axio

APOSTAS ESPORTIVAS

DOCUMENTAÇÃO PARA OPERADORES ATUALIZADO EM 13/10/2026

Manual de regras das apostas esportivas.

Como cada aposta é liquidada, esporte por esporte: o que vale em cada mercado, quando a aposta é anulada e o que acontece em adiamento, interrupção, desistência e prorrogação.

— SUMÁRIO

Como usar este manual 002	Regras gerais de liquidação 007	Tênis 132
Índice por esporte 003	Basquete 018	Vôlei 139
Dúvidas mais comuns 004	E-sports 067	Outros esportes e jogos virtuais 143
Mercados principais 005	Futebol 079	

Como usar este manual

O que é	Este manual reúne, em português, as regras de liquidação das apostas esportivas: como cada mercado é resolvido, quando a aposta é anulada e o que acontece em casos como adiamento, interrupção, desistência, prorrogação e erro técnico. É a tradução integral das regras oficiais do provedor das apostas esportivas (GR8), na versão atualizada em 01/09/2026. Serve para a equipe da casa orientar o apostador que questionar o resultado de uma aposta.
Como está organizado	Primeiro vêm os mercados principais e as regras gerais, que valem para todos os esportes. Depois, as regras de cada esporte, na ordem do documento original. No fim, os jogos virtuais. Para achar um esporte, use o índice da página seguinte. Para achar um mercado, pesquise pelo nome no leitor de PDF (Ctrl + F), em português ou em inglês.
Como ler uma regra	Na coluna da esquerda ficam os nomes dos mercados. Logo abaixo de cada nome, em letra menor, aparece o nome original em inglês. Na coluna da direita fica a regra que vale para todos os mercados daquele grupo. O nome do mercado no site pode ter pequena diferença de redação em relação a este manual. Na dúvida, confira pelo nome original em inglês.
Qual regra prevalece	Se a regra geral e a regra do esporte disserem coisas diferentes, vale a regra do esporte. Em caso de diferença entre esta tradução e o texto original do provedor, vale o texto original.

TERMOS USADOS NO MANUAL

Liquidação	O fechamento da aposta depois que o resultado é conhecido: ganha, perdida ou anulada.
Aposta anulada	A aposta deixa de valer e o valor apostado é devolvido.
Tempo regulamentar	O tempo normal da partida com os acréscimos dados pelo árbitro, sem prorrogação e sem disputa de pênaltis.
Linha de apostas	A oferta do mercado no site: o texto do mercado, a linha (por exemplo 2.5) e a odd.
Mercado e seleção	Mercado é o tipo de aposta (por exemplo, Total de gols). Seleção é a opção escolhida dentro dele (por exemplo, Mais de 2.5).

Índice por esporte

Em ordem alfabética. No manual, os esportes seguem a ordem do documento original.

Automobilismo (Formula 1, Nascar, MotoGP) 104
Badminton 011
Bandy 012
Basketball Penalties 158
Basquete 018
Beisebol 014
Biatlo 023
Boxe 025
Ciclismo 064
Corrida de cavalos 109
Cricket Roulette 156
Críquete 030
Críquete virtual (AI Cricket) 146
Críquete virtual (Quantum) 147
Críquete virtual (VSL Cricket) 148
CS Replays (replays de Counter-Strike) 153
Curling 063
Dardos 065
Disputa de pênaltis (Replay Bets) 156
E-Basketball (basquete virtual) 143
E-Cricket (críquete virtual) 144
E-Football (futebol virtual) 143
E-Hockey (hóquei virtual) 144
E-sports 067
Floorball 077
Futebol 079
Futebol americano 008
Futebol australiano 010
Futebol de areia 021
Futsal 105
Handebol 107
Highlight Football 155
Hóquei na grama 076
Hóquei no gelo 111
IPL Rivalry 152
Kabaddi 117
Kabaddi virtual 149
MMA e UFC 121
Polo aquático 141
Replay Bets 154
Rúgbi 125
Sinuca (snooker) 127
Squash 128
Tênis 132
Tênis de mesa 129
Tênis de mesa virtual 151
Tênis virtual 150
Vencedor da bola ao alto inicial (basquete) 158
Vôlei 139
Vôlei de praia 022
Xadrez 028

PARTES DO MANUAL

Mercados principais 005
Regras gerais de liquidação 007
Outros esportes e jogos virtuais 143

Dúvidas mais comuns

Um resumo do que mais gera pergunta de apostador. A regra completa está na seção indicada em cada tema.

Jogo adiado, interrompido ou com mando trocado

Ver: Regras gerais de liquidação

- Jogo adiado ou atrasado por mais de 36 horas do horário original: todas as apostas são anuladas.
- Jogo interrompido e não concluído em até 12 horas do horário original: são anuladas as apostas em mercados que ainda não estavam decididos. O que já tinha resultado continua valendo.
- Mandante e visitante trocados por engano: as apostas são anuladas, a não ser que o jogo seja em campo neutro.
- Alguns esportes têm prazo próprio. Confira sempre a seção do esporte.

Total e handicap

Ver: Mercados principais

- Total exatamente igual à linha: aposta anulada.
- Handicap que termina empatado depois de aplicado: aposta anulada.
- Linha terminada em .25 ou .75: a aposta é dividida em duas metades com as linhas vizinhas, e cada metade é liquidada separadamente.

Futebol

Ver: Futebol

- Vale o tempo regulamentar (90 minutos mais acréscimos). Prorrogação e pênaltis só contam nos mercados que dizem isso, como os de classificação.
- Em Ambas as equipes marcam, o gol contra conta a favor da equipe adversária.
- Cartões: só contam os mostrados a jogadores em campo. Cartões para banco de reservas e comissão técnica não contam. Na expulsão por dois amarelos, conta só o primeiro amarelo.
- Mercados de jogador: o jogador precisa participar da partida por mais de um segundo.
- Estatísticas: valem só no tempo regulamentar, com base nos dados de whoscored.com e, na falta deles, Flashscore.com.

Basquete

Ver: Basquete

- A prorrogação conta em caso de empate no tempo regulamentar, salvo indicação em contrário na linha de apostas. No Vencedor da partida (1X2) vale só o tempo regulamentar.
- Mercados de jogador: o jogador precisa participar da partida por mais de um segundo, senão a aposta é anulada.

Tênis, badminton e vôlei de praia

Ver: Tênis

- Desistência ou desclassificação com pelo menos um set completo: as apostas no vencedor da partida continuam válidas e o vencedor é definido pela decisão do árbitro.
- Se o primeiro set não foi concluído: continuam válidas só as apostas que já tinham resultado. As demais são anuladas.

E-sports

Ver: E-sports

- Mapa atribuído a uma equipe antes do início (vitória sem jogar) não entra nos mercados de total de mapas nem de mapa específico: o primeiro mapa da aposta é o primeiro mapa de fato jogado.

Mercados principais

A terminologia usada nestas regras pode variar conforme o esporte. Por exemplo, os resultados podem ser descritos como gols (no futebol), pontos (no basquete), sets (no tênis), mapas (nos e-sports) ou rounds (no boxe). Da mesma forma, os participantes podem ser equipes, jogadores individuais ou duplas; os segmentos de tempo podem ser chamados de partida, tempo, quarto, período, mapa ou round; e as competições podem ser chamadas de torneios, ligas, campeonatos ou copas. Esses exemplos servem para ilustrar as variações possíveis entre os diferentes esportes.

- Vencedor da partida: prever o vencedor da partida.
- Aposta 1X2: prever o resultado do mercado com três resultados possíveis: vitória da primeira equipe, empate ou vitória da segunda equipe.
- Aposta de 2 opções: prever o resultado do mercado com apenas dois resultados possíveis: vitória da primeira equipe ou vitória da segunda equipe.
- Total: prever se o número total de gols marcados pelas duas equipes em uma partida ficará acima ou abaixo do número indicado. Se o total for exatamente igual ao número indicado, a aposta será liquidada como anulada.
- Handicap: prever qual equipe vencerá depois de aplicar a margem do handicap ao placar real. Um número positivo ou negativo de gols é somado ao placar final da equipe. Se o resultado depois de aplicado o handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.
- Handicap asiático duplo é uma aposta feita com um valor de handicap (H) que é múltiplo de 0.25, mas não é múltiplo de 0.5, por exemplo: H = −0.25, +0.25, −0.75, +0.75 etc.
  Essa aposta é interpretada como duas apostas separadas (simples, “meias” apostas) com as mesmas odds, usando os valores de handicap de quarto de ponto mais próximos: H1 = H − 0.25 e H2 = H + 0.25.
  O valor apostado em cada “meia” aposta é igual à metade do valor total da aposta “Dupla”.
- Aposta de Total duplo é um tipo de aposta de Total em que o valor do Total (T) é múltiplo de 0.25, mas não é múltiplo de 0.5, por exemplo: T = 2.25, 2.75, 3.25 etc.
  Essa aposta também é interpretada como duas apostas separadas (simples, “meias” apostas) com as mesmas odds, usando os valores de total de quarto de ponto mais próximos: T1 = T − 0.25 e T2 = T + 0.25.
  O valor apostado em cada “meia” aposta é igual à metade do valor total da aposta “Dupla”.

Os exemplos a seguir são as quatro opções simplificadas de liquidação dessas apostas "Duplas":

Exemplo 1. As duas meias apostas são ganhas pelo Cliente.

- *Nesse caso, o pagamento (S) é S=k*C.*
  Em que k é a odd indicada na linha,
  C é o valor da aposta do Cliente.
  Para liquidar a “Múltipla”, usa-se a odd K = k.

Exemplo 2. Uma metade da aposta é ganha e a outra é anulada.

- *Nesse caso, o pagamento (S) = (k + 1)/2*C*
  E, para liquidar a “Múltipla”, será aplicada a odd K=(k + 1)/2.

Exemplo 3. Uma metade da aposta é anulada e a outra é perdida.

