vencedor para fins de classificação e as apostas em frame e handicap serão anuladas. Os mercados que já foram classificados seguirão valendo. Os walkovers não contam para fins de apostas.

Apostas em Handicap/ Apostas em Frames/Total Frames

Se o número estatutário de Frames em uma partida não for completado, alterado ou diferente daqueles oferecidos para fins de apostas, as apostas serão anuladas. No caso de uma desclassificação ou se o jogador se retirar, as apostas serão anuladas.

Cor da Primeira Bola - Que cor será legalmente encaçapada primeiro no próximo Frame? A primeira cor legalmente encaçapada contando seu próprio valor (ou seja, não tomada como uma bola livre) será considerada a vencedora, independentemente de haver ou não re-racks subsequentes.

Próximo Frame - Primeiro jogador a encaçapar uma bola - O primeiro jogador a encaçapar legalmente uma bola no próximo Frame. O primeiro jogador a encaçapar uma bola legalmente será considerado o vencedor, independentemente de haver ou não re-racks subsequentes.

Próximo Frame 50 Break - Haverá um 50 Break marcado no próximo frame (por qualquer um dos jogadores)?

Próximo Frame Century Break - Haverá um century break pontuado no próximo frame? Jogador A, Jogador B, qualquer um dos jogadores ou nenhum dos jogadores.

Maior Break/Mercados de Century

Em caso de empate, todas as apostas serão anuladas, a menos que um preço para o empate tenha sido oferecido.

147 na partida - Será que um 147 será marcado na partida? Uma 147 break consiste em 15 vermelhos e pretos consecutivos, depois todas as cores. Qualquer 147 break ou superior que tenha exigido o uso de bolas livres será classificada como perdedora, a menos que o break tenha sido uma bola livre (vermelha e de cor) seguida de um tradicional 147

Última atualização: *29/10/2020 às 10:00.*

Especiais

Programas de televisão

1. Expulsões: as apostas para as expulsões serão mantidas, independentemente de quaisquer alterações de procedimento da parte da companhia televisiva, exceto caso especificamente indicado o contrário e desde que um vencedor óbvio seja anunciado. Se mais de um concorrente tiver sido expulso ou eliminado e a ordem de expulsão tiver sido clara, então a aposta será classificada para apenas um vencedor, caso contrário serão aplicadas regras de “dead-heat”. As apostas serão válidas para todos os candidatos de um mercado de expulsão, independentemente de os mesmo serem considerados “imunes” pelo programa de televisão.

2.Geral: todas as apostas para os concorrentes abandonarem o programa por sua própria vontade serão dadas como perdedoras em todos os mercados relevantes.

Tempo

Neva no natal: a classificação das apostas será baseada em dados provenientes do Met Office. Para a queda de neve ser registrada, é preciso que caia um único floco de neve durante o dia 25 de dezembro no aeroporto da cidade relevante. Qualquer neve remanescente que tenha caído em dias anteriores não irá contar para a classificação da aposta.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Sumô

Em caso de empate, todas as apostas serão anuladas e as apostas serão devolvidas, a menos que o Empate seja oferecido.

Se um dos lutadores for substituído por outro lutador, todas as apostas serão anuladas e as apostas serão devolvidas.

Última atualização: 21/05/2021

Surfe

Vencedor final

Na competição em questão, os atletas devem iniciar na primeira rodada para que as apostas sejam válidas. Ao contrário, elas serão anuladas e os montantes estornados. Para o pagamento dos ganhos será usada a classificação composta na apresentação do pódio (conforme resultado oficial da ASP). Desclassificações subsequentes e/ou apelações não afetarão o mercado. Se um evento não for concluído em toda a sua extensão, as apostas também serão anuladas e os montantes estornados.

Duelos

O ganhador de um duelo será determinado pela comparação do progresso e constatação de quem foi mais à frente na competição em questão. Se dois participantes citados forem eliminados na mesma rodada daquele evento, então o ganhador, para fins competitivos, será considerado aquele surfista com maior nota nessa última rodada. No cenário de um empate desta nota na rodada de eliminação de ambos, as apostas serão anuladas. Ambos os surfistas citados de um duelo precisam completar a primeira rodada para que a as apostas sejam válidas.

Ganhador da Bateria

Todos os surfistas de uma bateria devem entrar na água para que as apostas sejam válidas. Caso isso não ocorra, elas serão anuladas e os montantes estornados aos apostadores.

Progressão às Quartas deFinal/ Semifinal/ Final

Todos os surfistas da bateria devem entrar na água para que as apostas sejam válidas. Caso isso não ocorra, elas serão anuladas e os montantes estornados aos apostadores. O pagamento de ganhos se dá pelo progresso dos dois surfistas para a etapa considerada no tipo de aposta, daquela rodada especificada.

Última atualização: *09/06/2022*

Tênis de mesa

Regras gerais

1. Quando aplicável, a cerimônia do pódio irá determinar a classificação das apostas, independentemente de quaisquer desqualificações ou inquéritos posteriores.

2. Se jogadores nomeados para o encontro forem alterados antes do início do mesmo, então todas as apostas serão anuladas.

3. Se um evento começar mas não for concluído, então todas as apostas serão anuladas, exceto caso já tenha sido determinado um resultado definitivo para esse mercado ou caso não exista nenhuma maneira concebível de o encontro poder ser jogado até à sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado de um mercado em específico.

4. Mercados ao vivo: o jogo em específico tem de ser completado para que as apostas sejam válidas, exceto caso já tenha sido determinado um resultado definitivo para esse mercado.

5. Mercados ao vivo do “primeiro a marcar xx pontos”: as apostas serão classificadas tendo em conta o primeiro jogador a alcançar o número de pontos determinado para o jogo em questão. No caso de nenhum jogador conseguir alcançar o requerido número de pontos (devido a um abandono), então as apostas para esse mercado serão anuladas. Se o jogo em questão não tiver sido jogado, então todos os mercados para o “primeiro a marcar xx pontos” serão anulados.

6.Os mercados do total de pontos são baseados no número regulamentar de jogos a serem disputados. Se se alterar o número regulamentar de jogos ou se este diferir dos que oferecemos para apostas, então todas as apostas serão anuladas.

7. Apostas handicap ao vivo: os marcados são baseados no número regulamentar de jogos a serem disputados. Se se alterar o número regulamentar de jogos ou se este diferir dos que oferecemos para apostas, então todas as apostas serão anuladas.

8. Para classificar as apostas, serão utilizadas estatísticas provenientes do fornecedor oficial de resultados ou do website oficial da competição ou encontro relevantes. Quando estas estatísticas oficiais não estiverem disponíveis ou no caso de existirem provas significativas que o fornecedor oficial ou website oficial se encontram incorretos, iremos usar provas independentes para classificar as apostas.

9. Na ausência de provas independentes e consistentes ou caso existam provas significativamente contraditórias, as apostas serão classificadas tendo por base as nossas próprias estatísticas.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Tênis

Apostas em Tênis

1. Apostas no jogo: Se um encontro tiver começado, mas não for concluído, então todas as apostas serão anuladas, a não ser que um tenista seja desclassificado. Neste caso, o tenista que passa à próxima rodada será considerado vencedor.

2. Caso haja qualquer alteração de horário e/ou dia do encontro, todas as apostas continuarão válidas.

3. Caso haja qualquer alteração de local ou superfície de jogo, ou se um encontro for alterado para ser jogado no exterior em vez de no interior (ou vice-versa), todas as apostas continuarão válidas.

4. Apostas em sets e no resultado de um set: se o set em questão não tiver sido completado, então todas as apostas serão anuladas.

5. Número de sets num encontro: se o encontro em questão não tiver sido completado, então todas as apostas serão anuladas.

6. Total de jogos: se o encontro não tiver sido completado, então as apostas serão anuladas.

7. Total de jogos par / ímpar: se o encontro não tiver sido completado, então as apostas serão anuladas. Para a classificação das apostas, 0 (zero) conta como par.

8. Total de jogos e handicap de jogos: no final de um encontro, todos os jogos que cada tenista individual tiver ganho são contabilizados e o handicap é adicionado ao total para determinar o vencedor com o handicap incluído. Se o valor do handicap ou do total de jogos oferecido for um número redondo e o resultado final for este número, então as apostas serão classificadas como “push”.