- *Nesse caso, S=0.5*C e, para liquidar a "Múltipla", será aplicada a odd K=0.5.*

Exemplo 4. As duas apostas são perdidas.

- *Nesse caso, S=0, e a odd para liquidar a "Múltipla" é K=0*

- Dupla chance: fazer uma aposta que cobre dois dos três resultados possíveis: vitória do mandante ou empate (1X), vitória do visitante ou empate (X2), ou vitória de qualquer uma das equipes (12).
- HT/FT (Intervalo/Final): prever tanto o resultado do intervalo quanto o do tempo regulamentar. A prorrogação não está incluída. No aplicativo, os resultados são representados como: 1 (vitória da primeira equipe), 2 (vitória da segunda equipe) ou X (empate). O primeiro símbolo indica o resultado do intervalo, e o segundo mostra o resultado final. O resultado apenas do segundo tempo é irrelevante. Na versão para computador, são usados os nomes das equipes e a palavra "Empate".
  Exemplo: se a partida termina em 1:1 e o primeiro tempo foi 1:0, então, no aplicativo, a opção "1/X" vence.
- Placar exato: prever o placar final exato da partida selecionada.
- Resultado e Total: prever o resultado da partida e também se o total ficará acima ou abaixo do número indicado.
- Primeiro a chegar a N gols: prever qual equipe será a primeira a marcar o gol de número N.
- Ambas as equipes marcam: prever se cada equipe marcará pelo menos um gol durante a partida. *Gols contra são contados a favor da equipe adversária.*
- Ficar na posição N: prever a posição final na classificação que a equipe selecionada ocupará.
- Equipe a marcar o gol N: prever qual equipe marcará o gol de número N na partida (por exemplo, o 1º, o 2º ou o 3º gol etc.).
- Comparação de pontuação entre os tempos: prever em qual tempo as duas equipes, somadas, marcarão mais gols.
- Margem de vitória: prever a margem exata pela qual um participante (equipe ou atleta individual) vencerá o outro, medida em gols, pontos, tempo ou qualquer outra unidade aplicável, conforme o esporte.

Regras gerais de liquidação

- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário de início originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Se as equipes "Mandante" e "Visitante" forem trocadas por engano, todas as apostas serão anuladas, a menos que a partida seja disputada em campo neutro.
- O regulamento da partida é determinado pelo órgão oficial que rege o torneio, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Em caso de qualquer divergência entre as Regras gerais de liquidação e as Regras específicas por esporte, prevalecem as Regras específicas por esporte.

Regras por esporte

- Abaixo está uma lista de todos os mercados disponíveis, com as observações e descrições pertinentes.
- Nas Regras específicas por esporte, os mercados são agrupados em listas compactas, cada uma acompanhada de breves comentários explicativos. Uma mesma lista pode incluir mercados para a partida inteira e também para segmentos específicos, como tempos, quartos, períodos ou sets. As descrições normalmente incluem a frase: *"Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar."* Assim, todos os resultados usados para liquidar cada mercado serão derivados do resultado oficial da partida no tempo regulamentar.
- Neste manual, o nome de cada esporte aparece como título e os nomes dos mercados ficam na coluna da esquerda, com o nome original em inglês logo abaixo.

Futebol americano

AMERICAN FOOTBALL

REGRAS GERAIS

1. Todas as apostas incluem a prorrogação em caso de empate no tempo regulamentar, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
2. Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
3. Se uma partida não for disputada na data originalmente programada, por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas.
4. Os handicaps e os totais são expressos em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
5. Se as equipes mandante e visitante forem trocadas por engano, todas as apostas serão anuladas, a menos que a partida seja disputada em campo neutro.
6. Se a Regra de Misericórdia (Mercy Rule) for aplicada durante a partida, todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial no momento em que a regra foi aplicada.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way)	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as prorrogações. Se a prorrogação não for disputada e a partida terminar empatada, as apostas serão anuladas.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way)	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar. A

Vencedor do quarto (1X2)
Quarter Winner (3-Way)

Vencedor do tempo (1X2)
Half Winner (3-Way)

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do respectivo quarto ou tempo.

Combinações Intervalo/Tempo regulamentar
Half Time/Regular Time Combinations

As apostas são liquidadas com base no resultado do primeiro tempo e do tempo regulamentar, sem a prorrogação.

Total de pontos da partida
Total Match Points

Total de pontos da Equipe1
Team1 Total Points

Total de pontos da Equipe2
Team2 Total Points

Total de pontos da partida (Ímpar/Par)
Total Match Points (Odd/Even)

Total de pontos do quarto
Total Quarter Points

Total de pontos do quarto (Ímpar/Par)
Total Quarter Points (Odd/Even)

Total de pontos do 1º tempo
Total First Half Points

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as prorrogações.

Se o número total de pontos for exatamente igual ao total indicado, a aposta será liquidada como anulada.

Margem de vitória da partida
Match Winner Margin

Handicap no tempo regulamentar
Handicap Regular Time

Handicap do quarto
Handicap Quarter

Handicap do 1º tempo
Handicap 1st Half

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as prorrogações.

Se o resultado depois de aplicado o handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.

Quarto com mais pontos
Highest Scoring Quarter

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial de cada quarto.

Se dois ou mais quartos forem igualmente os mais produtivos, a opção “2 ou mais” será a vencedora.

Estatísticas
Statistics

Todas as apostas em mercados de estatísticas são liquidadas com base nos resultados oficiais publicados no site oficial do torneio.

- *Touchdowns*: um touchdown (TD) é um tipo de pontuação pelo qual a equipe marca o máximo possível de 6 pontos.
- *Field Goals*: um field goal (FG) vale três pontos e é marcado chutando a bola por cima do travessão e entre as traves.
- *Jardas de ataque*: o número de jardas conquistadas por um jogador durante uma jogada ofensiva (ou jogadas) enquanto ele tem a posse da bola.
- *Jardas de passe*: o número de jardas conquistadas pela equipe de ataque em passes completos, medido da linha de scrimmage original até o ponto em que o recebedor é derrubado, sai de campo ou entra na zona de touchdown.
- *Passes recebidos*: são contados apenas os passes completos em que a bola é recebida por outro jogador de ataque.

Cada uma das categorias de estatísticas acima pode incluir os seguintes mercados:

Vencedor (1X2)
Winner (3-Way)

Dupla chance
Double Chance

Handicap
Handicap

Total
Total

Futebol australiano

AUSTRALIAN FOOTBALL

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Os handicaps e os totais são expressos em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.

Se a partida terminar empatada, a aposta será anulada.

Handicap
Handicap

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.

Se o resultado depois de aplicado o handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.

Total de pontos da partida
Total Match Points

Total de pontos da partida (Ímpar/Par)
Total Match Points (Odd/Even)

Total de pontos da Equipe1
Team1 Total Points

Total de pontos da Equipe2
Team2 Total Points

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.

Se o número total de pontos for exatamente igual ao total indicado, a aposta será liquidada como anulada.

Para se classificar
To Qualify

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, conforme publicado no site oficial do torneio.

Para se classificar, uma equipe pode precisar disputar uma partida ou várias partidas.

Badminton

REGRAS GERAIS

- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.
- Se a partida for interrompida e um dos jogadores ou uma das equipes desistir ou for desclassificado:
- a. Se pelo menos um set tiver sido totalmente concluído:
  • Todas as apostas no vencedor da partida continuam válidas. O vencedor da partida é determinado de acordo com a decisão do árbitro.
  • Todas as apostas já liquidadas também continuam válidas.
- b. Se o primeiro set não tiver sido concluído:
  • Somente as apostas com resultados já definidos continuam válidas.
  • Todas as demais apostas serão anuladas.
- c. ***Exemplo:***
  A partida foi interrompida no segundo set com o placar de 1:0 (21:15, 19:20). Uma equipe desistiu.
  • Aposta "Total do 2º set mais de (39.5)": ganha
  • Aposta "Total do 2º set menos de (39.5)": perdida
  • Aposta "Total do 2º set mais de (40.5)": anulada
  • Aposta "Vitória da 2ª equipe": perdida
  • Aposta "Handicap da 1ª equipe na partida (-5.5)": anulada
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Os handicaps e os totais são expressos em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Em competições de duplas, se um ou mais jogadores forem substituídos por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

Vencedor do set (2 opções)
Set Winner (2-Way)

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida ou do set.

Se pelo menos um set tiver sido concluído e um jogador desistir ou for desclassificado, a aposta continua válida.

Se nenhum set tiver sido concluído, a aposta será anulada.

Se a partida for oficialmente declarada interrompida e não concluída, todas as apostas serão anuladas.

Handicap da partida Handicap Match **Handicap do set** Handicap Set **Margem de vitória** Winning Margin	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida ou do set. Se um jogador desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
Total de pontos da partida Total Match Points **Total de pontos da Equipe1** Team1 Total Points **Total de pontos da Equipe2** Team2 Total Points **Total de pontos da partida (Ímpar/Par)** Total Match Points (Odd/Even) **Total de pontos do set** Total Set Points	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. Se um jogador desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
Placar exato da partida Correct Score Match	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. Se um jogador desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
Primeiro a chegar a N pontos Race to N Points	As apostas são liquidadas com base em qual jogador será o primeiro a marcar N pontos em determinado set. Se um jogador desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
Vencer o ponto N To Win Point N	As apostas são liquidadas com base na informação oficial sobre qual jogador marca o ponto de número N no set. Se o ponto não tiver sido marcado por nenhum jogador, a aposta será anulada.