9. Apostas no jogo e no resultado do jogo: se um jogo não tiver sido completado, então todas as apostas serão anuladas.

10. Resultado extato do set: se um jogo não tiver sido completado, então todas as apostas serão anuladas.

11. Apostas no vencedor final, quarto de jogo, numa das partes: todas as apostas continuarão válidas para os jogadores que se retirem ou que não participem no jogo.

12. Se um torneio não for completado, então todas as apostas no vencedor final serão anuladas.

13. Mercados “Selecione os finalistas” e “Chega à final”: no caso de um jogador se retirar antes do início do torneio, as apostas serão anuladas.

14. Não ganha um set / Ganha um set: Se um jogo não tiver sido concluído, então as apostas serão anuladas, a não ser que um resultado já tenha sido determinado.

15. Mais aces: se um jogo não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas.

16. Saque mais rápido do torneio: o jogador deverá sacar pelo menos uma bola no torneio para que a aposta seja válida.

17. Um tie-break (desempate) de jogo conta como um jogo.

18. Se um jogo for decidido por um tie-break, esse mesmo tie-break será considerado o último set.

19. Tie-break no primeiro set: se o primeiro set não tiver sido concluído, então esta aposta será anulada.

20. Maior número de duplas faltas: se um encontro não tiver sido concluído ou no caso de um empate, então todas as apostas serão anuladas. As apostas são classificadas tendo encontra as estatísticas oficiais do torneio.

21. Total de aces e de duplas faltas: se um encontro não tiver sido concluído, então as apostas serão anuladas, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido determinada.

22. Perde o primeiro set e ganha o encontro: se um encontro não tiver sido concluído, então as apostas serão anuladas.

23. Primeiro ace e primeira dupla falta: se nenhum jogador tiver feito um ace ou dupla falta, então as apostas para estes resultados serão anuladas.

24. Primeira queda de saque (break): se não ocorre uma quebra de saque (ou break), então as apostas para este resultado serão anuladas.

25. Apostas em sets com handicap: se o encontro não tiver sido concluído, então as apostas neste resultado serão anuladas.

26. Primeiro set – primeiro jogo de saque do tenista: este é um mercado oferecido para que o tenista em questão mantenha o seu primeiro jogo de saque do encontro ou para que este seja quebrado. O primeiro jogo de saque terá de ser completado para que as apostas sejam válidas.

27. Especiais para o encontro: os resultados oferecidos estão sujeitos às regras de tênis convencionais, a não ser que a classificação da aposta já tenha sido determinada. Para mercados com duplo resultado (como “o Jogador A ganha o encontro por 2-0 e serve o maior número de aces”), caso exista algum empate em que as apostas sejam consideradas “push”, então o especial será anulado.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT.*

Trotting

1. Todas as apostas nas corridas de trotting serão classificadas com base nos resultados oficiais da entidade reguladora.

2. Para Trotting, todas apostas serão classificadas de acordo com o resultado oficial. As regras de First Past The Post NÃO se aplicam. Se um cavalo for desclassificado por qualquer motive, as apostas nesse cavalo serão classificadas como perdidas.

3. Os resultados oficiais estão disponíveis em www.atg.se (Trotting Sueco), www.rikstoto.no (Trotting Norueguês), e www.hippos.fi (Trotting Finlandês).

4. Melhores odds garantidas (Best Odds Guaranteed) não se aplicam para Trotting.

Dead Heats

Dead-Heats: Quando acontece um “Dead-Heat”, os vencedores são pagos numa base de divisão de apostas (ex.: se for um “deat-heat” de 2 cavalos, metade da aposta será paga como uma vitória).

Regra N.º4

Para apostas no Vencedor da Corrida, no caso de existirem não-participantes, então a odds para os cavalos restantes sofrerão uma dedução da Regra N.º4, tendo por base o último preço oferecido no momento em que o cavalo foi retirado (veja a tabela para as deduções da Regra N.º4, na seção das “Corridas de Cavalos).

Apostas um-contra-um de Trotting

1.O cavalo que terminar com a melhor classificação final, tendo em conta os resultados oficiais, será determinado o vencedor.

2. Serão devolvidas as quantias apostadas caso um ou ambos os cavalos num um-contra-um forem não-participantes, se a corrida tiver sido abandonada ou se ambos os cavalos não competirem na corrida ou não registarem um tempo oficial.