Bandy

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.
- Se as equipes mandante e visitante forem trocadas por engano, todas as apostas serão anuladas, a menos que a partida seja disputada em campo neutro.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) **Dupla chance** Double Chance	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar. Os gols marcados na prorrogação não são contados. Se o regulamento da partida tiver sido alterado, as apostas serão anuladas.
Handicap Handicap	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar. Se o resultado depois de aplicado o handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada. Se o regulamento da partida tiver sido alterado, as apostas serão anuladas.
Total no tempo regulamentar Total Regular Time **Total (Ímpar/Par)** Total (Odd/Even) **Total da Equipe1 no tempo regulamentar** Team1 Total Regular Time **Total da Equipe2 no tempo regulamentar** Team2 Total Regular Time	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar. Se o número total de gols for exatamente igual ao número indicado, a aposta será liquidada como anulada. O placar 0-0 é contado como Par. Se o regulamento da partida tiver sido alterado, as apostas serão anuladas. Se o regulamento da partida tiver sido alterado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.

Beisebol

BASEBALL

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas com as entradas extras incluídas, caso o tempo regulamentar da partida termine empatado.
- Os handicaps e os totais são expressos em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- As apostas em Vencedor da partida continuam válidas se pelo menos 5 entradas tiverem sido disputadas, exceto nos casos em que a equipe que rebate em segundo lugar estiver à frente após 4.5 entradas.
- As apostas em Totais e Handicaps continuam válidas se pelo menos 7 entradas tiverem sido disputadas, exceto nos casos em que a equipe que rebate em segundo lugar estiver à frente após 6.5 entradas.
- Se uma partida não for concluída por qualquer motivo (chuva, condições climáticas ou outros fatores externos), o vencedor é determinado de acordo com o placar no momento da interrupção, desde que esse placar seja confirmado como final pelo site oficial do torneio. Se não for confirmado, todas as apostas serão anuladas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 12 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.
- Em caso de troca de pitcher antes do início da partida, todas as apostas continuam válidas.
- Se as equipes mandante e visitante forem trocadas por engano, todas as apostas serão anuladas, a menos que a partida seja disputada em campo neutro.
- Se a Regra de Misericórdia (Mercy Rule) for aplicada durante a partida, todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial no momento em que a regra foi aplicada.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as entradas extras.

Se forem disputadas menos de 5 entradas, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas, exceto nos casos em que a equipe que rebate em segundo lugar estiver à frente após 4.5 entradas.

Se a partida for oficialmente declarada empatada, as apostas serão anuladas.

Vencedor da entrada (1X2)
Inning Winner (3-Way)

Vencedor das 5 primeiras entradas (1X2)
Winner First 5 Innings (3-Way)

A entrada indicada precisa ser concluída para que as apostas continuem válidas, a menos que o resultado já tenha sido definido.

As apostas nas 5 primeiras entradas são liquidadas com base no resultado oficial após 5 entradas completas, exceto nos casos em que a equipe que rebate em segundo lugar estiver à frente após 4.5 entradas.

Handicap no tempo regulamentar
Handicap Regular Time

Handicap das 5 primeiras entradas
Handicap First 5 Innings

Handicap da entrada N
Handicap Nth Inning

Margem de vitória da partida
Match Winner Margin

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as entradas extras.

Se forem disputadas menos de 7 entradas, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas, exceto nos casos em que a equipe que rebate em segundo lugar estiver à frente após 6.5 entradas.

Se a partida for oficialmente declarada empatada, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Total da partida
Match Total

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Total da Equipe1 na partida
Team1 Match Total

Total da Equipe2 na partida
Team2 Match Total

Total da entrada número N
Innings Number N Total

Total da Equipe1 na entrada
Inning Team1 Total

Total da Equipe2 na entrada
Inning Team2 Total

Total das 5 primeiras entradas
Total First 5 Innings

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as entradas extras.

Se forem disputadas menos de 7 entradas, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas, exceto nos casos em que a equipe que rebate em segundo lugar estiver à frente após 6.5 entradas.

Se a partida for oficialmente declarada empatada, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Haverá entradas extras
Extra Innings to Be Played

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial se forem disputadas entradas extras.

Se não forem disputadas entradas extras e a partida terminar empatada, as apostas serão anuladas.

Para se classificar
To Qualify

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, conforme publicado no site oficial do torneio.

Para se classificar, a equipe pode precisar disputar uma ou várias partidas.

Estatísticas
Statistics

Todas as apostas em mercados de estatísticas são liquidadas com base nos resultados oficiais publicados no site oficial do torneio.

- *Hits (H)*: ocorre quando um batter rebate a bola em território válido (fair territory) e chega em segurança pelo menos à primeira base, sem o benefício de um erro de defesa ou de um fielder's choice.

Tipos de hits:

  - *Single:* chegar à primeira base.
  - *Double:* chegar à segunda base em um único hit.
  - *Triple:* chegar à terceira base em um único hit.
  - *Home Run:* percorrer todas as bases e chegar ao home plate em um único hit.

- *Runs (R)*: um run é marcado quando um jogador avança pela primeira, segunda e terceira bases e retorna em segurança ao home plate, tocando as bases nessa ordem, antes que três outs sejam registrados.
- *Strikeouts (SO)*: registrado quando um batter acumula três strikes durante um at-bat.

- *Bases roubadas (SB)*: quando um corredor avança com sucesso para a base seguinte enquanto o pitcher está arremessando a bola.
- *Run Batted In (RBI)*: creditado a um batter quando sua ação no plate (normalmente um hit) resulta em um ou mais runs marcados.
- *Total de bases (TB)*: estatística que mede o número de bases que um jogador conquista com hits. As bases conquistadas por walks (BB), por ser atingido por um arremesso (HBP), por bases roubadas (SB) ou por chegar à base em um erro (E) não contam para o total de bases.

São aceitas apostas no valor total combinado, nos totais individuais da Equipe 1 e da Equipe 2 e também no desempenho individual dos jogadores em cada uma das seguintes categorias de estatísticas:

- Total de singles
- Total de bases roubadas (SB)
- Total de bases (TB)
- Total de strikeouts (SO)
- Total de hits + runs + RBI
- Total de hits (H)
- Total de runs (R)

Regras gerais de torneio
Tournament General Rules

- Todas as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais e as premiações publicados pela Federação, pela Liga ou pelo órgão oficial de votação competente (por exemplo, a BBWAA) em seus sites oficiais.
- Todas as apostas outright e de longo prazo permanecem válidas até a conclusão da temporada oficial. Se a temporada for cancelada ou não for concluída por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado em questão já tenha sido definido.
- As apostas em prêmios de jogadores, estatísticas individuais de jogadores e classificação para os playoffs são liquidadas com base apenas no desempenho na **Temporada Regular**. Estatísticas e conquistas que não sejam da **Temporada Regular** não contam para esses mercados.
- Para avançar ou ter uma vitória creditada em qualquer fase, a equipe ou o jogador precisa ser oficialmente declarado vencedor pela liga competente, independentemente do método pelo qual esse resultado foi obtido (por exemplo, procedimentos de desempate ou cancelamentos).

Regras dos mercados de torneio
Tournament Market Rules

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais publicados pela Federação ou Liga competente.

Vencedor final (outright)
Outright Winner

Vencedor pela primeira vez
First Time Winner

Vencedor da American League Central
American League Central - Winner

Vencedor da American League East
American League East - Winner

Vencedor da American League West
American League West - Winner

Vencedor da American League
American League Winner

Vencedor da National League Central
National League Central - Winner

Vencedor da National League East
National League East - Winner

Vencedor da National League West
National League West - Winner

Vencedor da National League
National League Winner

Chegar aos playoffs
To Reach the Playoffs

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais publicados pela Federação ou Liga competente. A liquidação se baseia apenas no desempenho na **Temporada Regular**.

A classificação por meio de uma vaga de Wild Card conta como classificação para o mercado **Chegar aos playoffs**.

Rookie of the Year da American League
American League Rookie of the Year

MVP da American League
American League MVP

Prêmio Cy Young da American League
American League Cy Young Award

Rookie of the Year da National League
National League Rookie of the Year

Prêmio Cy Young da National League
National League Cy Young Award

MVP da National League
National League MVP

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as premiações oficiais publicadas pelos órgãos oficiais de votação (por exemplo, a BBWAA) em seus sites oficiais.

Jogador com mais home runs na Temporada Regular
Player To Hit The Most Regular Season Home Runs

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as estatísticas oficiais publicadas pela Federação ou Liga competente.

A liquidação se baseia apenas no desempenho na **Temporada Regular**. As estatísticas dos playoffs não contam.

Se dois ou mais jogadores terminarem empatados com o maior número de home runs, os seguintes critérios de desempate serão aplicados na ordem indicada:

- Menos jogos disputados.
- Maior média de rebatidas (batting average).
- Melhor desempenho da equipe com base na classificação oficial da liga.

Se o empate persistir em todos os critérios acima, as apostas nos jogadores empatados serão liquidadas como anuladas.

Basquete

BASKETBALL

REGRAS GERAIS

1. Todas as apostas em basquete são aceitas com a prorrogação incluída em caso de empate no tempo regulamentar da partida, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
2. As apostas em Vencedor da partida (1X2) são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar. A prorrogação não é incluída.
3. Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
4. Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.
5. Se as equipes mandante e visitante forem trocadas por engano, todas as apostas serão anuladas, a menos que a partida seja disputada em campo neutro.
6. Se a regra de misericórdia (Mercy Rule) for aplicada durante a partida, todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial no momento em que a regra foi aplicada.
7. Em torneios de basquete que incluem fases eliminatórias de play-off em jogos de ida e volta, uma partida pode terminar empatada sem prorrogação. Nesses casos, a prorrogação só é considerada para as apostas feitas na equipe que se classifica para a próxima fase.

- a. *Exemplo 1: partidas de play-off.* As regras do torneio determinam que o vencedor é definido pelo total de pontos em dois jogos.
  Primeira partida: 79-71 (sem prorrogação), segunda partida: 80-80 (sem prorrogação).
  O placar total é 159-151, portanto a primeira equipe se classifica. A prorrogação não é disputada.
- b. *Exemplo 2: partidas de play-off.* As regras do torneio determinam que o vencedor é definido pelo total de pontos em dois jogos.
  Primeira partida: 85-80 (sem prorrogação), segunda partida: 91-96 (sem prorrogação).
  O placar total é 176-176. A prorrogação é disputada na segunda partida para determinar qual equipe se classifica. Essa prorrogação não é usada para os mercados de apostas da partida, apenas para o mercado "Para se classificar".

REGRAS DOS MERCADOS

Para vencer incluindo a prorrogação
To Win Including Overtime

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial, incluindo as prorrogações.

Haverá prorrogação
Overtime to Be Played

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida se pelo menos uma prorrogação for disputada.

Se nenhuma prorrogação for disputada e a partida terminar empatada, as apostas serão anuladas.

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) Vencedor do quarto (1X2) Quarter Winner (3-Way) Vencedor do tempo (1X2) Half Winner (3-Way)	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar. A prorrogação não é incluída.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Regular Time Handicap do quarto Handicap Quarter Handicap do 1º tempo Handicap 1st Half Margem de vitória da partida Match Winner Margin	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as prorrogações. Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.
Total de pontos da partida Total Match Points Total de pontos da Equipe1 Team1 Total Points Total de pontos da Equipe2 Team2 Total Points Total de pontos da partida (Ímpar/Par) Total Match Points (Odd/Even) Total de pontos do quarto Total Quarter Points Total de pontos da Equipe1 no quarto Team1 Total Quarter Points Total de pontos da Equipe2 no quarto Team2 Total Quarter Points Total de pontos do 1º tempo Total First Half Points Total de pontos da Equipe1 no 1º tempo Team1 Total 1st Half Points Total de pontos da Equipe2 no 1º tempo Team2 Total 1st Half Points	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo as prorrogações. Se o número total de pontos for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada.
Primeiro a chegar a N pontos Race to N Points	Para determinar o resultado da aposta, considera-se qual equipe será a primeira a marcar N pontos em um quarto específico. Se o quarto não for concluído, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Equipe1 vence todos os quartos Team1 Wins All Quarters Equipe2 vence todos os quartos Team2 Wins All Quarters	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial de cada quarto da partida.
Tempo com mais pontos Highest Scoring Half	As apostas são liquidadas com base no número total de pontos marcados em cada tempo. A prorrogação não é incluída.

Para se classificar
To Qualify

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da equipe que se classifica para a próxima fase do torneio, conforme publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, uma equipe pode ter de disputar uma ou várias partidas.

Estatísticas
Statistics

Todas as apostas em mercados de estatísticas são liquidadas com base nos resultados oficiais publicados no site oficial do torneio. A prorrogação conta.

Apenas as estatísticas baseadas em jogadores individuais são incluídas na liquidação das apostas em estatísticas. As estatísticas de equipe (como rebotes de equipe) não são consideradas, salvo indicação em contrário.

- *Rebotes* – Apenas os rebotes pegos por jogadores são contados. Rebotes de equipe não contam;
- *Cestas de 3;*
- *Roubos de bola;*
- *Assistências;*
- *Cestas de 2;*
- *Tocos;*
- *Perdas de posse;*
- *Faltas pessoais;*

Cada uma das categorias estatísticas acima pode incluir os seguintes mercados:

Para vencer (1X2)
To Win (3-Way)

Dupla chance
Double Chance

Handicap
Handicap

Total
Total

Total da Equipe1
Team1 Total

Total da Equipe2
Team2 Total

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Totais do jogador *(Pontos, Rebotes, Assistências, Perdas de posse, Tocos, Cestas de 3, Roubos de bola, Faltas pessoais)*

Para que a aposta continue válida, o jogador deve participar da partida por mais de um segundo. Se um jogador não participar da partida, todas as apostas relacionadas serão anuladas.

O mercado **Desempenho** inclui apenas Pontos, Rebotes e Assistências.

Roubos de bola e Tocos não são incluídos no mercado **Desempenho**.

Duelo de jogadores: comparar os dados estatísticos dos jogadores

Para que a aposta continue válida, cada jogador deve participar da partida por mais de um segundo. Se um dos jogadores não participar da partida, todas as apostas nesse jogador e no mercado de comparação geral serão anuladas.

Jogador faz um duplo-duplo
Player to Perform a Double Double

Um duplo-duplo é contado se o jogador registrar 10 ou mais em duas das seguintes categorias estatísticas: *pontos, rebotes, assistências, roubos de bola, tocos*.

Regras dos mercados de torneio
Tournament Market Rules

Vencedor do torneio
Tournament Winner

Para chegar à final
To Reach Final

As apostas são liquidadas com base nos resultados oficiais publicados pela respectiva Federação ou Liga.

Se o torneio não tiver sido disputado, todas as apostas são anuladas, exceto quando forem declarados resultados finais oficiais.

Se o vencedor não tiver sido determinado, as apostas são anuladas.

Futebol de areia

BEACH FOOTBALL

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) Dupla chance no tempo regulamentar Double Chance Regular Time	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar. Os gols marcados na prorrogação não são contados.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Regular Time Margem de vitória Winning Margin	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.
Total no tempo regulamentar Total Regular Time Total (Ímpar/Par) Total (Odd/Even) Total da Equipe1 no tempo regulamentar Team1 Total Regular Time Total da Equipe2 no tempo regulamentar Team2 Total Regular Time	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o número total de gols for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada. O placar 0-0 é contado como Par.
Equipe a marcar o gol número N Team to Score Goal Number N	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial de qual equipe marca o gol de número N no tempo regulamentar da partida.
Primeiro a chegar a N gols Race to N Goals	As apostas são liquidadas com base em qual equipe será a primeira a marcar N gols na partida.
Placar exato Correct Score	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.

Vôlei de praia

BEACH VOLLEYBALL

REGRAS GERAIS

- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.
- Se a partida for interrompida e um dos jogadores ou equipes desistir ou for desclassificado:
  - Se pelo menos um set tiver sido totalmente concluído:
    • Todas as apostas no vencedor da partida continuam válidas. O vencedor da partida é determinado de acordo com a decisão do árbitro.
    • Todas as apostas já liquidadas também continuam válidas.
  - Se o primeiro set não tiver sido concluído:
    • Apenas as apostas com resultados já determinados continuam válidas.
    • Todas as demais apostas serão anuladas.
  - *Exemplo:*
    A partida foi interrompida no segundo set com o placar de 1:0 (21:15, 19:20). Uma equipe desistiu.
    • Aposta "Total do 2º set mais de (39.5)": ganha
    • Aposta "Total do 2º set menos de (39.5)": perdida
    • Aposta "Total do 2º set mais de (40.5)": anulada
    • Aposta "Vitória da 2ª equipe": perdida
    • Aposta "Handicap da 1ª equipe na partida (-5.5)": anulada
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Os handicaps e os totais são dados em pontos, salvo especificação em contrário na linha de apostas.
- Em competições de duplas, se um ou mais jogadores forem substituídos por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

Vencedor do set (2 opções)
Set Winner (2-Way)

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida.

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida ou for desclassificado, e pelo menos um set tiver sido totalmente concluído, as apostas no vencedor da partida serão liquidadas de acordo com o resultado. Nos demais casos, as apostas serão anuladas.

Handicap de pontos da partida
Handicap Match Points

Handicap de pontos do set
Handicap Set Points

Margem de vitória
Winning Margin

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. Os handicaps são dados em pontos, salvo especificação em contrário na linha de apostas.

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados no momento da interrupção da partida serão anuladas.

Total de pontos da partida Total Match Points **Total de pontos do set** Total Set Points **Total de pontos da partida (Ímpar/Par)** Total Match Points (Odd/Even)	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. Os totais são dados em pontos, salvo especificação em contrário na linha de apostas. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados no momento da interrupção da partida serão anuladas.
Placar exato da partida Correct Score Match	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados no momento da interrupção da partida serão anuladas.
Primeiro a chegar a N pontos Race to N Points	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial de qual equipe será a primeira a chegar a N pontos em um set. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados no momento da interrupção da partida serão anuladas.
Haverá pontos adicionais Will Be Additional Points	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. O 22º ponto em um set disputado até 21 pontos (ou o 16º ponto em um set disputado até 15) é considerado um ponto adicional.
Quem marcará o ponto número N Who Will Score Point Number N	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial de qual equipe marca o ponto número N no set. Se o ponto não for marcado por nenhuma das equipes, a aposta será anulada.

Biatlo

BIATHLON

REGRAS GERAIS

- Os resultados finais são determinados pelo protocolo oficial da prova publicado imediatamente após o término da prova.
  Desclassificações posteriores ou quaisquer outras alterações no protocolo final após a prova não são consideradas.
- O regulamento da prova é definido pela Federação do Torneio e indicado na linha de apostas. Se o regulamento da prova tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas.
- Se o torneio tiver sido oficialmente cancelado ou não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas.
- Se houver mais de um vencedor, todas as apostas nesses participantes serão anuladas.
- Se o competidor declarado não tiver largado na prova, todas as apostas nesse competidor serão anuladas.
- Se o competidor declarado tiver largado na prova, mas não a tiver concluído, as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo oficial da prova.
- Em competições por equipes, se um ou mais competidores forem substituídos, todas as apostas continuam válidas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da prova Race Winner **Competidor vencedor** Winning Competitor	As apostas são liquidadas com base no protocolo final oficial da prova. O participante listado como vencedor no protocolo oficial é considerado o vencedor da prova. Se houver mais de um vencedor, todas as apostas nesses participantes serão anuladas. Se o participante declarado não tiver largado na prova, todas as apostas nesse participante serão anuladas. Se o participante tiver largado na prova, mas não a tiver concluído, as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo final da prova.
Ficará na posição N Will Take N Place **Ficará nas posições N-Y** Will Take N-Y Places	As apostas são liquidadas com base no protocolo final oficial da prova. Se o participante declarado não tiver largado na prova, todas as apostas nesse participante serão anuladas. Se o participante tiver largado na prova, mas não a tiver concluído, as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo final da prova.
Confronto direto Match-Up	As apostas são liquidadas com base no protocolo final oficial da prova. A liquidação se baseia em qual dos dois participantes (ou equipes, nas provas de revezamento) ocupa a melhor posição no protocolo final. Se ambos os participantes tiverem desistido ou não tiverem largado, as apostas serão anuladas. Se ambos os participantes tiverem terminado na mesma posição no protocolo final, as apostas serão anuladas.