Última atualização: *13/05/2020 às 10:00.*

UFC e Artes Marciais

1.Para a classificação das apostas, será usado o resultado oficial que foi anunciado pelo apresentador no final de um combate. Quaisquer alterações subsequentes a esse resultado não serão tidas em conta. Se o apresentador oficial não declara um resultado no final e um combate, então o mercado será classificado tendo em conta apenas o resultado apresentado no site oficial da organização relevante.

2. Se o combate termina com um empate, então as apostas para o resultado do combate serão anuladas e as quantias apostadas serão devolvidas.

3. Se um combate não tiver lugar dentro de 48 horas após a data e hora previstas, então as apostas serão consideradas anuladas e todas as quantias apostadas serão devolvidas. Os combates que sejam considerados como “sem disputa” ou “sem decisão” irão ver todos os seus mercados classificados como nulos.

Possíveis combates

TA única excepção à regra das 48 horas, acima mencionada, é quando os combates estão listados na categoria “Possíveis combates”. Estes mercados foram organizados antes de a data exata ser conhecida e serão reclassificados na data e evento corretos assim que um anúncio oficial tiver sido feito. Estes combates apenas serão anulados se qualquer um dos participantes defrontar um outro oponente em vez do originalmente listado. Assim que um combate tiver sido reclassificado, então o mesmo estará sujeito à regra das 48 horas.

Alteração ao número previsto de rounds

Todas as apostas para o vencedor final para o encontro serão válidas. No entanto, as apostas rounda-round serão anuladas. ***Apostas em rounds***

1. As apostas vencedoras deverão prever o round em que é determinado o resultado do combate.

2. Se um combate tiver sido interrompido antes de terem sido concluídas todos os rounds, ou se um participante tiver sido desqualificado e tiver sido atribuída uma decisão por pontos, então todas as apostas serão classificadas tendo em conta a ronda em que o combate foi interrompido.

Total de rounds

1. Se um combate tiver sido interrompido antes de terem sido concluídos todos os rounds, ou se um participante tiver sido desqualificado e tiver sido atribuída uma decisão por pontos, então todas as apostas serão classificadas tendo em conta o round em que o combate foi interrompido.

2. Para efeitos de classificação da aposta, quando for designado um meio-round, então os 2 minutos e 30 segundos serão o momento considerado a "metade" do round, e onde será determinado o valor de "mais/menos" [do que o número apresentado do total de rounds]. Caso o round acabe exatamente nesse momento, então as apostas afetadas serão anuladas.

Exemplos (Norma uniformizada para rounds de 5 minutos) para aposta uma em:

"Mais de 0.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos no Round 1

"Mais de 1.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos no Round 2

"Mais de 2.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos no Round 3

"Mais de 3.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos no Round 4

"Mais de 4.5 Rounds" ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos no Round 5.

Não aparece para o round

Se um participante não aparece para o round seguinte, a aposta será classificada como uma vitória do seu oponente na ronda precedente.

"Ganhará por finalização"

KO, TKO, DQ ou Submissão contam como uma finalização.

Especiais do UFC Card

1. Apenas os combates "main card" (principais) e "undercard" (secundários) irão contar. Os preliminares iniciais não serão incluídos. As apostas serão classificadas tendo em conta o número de combates previsto no total, o que inclui todos os encontros "undercard" e "main card".

2. As apostas serão válidas desde que tome lugar o número exato de combates presente na descrição do mercado. Se um participante se retira e for substituído, então as apostas serão válidas. Se o combate for cancelado sem haver uma substituição, alterando então o número de combates, então todas as apostas serão anuladas.

3. Aplicam-se as regras de "dead-heat" aos mercados Combate da noite, Submissão da noite e Nocaute da noite, caso dois ou mais combates ou participantes recebam a homenagem.

Especiais da Betway

Para propósitos de classificação do resultado de uma aposta “Todos Vencem”, os resultados do mercado Vitória/Empate/Vitória são considerados.

Última atualização: *05/05/2021 às 10:00 GMT+2.*

Xadrez

Nel caso in cui una partita inizia ma non viene portata a termine, tutte le scommesse saranno annullate a meno che non sia indicato diversamente nelle regole.

Numero di mosse

Per tutte le scommesse che si riferiscono al numero di mosse effettuate fino a quando non accade qualcosa, la mossa è considerata come giocata non appena il "Bianco" ha fatto la sua mossa.

Vincitore del torneo

Nel caso in cui 2 o più giocatori finiscono il torneo con lo stesso numero di punti, le scommesse saranno risolte a vantaggio del giocatore che viene dichiarato vincitore dal rispettivo organo che gestisce del torneo. Questa regola è valida anche per le scommesse sul "Vincitore del gruppo".
Ultimo aggiornamento: *21/05/2021*

Esportes Virtuais

Esportes Virtuais: Regras de Apostas

A categoria de Esportes Virtuais do Betway oferece emoções fortes 24 horas por dia, 7 dias por semana nos seus esportes favoritos que temos disponíveis.

Todas as apostas feitas em Esportes Virtuais estão sujeitas às regras gerais de esportes, por favor clique aqui para aceder às regras de apostas esportivas do Betway.

Temos disponíveis:

- Futebol
- Trotting
- Corridas de Cavalos
- Corridas de Galgos
- Automobilismo
- Motociclismo
- Ciclismo

Futebol Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada jogo pode efetuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo às odds apresentadas e mercados disponíveis. O jogo começará então a exibir um ticker onde são destacadas as oportunidades de gol. O resultado destes destaques será depois exibido num cartão com o resultado do jogo, mostrando as seleções ganhadoras. As suas apostas serão classificadas em concordância. Em seguida, terão início uma introdução e contagem regressiva para o jogo seguinte.

Por favor clique aqui para acessar as regras de apostas para Futebol do Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 88%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Corridas de Cavalos Virtuais

Regras Gerais:

Com as Corridas de Cavalos Virtuais do Betway pode escolher de entre uma seleção de eventos. Quando se decidir, pode efetuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, exibindo as odds de cada cavalo e jockey. A corrida irá começar e terá uma duração de 30 a 60 segundos. Nesse período os mercados de apostas serão atualizados de forma a mostrarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As seleções que oferecemos são:

• Vencedor da Corrida • 2/3/4 colocados* *Apenas disponíveis para corridas com 16 corredores • Forecast (Previsão) • Tricast (Previsão Tripla)

Quando terminada, será reproduzida a repetição dos cavalos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros 3/ 4 a terminar. A sua aposta será então classificada.

Por favor clique aqui para acessar as regras de apostas para Corridas de Cavalos do Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 71%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Trotting Virtual

Regras Gerais:

Com o Trotting Virtual do Betway, pode escolher de entre uma seleção de eventos. Quando se decidir, pode efetuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, exibindo as odds de cada corredor. A corrida irá começar e terá uma duração de 30 a 60 segundos. Nesse período os mercados de apostas serão atualizados de forma a mostrarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As seleções que oferecemos são:

• Vencedor da Corrida • 2/3/4 colocados* *Apenas disponíveis para corridas com 16 corredores • Forecast (Previsão) • Tricast (Previsão Tripla)

Quando terminada, será reproduzida a repetição dos cavalos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros 3/ 4 a terminar. A sua aposta será então classificada.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 73%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Por favor clique aqui para acessar as regras de apostas para Trotting do Betway.

Corridas de Galgos Virtuais

Regras Gerais:

Antes de cada corrida pode efetuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, exibindo as odds para cada corredor. A corrida irá então começar, durando aproximadamente 30 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão atualizados de forma a apresentarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As selecções que oferecemos são:

• Vencedor da Corrida • Segundo colocado • Forecast (Previsão) • Tricast (Previsão Tripla)

Quando terminada, será reproduzida a repetição dos galgos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros três a terminar. A sua aposta será então classificada.

Por favor clique aqui para acessar as regras de apostas para Corridas de Galgos do Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 70%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Automobilismo Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada corrida pode efetuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, exibindo as odds para cada corredor. A corrida irá então começar, durando aproximadamente 60 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão atualizados de forma a apresentarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As seleções que oferecemos são:

• Vencedor da Corrida • Segundo colocado • Forecast (Previsão) • Tricast (Previsão Tripla) • Reverse Tricast (Previsão Invertida) Quando terminada, será reproduzida a repetição dos carros a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros três a terminar. A sua aposta será então classificada.