Boxe

BOXING

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são liquidadas com base no resultado oficial inicial. Alterações posteriores ao término da luta (como protestos, casos de doping etc.) não são consideradas.
- Se o número de rounds da luta for alterado, as apostas no resultado da luta e no método de vitória continuam válidas.
  As apostas no número de rounds serão anuladas, exceto nos casos em que o resultado já tenha sido determinado antes da alteração.
- Se a luta for cancelada, todas as apostas serão anuladas.
- Se a luta for declarada "No contest", todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas cujo resultado já tenha sido determinado.
- Se a luta for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da luta, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da luta (1X2)
Fight Winner (3-Way)

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da luta.

O resultado pode ser definido por Decisão dos juízes (DEC), Nocaute (KO), Nocaute técnico (TKO), Decisão técnica (TD), Desclassificação (DQ) ou recusa de um oponente.

Total de rounds
Rounds Total

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da luta.

O Total 0.5 é liquidado como Mais de se o round for totalmente concluído.

Lutador 1 vence antes do limite
Fighter 1 to Win Inside the Distance

Lutador 2 vence antes do limite
Fighter 2 to Win Inside the Distance

Vitória antes do limite
To Win Inside the Distance

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da luta.

Uma vitória antes do limite significa KO, TKO, TD, DQ ou recusa do oponente.

Método de vitória
Winning Method

As apostas são liquidadas com base em vitória por pontos, antes do limite, empate.

Uma vitória antes do limite significa KO, TKO, TD, DQ ou recusa do oponente.

Uma vitória por pontos inclui Decisão unânime, dividida ou majoritária.

Um empate inclui:

- Empate unânime (os três juízes pontuam a luta como empate).
- Empate majoritário (dois juízes pontuam a luta como empate, um juiz pontua a favor de um dos lutadores).
- Empate dividido (um juiz pontua como empate, os outros dois juízes pontuam a luta a favor de lutadores diferentes).
- Empate técnico (declarado quando a luta é interrompida devido a uma lesão acidental ou a outro evento imprevisto antes de um determinado número de rounds ser concluído).

Número de rounds concluídos Number of Completed Rounds	As apostas são liquidadas com base no número de rounds totalmente concluídos. Se a luta terminar entre rounds ou no meio de um round, o último round concluído é considerado o final.
Fim da luta The End of the Fight	As apostas são liquidadas com base no round em que a luta termina. Se a luta terminar entre rounds, conta o round que acabou de terminar. Se todos os rounds forem concluídos, a Luta completa é liquidada como ganha. Em caso de Empate técnico ou DQ, conta o último round concluído.
Vencedor por pontos Winner by Points	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da luta. As apostas são liquidadas com base em uma Decisão dos juízes (unânime, dividida ou majoritária). Em caso de empate, as apostas são perdidas.
Lutador1 vence no round Fighter1 to Win in Round **Lutador2 vence no round** Fighter2 to Win in Round **Para vencer no round** To Win in Round	As apostas são liquidadas com base no round exato em que a luta termina. Se a luta terminar entre rounds, conta o round que acabou de terminar. A vitória por pontos após a conclusão de todos os rounds não equivale a uma vitória no último round. Em caso de Empate técnico ou DQ, conta o último round concluído.

Fim da luta (intervalo de 2 rounds)
The End of the Fight (2 Rounds Interval)

Lutador1 vence nos rounds (intervalo de 2 rounds)
Fighter1 to Win in Rounds (2 Rounds Interval)

Lutador2 vence nos rounds (intervalo de 2 rounds)
Fighter2 to Win in Rounds (2 Rounds Interval)

Fim da luta (intervalo de 3 rounds)
The End of the Fight (3 Rounds Interval)

Lutador1 vence nos rounds (intervalo de 3 rounds)
Fighter1 to Win in Rounds (3 Rounds Interval)

Lutador2 vence nos rounds (intervalo de 3 rounds)
Fighter2 to Win in Rounds (3 Rounds Interval)

Fim da luta (intervalo de 4 rounds)
The End of the Fight (4 Rounds Interval)

Lutador1 vence nos rounds (intervalo de 4 rounds)
Fighter1 to Win in Rounds (4 Rounds Interval)

Lutador2 vence nos rounds (intervalo de 4 rounds)
Fighter2 to Win in Rounds (4 Rounds Interval)

Fim da luta (intervalo de 6 rounds)
The End of the Fight (6 Rounds Interval)

Lutador1 vence nos rounds (intervalo de 6 rounds)
Fighter1 to Win in Rounds (6 Rounds Interval)

Lutador2 vence nos rounds (intervalo de 6 rounds)
Fighter2 to Win in Rounds (6 Rounds Interval)

As apostas são liquidadas com base no round exato em que a luta termina.

Se a luta terminar entre rounds, conta o round que acabou de terminar.

A vitória por pontos após a conclusão de todos os rounds não equivale a uma vitória no último round.

Em caso de Empate técnico ou DQ, conta o último round concluído.

Minuto do fim da luta
Minute of Fight End

As apostas são liquidadas com base no round exato em que a luta termina.

Se a luta terminar entre rounds, conta o último minuto do último round que acabou de terminar.

A vitória por pontos após a conclusão de todos os rounds não equivale a uma vitória no último round.

Em caso de Empate técnico ou DQ, conta o último round concluído.

Lutador 1: forma do fim da luta
Fighter 1 Way of Fight End

Lutador 2: forma do fim da luta
Fighter 2 Way of Fight End

Forma do fim da luta
Way of Fight End

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial:

- Decisão dos juízes (Decisão unânime, Decisão dividida ou Decisão majoritária);
- Desclassificação (DQ);
- Nocaute técnico (TKO);
- Nocaute (KO);
- Decisão técnica (TD).
  Em caso de empate ou recusa, as apostas são liquidadas como perdidas.

Knockdown no round
Knockdown in Round

Quem sofrerá knockdown
Who Will Be in Knockdown

Knockdown do Lutador 1
Fighter 1 Knockdown

Knockdown do Lutador 2
Fighter 2 Knockdown

Knockdown de ambos
Both Knockdown

Knockdown e vitória do Lutador1
Fighter1 Knockdown and Win

Knockdown e vitória do Lutador2
Fighter2 Knockdown and Win

Quem sofrerá knockdown e vencerá a luta
Who Will Be in Knockdown and Win Fight

As apostas são liquidadas com base nos resultados oficiais. Knockdown é quando:

1. O lutador toca o ringue (exceto com as pernas);
2. O lutador é sustentado pelas cordas;
3. O lutador fica pendurado nas cordas ou sobre elas;
4. O lutador não consegue se defender ou continuar.

Lutador1 vence nos primeiros N segundos
Fighter1 to Win in First N Seconds

Lutador2 vence nos primeiros N segundos
Fighter2 to Win in First N Seconds

Para vencer nos primeiros N segundos
To Win in First N Seconds

Haverá knockdown nos primeiros N segundos
Will Be Knockdown in First N Seconds

As apostas são liquidadas com base no resultado do 1º round.

KO ou KD no 1º round
KO or KD in 1st Round

KO no 1º round
KO in 1st Round

KD no 1º round
KD in 1st Round

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do 1º round.

Xadrez

CHESS

REGRAS GERAIS

- Nos jogos de xadrez, as apostas são aceitas em um jogo, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Todas as apostas na partida são válidas até o fim do torneio. Se o torneio for cancelado ou interrompido e não for concluído, todas as apostas serão anuladas.
- Se vários jogos forem disputados no mesmo dia entre os mesmos jogadores, as apostas podem ser feitas em cada jogo individualmente ou na soma dos jogos. Cada jogo tem uma linha do tempo diferente.
- Se um dos jogadores for desclassificado, todas as apostas serão anuladas.

- O tipo de controle de tempo é determinado pelas regras do torneio, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) **Dupla chance** Double Chance	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do jogo ou da partida. No xadrez, as apostas são aceitas em um jogo, salvo indicação em contrário na linha de apostas. Se o resultado de uma partida de vários jogos for determinado antes de todos os jogos serem disputados, as apostas serão liquidadas de acordo com esse resultado.
Handicap Handicap	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do jogo ou da partida. No xadrez, as apostas são aceitas em um jogo, salvo indicação em contrário na linha de apostas. Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada. Em partidas de vários jogos, se o resultado for determinado antes de todos os jogos serem disputados, as apostas serão liquidadas de acordo com ele.
Total de lances Moves Total	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do número de lances feitos no jogo.
Para se classificar To Qualify	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da equipe ou do jogador que se classifica para a próxima fase do torneio, conforme publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, um jogador ou uma equipe pode ter de disputar uma ou várias partidas.

Críquete

CRICKET

REGRAS GERAIS

- Se uma partida não for concluída em até 48 horas do horário originalmente programado por fatores externos, todas as apostas serão anuladas, exceto quando o resultado já tiver sido determinado de acordo com as regras oficiais da competição.
- Se a partida for cancelada ou adiada por mais de 48 horas em relação ao horário originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.
- As apostas no vencedor da partida serão liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição.
  Em partidas afetadas por condições climáticas adversas, a liquidação será baseada no resultado oficial.
  Se nenhum resultado oficial for declarado, todas as apostas serão anuladas.
  Em caso de tie, se as regras oficiais não determinarem um vencedor, serão aplicadas as regras de dead heat.
  Se um bowl-off ou Super Over for usado para determinar o vencedor, as apostas serão liquidadas de acordo com esse resultado.
  Se a partida for decidida por cara ou coroa, todas as apostas serão anuladas.
- Em partidas de overs limitados, para que as apostas em totais continuem válidas, pelo menos 80% dos overs programados de cada innings devem ser arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado.
  Em partidas First Class ou Test, a partida inteira conta. Em caso de empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas.
- Em partidas de overs limitados, para que as apostas em melhores batters ou bowlers continuem válidas, pelo menos 40% dos overs programados de cada innings devem ser arremessados, a menos que a equipe esteja all out ou tenha atingido sua meta antes desse limite. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

Resultado da partida (1X2)
Match Result (3-Way)

Todas as apostas são liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição.