Por favor clique aqui para acessar as regras de apostas para Automobilismo do Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 73%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Motociclismo Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada corrida pode efetuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, exibindo as odds de cada um dos 4 Pilotos e Motos. A corrida irá então começar, durando aproximadamente 30 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão atualizados de forma a apresentarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As selecções que oferecemos são:

• Vencedor da Corrida • Segundo e terceiro colocados • Forecast (Previsão) • Tricast (Previsão Tripla)

Quando terminada, será reproduzida a repetição das motos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros doistrês a terminar. A sua aposta será então classificada.

Por favor clique aqui para acessar as regras de apostas para Motociclismo do Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 73%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Ciclismo Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada corrida pode efetuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, exibindo as odds de cada um dos ciclistas e bicicletas. A corrida irá então

começar, durando aproximadamente 30 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão atualizados de forma a apresentarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As seleções que oferecemos são:

• Vencedor da Corrida • Segundo e terceiro colocados • Forecast (Previsão) • Tricast (Previsão Tripla) • Reverse Tricast (Previsão Invertida)

Quando terminada, será reproduzida a repetição das bicicletas a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros três a terminar. A sua aposta será então classificada.

Por favor clique aqui para acessar as regras de apostas para Ciclismo do Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 74%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Regras Gerais para Esportes Virtuais

Eventos incompletos:

No improvável caso do resultado ser incerto ou incompleto (por qualquer razão), todas as apostas serão anuladas e reembolsadas de acordo com as regras de apostas do Betway. Estão excluídos desta situação problemas de transmissão (streaming), como o relato não estar sincronizado com a transmissão de vídeo.

Por favor clique aqui para acessar as Regras de Apostas do Betway.

Pagamento Máximo:

O pagamento máximo por aposta individual é de 250.000€ para todos os mercados de Esportes Virtuais.

Por favor clique aqui para acessar as regras de Pagamentos Máximos.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 75%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa independente de testes, em conformidade com a regulamentação relevante.

Uma avaria resultará na anulação de todos os pagamentos e apostas, de acordo com os nossos Termos e Condições.

Última atualização: *26/07/2022*

Vôlei

1. Ambas as equipes num encontro terão odds individuais para a sua vitória.

2. No caso de qualquer uma das equipes nomeadas para um jogo ser alterada antes de o jogo começar, então todas as apostas serão anuladas.

3. Se um jogo começar sem ser concluído, então todas as apostas serão anuladas.

4. Para competições em que existe um empate nos encontros com duas mãos, caso exista um Golden Set para decidir que equipe passa à fase seguinte (no evento de o empate ser equilibrado nos jogos ganhos), então para efeitos da classificação das apostas o Golden Set não conta.

5.A seleção “qualifica-se” será classificada tendo em conta a equipe que passa à fase seguinte da competição em específico, e inclui o resultado de um Golden Set, se o mesmo for jogado.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Polo Aquático

1. Todas as apostas serão classificadas de acordo com o resultado oficial declarado pela entidade reguladora do Polo Aquático.

2. A não ser que algo seja dito em contrário pelo Betway, todas as apostas serão classificadas de acordo com o resultado no final do tempo regulamentar.

3. Se um jogo for abandonado antes do fim do tempo regulamentar, todas as apostas serão anuladas, exceto para os mercados que já tenham sido incondicionalmente determinados.

4. Se um jogo for adiado e agendado para ter lugar dentro de um prazo de 24 horas após o tempo previsto inicialmente, as apostas no jogo permanecerão válidas.

5.Se o jogo não for disputado no local anunciado, a aposta permanecer válida, exceto caso o local tenha sido alterado para solo do adversário, pois nesse caso as apostas serão anuladas. (No caso de jogos internacionais, as apostas irão permanecer válidas se o local do jogo se mantiver no mesmo país).

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*

Esportes de Inverno

1. A designação “Esportes de Inverno” abrange os seguintes desportos: Esqui Alpino, Biatlo, Bobsleigh, Esqui Cross-Country, Esqui Estilo Livre, Luge, Combinado Nórdico, Patinagem, Skeleton, Salto de esqui e Snowboarding.

2. Apostas no vencedor final: quaisquer apostas colocadas em participantes que acabem por não competir, seja qual for a razão, serão dadas como perdedoras. Para os mercados do vencedor final, serão aplicadas as regras de “dead-heat”.

3. Caso um evento seja adiado, as apostas apenas serão válidas se o evento tiver lugar no mesmo local e dentro de um período de sete dias. Caso contrário, todas as apostas serão anuladas.

4. No entanto, para o Campeonato do Mundo e os Jogos Olímpicos, as apostas serão válidas para a disciplina relevante independentemente da nova hora e data para o evento. Se o mesmo tiver sido abandonado e não tiver lugar, então todas as apostas serão anuladas.

5. Se as condições de um evento em específico forem alteradas das listadas originalmente pela entidade reguladora oficial, então todas as apostas serão anuladas, exceto caso a classificação das apostas já tenha sido determinada.

- Alterações à distância oficial: para o biatlo e cross-country, as apostas serão anuladas se a distância oficial registrada for alterada, mas permanecerão válidas se a distância efetiva da pista tiver sido alterada.
- Menos rodadas ou ordem dos eventos: a exceção está nos eventos de saltos de esqui, em que os resultados irão permanecer válidos para todos os mercados desde que uma rodada seja completada na íntegra, incluindo caso o evento ou rodada tenha que recomeçar, mas excluindo o mercado das margens de vitória (veja a regra indicada mais abaixo).
- Especificamente para Saltos de esqui ao vivo: se um evento for abandonado durante a segunda rodada, significando que os resultados da primeira rodada serão também os resultados oficiais do evento, então serão anuladas todas as apostas feitas após este primeiro set ter sido concluído.

6. As apostas serão classificadas de acordo com os resultados ou rankings oficiais da Federação Internacional de Esqui (FIS), a União Internacional de Patinagem (ISU), a União Internacional de Biatlo (IBU) e o Comité Olímpico Internacional, bem como qualquer outra entidade reguladora considerada como tendo autoridade sobre as competições em questão. No entanto, no evento de uma desqualificação, a cerimónia do pódio irá determinar a classificação das apostas.

7.Classificação das apostas: serão utilizadas estatísticas provenientes do fornecedor oficial de resultados ou do website oficial da competição ou encontro relevantes para classificar as apostas. Quando estas estatísticas oficiais não estiverem disponíveis ou no caso de existirem provas significativas que o fornecedor oficial ou website oficial se encontram incorrectos, iremos usar provas independentes para classificar as apostas. Na ausência de provas independentes e consistentes ou caso existam provas significativamente contraditórias, as apostas serão classificadas tendo por base as nossas próprias estatísticas.

8. Se um evento tiver duas corridas idênticas a ter lugar em dias separados e a primeira corrida tiver sido cancelada, então as apostas feitas na primeira corrida serão classificadas de acordo com os resultados da segunda corrida.

9. Especificamente para apostas no Combinado Nórdico: se os resultados de uma rodada provisória de uma competição forem usados para o início da corrida cross-country, então todas as apostas serão anuladas.

10. Para apostas um-contra-um: ambos os jogadores deverão começar o evento ou as apostas serão anuladas. Caso um competidor comece, mas se retire, então as apostas feitas no mesmo serão dadas como perdedoras.

11. Pelo menos um dos competidores deverá acabar a corrida ou torneio na sua totalidade para que as apostas sejam válidas.

12. Total de medalhas ou de pontos: os competidores deverão completar um número mínimo requerido de eventos para que as apostas sejam válidas.

13. Mercados ao vivo para a primeira rodada, salto ou corrida: se um evento tiver sido abandonado antes de a primeira rodada ter sido concluída, então todas as apostas serão anuladas, exceto caso já tenha sido determinada a classificação da aposta em questão.

14. Se um evento recomeçar durante a primeira rodada, salto ou corrida, então todas as apostas feitas em mercados oferecidos ao vivo antes deste recomeço serão anulados, exceto caso já tenha sido determinada a classificação da aposta em questão.

15. Margem de vitória: as apostas serão classificadas nos intervalos de vitória listados pela entidade reguladora oficial do evento. Caso sejam alteradas as condições de um evento em específico, não correspondendo as mesmas às originalmente listadas pela entidade reguladora, então as apostas serão anuladas. Exemplos desta situação são a existência de uma pista com uma distância inferior, de menos rodadas ou saltos ou a alteração da ordem dos eventos.

Última atualização: *22/04/2016 às 10:00 GMT+1.*