Se a partida for afetada por condições climáticas adversas, as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial. Se nenhum resultado oficial for declarado, todas as apostas serão anuladas.

Em caso de tie:

- Se as regras oficiais da competição não especificarem um vencedor, será aplicada a regra de dead heat.
- Se o vencedor for determinado por bowl off ou Super Over, as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial.
- Se o vencedor for decidido por cara ou coroa, todas as apostas serão anuladas.

Para partidas First Class:

Se o resultado oficial for um tie, as apostas serão liquidadas como dead heat entre as equipes.

Se a opção Empate tiver sido oferecida, as apostas em Empate serão liquidadas como perdidas em caso de tie.

	Se a partida for abandonada por fatores externos, todas as apostas serão anuladas, a menos que um vencedor seja declarado de acordo com as regras oficiais. Se o resultado oficial for uma vitória por W.O. (forfeit) ou qualquer resultado semelhante, todas as apostas em Vencedor da partida serão anuladas. Se a partida for cancelada e não for disputada novamente nem reiniciada em até 48 horas do horário de início programado, todas as apostas serão anuladas. Se qualquer uma das equipes for alterada em relação às originalmente anunciadas, todas as apostas serão anuladas.
Dupla chance Double Chance	Todas as apostas são liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição. Se nenhum resultado oficial for declarado, todas as apostas serão anuladas.
Partida em tie Tied Match	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial ao final da partida, excluindo Super Overs, bowl-offs ou qualquer outro método usado para determinar um vencedor em caso de tie. É necessário um resultado oficial da partida para que as apostas continuem válidas. Se a partida for abandonada ou nenhum resultado oficial for declarado, todas as apostas serão anuladas. Em partidas First Class, ocorre um tie quando a partida chega a uma conclusão natural com todos os innings concluídos e as pontuações finais são iguais. Se nem todos os innings forem concluídos por completo, o resultado oficial ao final da partida continuará válido. Um innings declarado é considerado um innings concluído.
Vencedor do toss Toss Winner	Se o toss não acontecer, todas as apostas serão anuladas. As apostas serão liquidadas com base no resultado oficial. Se nenhum resultado oficial estiver disponível, a liquidação será baseada nas estatísticas próprias da Empresa.
Vencedor do toss e da partida Toss and Match Winner	A equipe selecionada deve vencer tanto o toss quanto a partida. Se a partida for afetada por condições climáticas adversas, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, conforme as regras da competição. Se a partida for cancelada e não for disputada novamente em até 48 horas do horário de início originalmente programado, todas as apostas serão anuladas. As apostas também serão anuladas se houver alteração nas equipes em relação às originalmente anunciadas.
Resultado do toss e total de runs 0.5 no primeiro arremesso Toss Result and Total Runs 0.5 on the First Delivery	A equipe selecionada deve vencer o toss e marcar pelo menos 1 run no primeiro arremesso do over inicial.

Cada equipe marcará
Each Team Will Score

Ambas as equipes devem marcar mais ou menos que o total indicado.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs programados de ambos os innings devem estar disponíveis para serem arremessados; caso contrário, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Se qualquer um dos innings for reduzido abaixo desse limite, todas as apostas serão anuladas.

Em partidas First Class ou Test, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Mais fours
Most Fours

Mais sixes
Most Sixes

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs programados devem ser arremessados em cada innings para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Em partidas First Class, se a partida terminar em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Somente boundaries marcados diretamente com o taco contam. Overthrows, all run fours/sixes e extras não contam.

Boundaries marcados em um Super Over não contam.

Em partidas First Class e Test, são incluídos apenas os boundaries do primeiro innings.

Se não houver mais jogo depois que a aposta for feita, a aposta será anulada.

Mais extras
Most Extras

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs programados devem ser arremessados em ambos os innings para que as apostas continuem válidas, a menos que: o resultado já esteja determinado, ou a partida chegue à sua conclusão natural sem que nenhum dos innings seja encurtado para menos de 80%.

As apostas continuam válidas se os innings forem encurtados por terem chegado a uma conclusão natural.

Em partidas First Class empatadas, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Os extras incluem: arremessos wide, no balls, byes, leg byes e runs de penalidade.

Se extras e runs com o taco ocorrerem no mesmo arremesso, apenas os extras contam.

Extras em um Super Over não contam.

Em partidas First Class, são incluídos apenas os extras do primeiro innings.

Mais run outs
Most Run Outs

Em partidas de overs limitados, se qualquer um dos innings for reduzido a menos de 80% dos overs originalmente programados, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Run outs em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, se a partida terminar empatada, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Se não houver mais jogo depois que a aposta for feita, todas as apostas serão anuladas.

Mais catches
Most Catches

Keeper catches
Keeper Catches

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por fatores externos (por exemplo, mau tempo), a menos que o resultado já tenha sido determinado ou a partida chegue à sua conclusão natural sem que nenhum dos innings seja encurtado abaixo do limite exigido.

As apostas continuam válidas se um innings for encurtado por ter chegado a uma conclusão natural.

Em partidas First Class empatadas, as apostas serão anuladas a menos que pelo menos 200 overs tenham sido arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Catches em um Super Over não contam.

Em partidas First Class, são incluídos apenas os catches do primeiro innings.

Mais stumpings do keeper
Most Keeper Stumpings

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados forem concluídos em qualquer um dos innings por fatores externos (por exemplo, mau tempo), a menos que o resultado já tenha sido determinado ou a partida termine com uma conclusão natural sem que nenhum dos innings seja encurtado abaixo do limite.

As apostas continuam válidas se qualquer um dos innings for encurtado por ter chegado a uma conclusão natural.

Em partidas First Class empatadas, as apostas serão anuladas a menos que pelo menos 200 overs tenham sido arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Stumpings em um Super Over não contam.

Em partidas First Class, são incluídos apenas os stumpings do keeper do primeiro innings.

Aposta de 3 opções. Runs no over #
3-Way Betting. Runs in Over #

Ambas as equipes devem lançar por completo o número especificado de overs, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Em partidas de overs limitados, se o segundo innings for encurtado por qualquer motivo depois que o primeiro over do primeiro innings tiver sido arremessado, todas as apostas serão anuladas.

Em partidas First Class ou Test, apenas o primeiro over do primeiro innings é considerado para a liquidação.

A pontuação total ao final do over, incluindo runs de penalidade, será usada para a liquidação.

Maior pontuação nos primeiros 5/6/10/12/15/20 overs
Highest Score in First 5/6/10/12/15/20 Overs

Se o número especificado de overs não for concluído em ambos os innings, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Em partidas de overs limitados, se a partida for encurtada por fatores externos após o início do primeiro innings, todas as apostas serão anuladas.

Em partidas First Class, este mercado se aplica apenas ao primeiro innings de cada equipe.

Se o innings chegar a uma conclusão natural dentro do número especificado de overs (ou seja, a equipe estiver all out ou a meta for atingida), as apostas continuam válidas e serão liquidadas com base na pontuação final do innings. A liquidação será baseada no resultado oficial.

Melhor resultado da primeira parceria
The Best Result of the First Partnership

Maior pontuação na 1ª eliminação
Highest Score at 1st Dismissal

As apostas são liquidadas com base na pontuação no momento da queda do primeiro wicket de cada equipe, independentemente de um batsman sair como retired hurt.

Um jogador retired hurt não conta como eliminação para fins de liquidação.

Se uma equipe não perder um wicket até o final dos overs que lhe foram atribuídos, a pontuação final será usada para a liquidação.

Total de fours
Total Fours

Total de sixes
Total Sixes

Total de boundaries
Total Boundary

Somente fours e sixes de boundary marcados diretamente com o taco contam.

Overthrows, run fours/sixes e extras não contam.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente programados de cada innings devem ser arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Fours e sixes em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, a partida inteira conta. No entanto, em caso de partida empatada, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas.

Total de wickets
Wickets Total

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente programados de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que o resultado já esteja determinado.

Wickets conquistados em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, a partida inteira conta. No entanto, se a partida terminar em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já tenha ocorrido.

Total de runs
Total Runs

As apostas são liquidadas com base no número total de runs marcados na partida.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente programados de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que o resultado já esteja determinado.

Runs marcados em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, a partida inteira conta. No entanto, se a partida terminar em empate, no mínimo 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já tenha ocorrido. Os runs de penalidade são incluídos no total somente se concedidos antes do final do innings. Runs de penalidade adicionados retroativamente não serão contados.

Total de ducks
Total Ducks

As apostas são liquidadas com base no número de ducks (jogadores eliminados sem marcar nenhum run) na partida.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs programados de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que o resultado já esteja determinado.

Em partidas First Class empatadas, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já tenha ocorrido.

Ducks registrados em um Super Over não contam.

Total de extras
Total Extras

Os extras incluem: wides, no balls, byes, leg byes e runs de penalidade.

Se um arremesso resultar tanto em runs com o taco quanto em um extra (por exemplo, wide ou no ball), apenas o extra conta para o total de extras.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente programados de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que o resultado já esteja determinado.

Extras em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, em caso de partida empatada, pelo menos 200 overs devem ser arremessados, a menos que a aposta já tenha sido liquidada.

Se não houver mais jogo depois que a aposta for feita, a aposta será anulada.

Total de run outs
Total Run Outs

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs programados de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Run outs em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, a partida inteira é considerada. No entanto, em caso de partida empatada, no mínimo 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que já estejam liquidadas.

Total no over de maior pontuação
Total in Highest Scoring Over

As apostas são liquidadas com base no over de maior pontuação da partida.

Os runs de penalidade serão incluídos no total somente se tiverem sido oficialmente atribuídos no momento da pontuação. Ajustes retroativos não serão considerados.

Em partidas de overs limitados, se qualquer um dos innings for reduzido a menos de 80% dos overs programados, todas as apostas serão anuladas, independentemente de a liquidação já ter sido determinada.

Primeiro boundary
First Boundary

Para que o mercado seja liquidado, um boundary deve ser marcado com o taco.

Somente boundaries creditados a um batsman contam. Byes, leg byes e wides não contam.

Um boundary marcado em um no-ball conta somente se for creditado ao batsman.

O mercado será liquidado desde que um boundary válido seja marcado na partida, independentemente de qualquer redução na duração da partida.

Total de maidens
Total Maidens

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs originalmente programados forem arremessados.

Em partidas Test ou First Class empatadas, pelo menos 200 overs devem ser arremessados na partida para que as apostas continuem válidas.

Melhor batter
Top Batter

Em partidas de overs limitados, pelo menos 40% dos overs originalmente atribuídos de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que uma equipe esteja all out ou atinja sua meta antes.

Se um batter não rebater, todas as apostas nele serão anuladas.

Se dois ou mais jogadores terminarem o innings com o mesmo número de runs, aplicam-se as regras de dead heat.

Em partidas First Class e Test, as apostas se aplicam apenas ao 1º innings (salvo indicação em contrário), e pelo menos 60 overs devem ser arremessados, a menos que a equipe esteja all out ou tenha declarado

Melhor bowler
Top Bowler

Em partidas de overs limitados, pelo menos 40% dos overs originalmente atribuídos de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que uma equipe esteja all out ou atinja sua meta antes.

Se um bowler não lançar, todas as apostas nele serão anuladas.

Se dois ou mais bowlers conquistarem o mesmo número de wickets, aquele que tiver cedido menos runs será considerado o vencedor.

Se ainda assim não houver um vencedor claro, aplicam-se as regras de dead heat.

Em partidas First Class ou Test, o mercado se aplica apenas ao 1º innings (salvo especificação em contrário), e pelo menos 60 overs devem ser arremessados, a menos que a equipe esteja all out ou tenha declarado.

Jogador da partida
Player of the Match

As apostas serão liquidadas com base no Jogador da partida declarado oficialmente.

Se dois ou mais jogadores dividirem o prêmio, serão aplicadas as regras de dead heat.

Se nenhum Jogador da partida for anunciado oficialmente, todas as apostas serão anuladas.

Primeira bola da partida
First Ball of Match

Segunda bola da partida
Second Ball of Match

Terceira bola da partida
Third Ball of Match

O arremesso indicado deve ser realizado para que as apostas continuem válidas.

Pode haver mais de seis arremessos em um over por causa de wides ou no balls.

As apostas são liquidadas apenas com base no arremesso específico. Por exemplo, na sequência (wide, wide, dot, um, four, wicket, dois, três), a dot ball é o terceiro arremesso, embora seja o primeiro válido.

Quando houver vários resultados em um único arremesso, a liquidação segue esta hierarquia de prioridade:

- Wicket
- No Ball
- Wide
- Bye / Leg Bye
- Runs (incluindo dot ball)

Exemplo: se um No Ball for rebatido para quatro runs, o resultado é No Ball.

Se um arremesso resultar em 2 runs e um Run Out, a aposta é liquidada como Wicket.

Total de wides
Total Wide Balls

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados de cada innings forem concluídos por fatores externos (por exemplo, mau tempo), a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Em partidas First Class empatadas, as apostas serão anuladas se menos de 200 overs tiverem sido arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Wides em um Super Over não contam.

Total de runs no arremesso Total Runs in Delivery	Somente os runs creditados ao arremesso indicado, seja ele válido ou inválido, contam. Bolas inválidas, como wides, são consideradas arremessos individuais. Por exemplo, um over que inclua dois wides terá 8 arremessos em vez das 6 bolas válidas habituais. Se um wide for seguido de um four, eles serão liquidados como dois mercados de arremesso separados: o wide conta como 1 e o arremesso seguinte conta como 4. Se o arremesso indicado não ocorrer por qualquer motivo, todas as apostas nesse arremesso serão anuladas.
Total de runs no over # Total Runs in Over #	O over deve ser concluído por completo, a menos que a equipe rebatedora esteja all out, declare ou atinja sua meta dentro do over, a menos que o resultado do mercado já tenha sido determinado. Os runs de penalidade só contam se forem concedidos a um arremesso específico dentro desse over.
Wicket no over # Wicket in Over #	O over deve ser concluído por completo, a menos que a equipe rebatedora esteja all out, declare ou atinja sua meta dentro do over, a menos que o resultado do mercado já tenha sido determinado.
Boundary four no over # Boundary Four in Over #	Somente fours creditados ao batsman contam. Byes, leg byes e wides são excluídos. Fours marcados em um no ball contam se o boundary for creditado ao batsman. Overthrows não contam para o batsman e são excluídos deste mercado. O over deve ser concluído por completo, a menos que a equipe rebatedora esteja all out, declare ou atinja sua meta, a menos que o resultado já tenha sido determinado.
Boundary six no over # Boundary Six in Over #	Somente sixes rebatidos por um batsman contam. O over deve ser concluído por completo, a menos que a equipe rebatedora esteja all out, declare ou atinja sua meta, a menos que o resultado deste mercado já esteja determinado. Se seis runs forem marcados em um único arremesso, mas não se tratar de um six rebatido por um batsman (por exemplo, por causa de overthrows), isso não contará para este mercado.
Número exato de runs marcados no over # Exact Runs Scored Off Over #	O over deve ser concluído por completo, a menos que a equipe rebatedora esteja all out, declare ou atinja sua meta dentro do over, a menos que o resultado do mercado já tenha sido determinado.
Número exato de runs no arremesso # Exact Runs Off Delivery #	Somente os runs marcados no arremesso especificado contam. Arremessos válidos e inválidos (como wides) valem igualmente para a liquidação. Um wide conta como um arremesso independente. Por exemplo, um over com dois wides terá oito arremessos em vez de seis. Se um wide for arremessado e seguido de um four, eles serão tratados como mercados de arremesso separados: o primeiro liquidado como 1 run (wide), o segundo como 4 runs (arremesso válido). Se o arremesso especificado não ocorrer por qualquer motivo, todas as apostas nesse arremesso serão anuladas.

Total de runs no over (Ímpar/Par) Total Runs in Over (Odd/Even)	As apostas são liquidadas conforme o número total de runs marcados no over especificado seja ímpar ou par. O over deve ser concluído por completo, a menos que a equipe rebatedora esteja all out, declare ou atinja sua meta dentro do over. Os runs de penalidade só contam se forem creditados a um arremesso específico dentro desse over. Um total de zero runs será considerado um número par.
Total de runs da partida (Ímpar/Par) Match Total Runs (Odd/Even)	As apostas são liquidadas conforme o número total de runs marcados na partida seja ímpar ou par. Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente atribuídos de cada innings devem ser arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Runs marcados em um Super Over não contam. Em partidas First Class ou Test, a partida inteira é considerada; no entanto, em caso de partida empatada, pelo menos 200 overs devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas. Os runs de penalidade serão incluídos para fins de liquidação somente se tiverem sido oficialmente atribuídos ao total no momento do jogo, e não se forem adicionados retroativamente.
Total dos primeiros 5/6/10/15/20 overs First 5/6/10/15/20 Overs Total	O número especificado de overs deve ser concluído por completo para que as apostas continuem válidas, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Se o innings chegar a uma conclusão natural dentro do número especificado de overs (por exemplo, a equipe estiver all out ou a meta for atingida), as apostas serão liquidadas com base na pontuação final do innings. Os runs de penalidade serão incluídos no total somente se tiverem sido oficialmente atribuídos ao total no momento do jogo. Ajustes retroativos não contam. Em caso de partida abandonada, as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.
Total de eliminações nos primeiros 5/10/15 overs Total Dismissals at First 5/10/15 Overs	As apostas serão anuladas se o número especificado de overs não for concluído, a menos que a equipe rebatedora esteja all out, declare, atinja sua meta ou o resultado da aposta já tenha sido determinado. Para fins de liquidação, se um batsman for timed out ou sair como retired out, a eliminação será considerada como ocorrida no arremesso anterior.
Aposta de 3 opções. Innings 3-Way Betting. Innings	As apostas só continuam válidas se ambas as equipes concluírem seu primeiro innings.
Runs do innings Innings Runs	Em partidas de overs limitados, a equipe deve ter a oportunidade de enfrentar pelo menos 80% dos overs originalmente programados. Caso contrário, as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Em partidas First Class ou Test, pelo menos 60 overs devem ser arremessados no innings, a menos que a equipe indicada esteja all out ou tenha declarado. Os runs de penalidade serão incluídos no total final se tiverem sido atribuídos antes do final do innings. Runs adicionados retroativamente não contam.

Total de eliminações no innings
Innings Dismissals Total

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente atribuídos devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Wickets conquistados em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, pelo menos 60 overs devem ser arremessados no innings, a menos que a equipe esteja all out ou tenha declarado.

Total de fours no innings
Innings Fours Total

Total de sixes no innings
Innings Sixes Total

Somente fours ou sixes de boundary marcados diretamente com o taco contam. Overthrows, all run fours e extras são excluídos.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente atribuídos devem ser arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Fours e sixes marcados em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, pelo menos 60 overs devem ser arremessados no innings, a menos que a equipe esteja all out ou tenha declarado.

Total de extras no innings
Innings Extras Total

Inclui wides, no balls, byes e leg byes. No caso de no balls, quaisquer runs adicionais marcados no arremesso não contam.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente atribuídos devem ser arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Extras registrados em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, pelo menos 60 overs devem ser arremessados no innings, a menos que a equipe esteja all out ou tenha declarado.

Total de run outs no innings
Innings Run Outs Total

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente atribuídos devem ser arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Run outs ocorridos em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, pelo menos 60 overs devem ser arremessados no innings, a menos que a equipe esteja all out ou tenha declarado.

Total de wides no innings
Innings Wide Balls Total

Em partidas de overs limitados, pelo menos 80% dos overs originalmente programados devem ser arremessados, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Wides arremessados em um Super Over não contam.

Em partidas First Class ou Test, no mínimo 60 overs devem ser arremessados no innings, a menos que a equipe rebatedora esteja all out ou tenha declarado.

Melhor batter no innings
Top Batter in Innings

Este mercado é liquidado com base no batsman que obtiver a maior pontuação individual no innings de uma equipe.

Em partidas de overs limitados, pelo menos 40% dos overs originalmente programados de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que a equipe esteja all out ou atinja sua meta antes desse ponto.

Se um batsman não rebater, as apostas nesse jogador serão anuladas.

Se dois ou mais jogadores marcarem o mesmo número de runs, serão aplicadas as regras de dead heat.

Melhor bowler no innings Top Bowler in Innings	Este mercado é liquidado com base no bowler que conquistar mais wickets em um único innings. Em partidas de overs limitados, pelo menos 40% dos overs programados de cada innings devem ser arremessados para que as apostas continuem válidas, a menos que uma equipe esteja all out ou atinja sua meta antes. Se um bowler não lançar, as apostas nesse jogador serão anuladas. Se dois ou mais bowlers conquistarem o mesmo número de wickets, aquele que tiver cedido menos runs será considerado o vencedor. Se ainda assim não houver um vencedor, aplicam-se as regras de dead heat.
Total de runs do jogador Total Runs Player **Jogador marca 10/25/50/75/100 runs** Player to Score 10/25/50/75/100 Runs **Maior pontuação individual** Highest Individual Score **Total do melhor batter** Top Batter Total	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se o innings for reduzido em mais de 20% em relação ao número de overs originalmente programado no momento em que a aposta foi feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Quaisquer apostas feitas quando não houver mais jogo depois de a aposta ser feita serão anuladas. Se um batsman sair como retired hurt e não retornar, a liquidação será baseada na pontuação no momento da saída. Se o batsman retornar e marcar runs adicionais, eles serão somados para fins de liquidação. Se um batter não rebater, as apostas nesse jogador serão anuladas.
Equipe do melhor batter Top Batter's Team	Aplicam-se as mesmas regras do mercado Melhor batter. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead heat.
Equipe do melhor bowler Top Bowler's Team	Aplicam-se as mesmas regras do mercado Melhor bowler. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead heat.
50 e vitória 50 and Win	Pelo menos 80% dos overs originalmente programados devem estar disponíveis para a equipe do batter indicado, ou todas as apostas serão anuladas, a menos que o batter já tenha chegado a 50 runs. Para ganhar a aposta, o batter indicado deve marcar pelo menos 50 runs e sua equipe deve vencer a partida, de acordo com o resultado oficial. Se nenhum resultado oficial for declarado, todas as apostas serão anuladas, independentemente de o batter ter passado de 50.
Marcará 50/100 runs Will Score 50/100 Runs	As apostas são liquidadas conforme algum batter marque ou não pelo menos 50 ou 100 runs na partida. Para partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se a partida for reduzida a menos de 80% dos overs originalmente programados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Em partidas Test e First Class que terminem empatadas, pelo menos 200 overs devem ser arremessados no jogo para que as apostas continuem válidas.

Total de fours do jogador
Player Total Fours

Total de sixes do jogador
Player Total Sixes

Somente fours/sixes de boundary marcados com o taco contam. Overthrows, all run fours e extras não contam.

Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se o innings for reduzido em mais de 20% em relação aos overs programados no momento em que a aposta foi feita, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Quaisquer apostas feitas quando não houver mais jogo depois de a aposta ser feita, por qualquer motivo, serão anuladas. Apostas ao vivo: o batsman deve estar no crease quando a bola for arremessada para que as apostas continuem válidas.

Apostas pré-jogo: o batsman não precisa estar no crease, desde que sua equipe tenha tido a oportunidade de enfrentar pelo menos 80% dos overs alocados no momento em que a aposta foi feita.

Fours/sixes marcados em um Super Over não contam.

Método de eliminação (2 opções)
Dismissal Method (2-Way)

Método de eliminação (7 opções)
Dismissal Method (7-Way)

Método de eliminação (6 opções)
Dismissal Method (6-Way)

Método de eliminação do jogador
Player Dismissal Method

Se o batsman especificado estiver not out, todas as apostas serão anuladas.

Os métodos de eliminação válidos incluem: Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped, Obstructing the Field, Hit the Ball Twice, Hit Wicket e Timed Out.

Se o batsman especificado se retirar e não voltar a rebater depois, todas as apostas serão anuladas. Se o batsman voltar e for eliminado, as apostas continuam válidas.

Se o wicket especificado não cair, todas as apostas serão anuladas.

No mercado de 2 opções, “Caught” inclui fielder catch, keeper catch e catch em geral. Todos os outros métodos contam como “Not Caught”.

Próximo jogador eliminado
Next Man Out

Os dois batsmen indicados devem estar no crease quando um deles for eliminado para que as apostas continuem válidas.

Se um dos batsmen se retirar (hurt ou not out), todas as apostas serão anuladas e um novo mercado será formado.

Se nenhum outro wicket cair, por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas.

Total da equipe antes da eliminação #
Team Total Before Dismissal #

A pontuação da equipe na queda do wicket indicado será usada para fins de liquidação.

Se um batsman se retirar lesionado (retired hurt) e for substituído, isso não conta como wicket. O mercado não será liquidado até que um wicket caia.

Se o innings terminar naturalmente (declaração ou meta atingida), a pontuação final do innings será usada para a liquidação.

As apostas feitas sem que haja mais jogo após a sua realização serão anuladas.

Se o jogo for encurtado pela chuva, as apostas feitas antes da interrupção serão liquidadas se o total já tiver sido atingido, ou anuladas se não tiver sido e não houver mais jogo.

Os runs de penalidade estão incluídos.

No caso de partida abandonada, as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Confronto de batters Batters Match-up	As apostas são liquidadas com base nas pontuações oficiais dos batsmen especificados no innings. Se os dois batsmen marcarem o mesmo número de runs, a aposta será liquidada como dead-heat. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (por exemplo, mau tempo) depois de a aposta ter sido feita, a menos que o resultado já esteja determinado. Runs marcados em um super over não contam.
Confronto de bowlers Bowlers Match-up	As apostas são liquidadas com base nas pontuações oficiais do bowler especificado no innings. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (por exemplo, mau tempo) depois de a aposta ter sido feita, a menos que o resultado já esteja determinado. Se os dois bowlers obtiverem o mesmo número de wickets, a aposta será liquidada como dead-heat. Wickets obtidos em um super over não contam.
Vencedor da série Series Winner	As apostas nos mercados de série continuam válidas desde que pelo menos uma partida programada seja concluída, salvo indicação em contrário. Se não houver mais jogo na série depois de a aposta ser feita, todas as apostas serão anuladas. Se a série terminar em empate e não tiver sido oferecida a opção de empate, todas as apostas serão anuladas.
Vencedor da série após 2 Tests Series Winner After 2 Tests	As apostas nos mercados de série continuam válidas desde que pelo menos duas partidas programadas sejam concluídas, salvo indicação em contrário. Se não houver mais jogo na série depois de a aposta ser feita, todas as apostas serão anuladas.
Handicap da série Series Handicap	As apostas serão anuladas se o número de jogos programados (depois de as apostas serem feitas) não for concluído, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido determinada.
Equipe com a maior pontuação em um innings Team with Highest Innings Score	No caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Placar exato da série Series Correct Score	As apostas serão anuladas se o número de jogos programados não for disputado, a menos que o resultado já esteja determinado.
Resultado da 1ª partida Test/série Result of the 1st Match Test/Series	As apostas nos mercados de série continuam válidas desde que pelo menos uma partida programada seja concluída, salvo indicação em contrário. Se uma série terminar empatada e não for oferecida a opção de empate, as apostas serão anuladas.
Jogador da série Player of the Series	Qualquer jogador cotado que não participar da série especificada será anulado. Vencedor conforme declarado pelo ICC. Aplicam-se as regras de dead-heat.

Dupla chance Double Chance	Todas as apostas na partida serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais. Se não houver resultado oficial, todas as apostas serão anuladas.
Vencedor do toss na série Series Toss Winner	Mais vitórias no toss na série. As apostas serão anuladas se o número de tosses programados não for realizado, a menos que a liquidação já esteja determinada. Em caso de empate em uma série com número par de partidas, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Total de runs da série Series Total Runs	Liquidado pelo total de runs marcados em todas as partidas da série. Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas da série devem ser arremessados, a menos que a liquidação já esteja determinada. Runs marcados em um super over não contam. Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.
Total de fours da série Series Total Fours **Total de sixes da série** Series Total Sixes **Total de boundaries da série** Series Total Boundaries	Liquidado pelo total de fours/sixes/boundaries marcados em todas as partidas da série. Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas da série devem ser arremessados, a menos que a liquidação já esteja determinada. Só contam os fours/sixes marcados com o taco. Overthrows, all run fours/sixes e extras não contam. Fours/sixes marcados em um super over não contam. Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.
Mais fours na série Series Most Fours **Mais sixes na série** Series Most Sixes	Liquidado pelo número total de fours/sixes marcados por uma equipe em todas as partidas da série. Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já esteja determinada. Só contam os fours/sixes marcados com o taco. Overthrows, all run fours/sixes e extras não contam. Fours/sixes marcados em um super over não contam. Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Mais run outs na série
Series Most Run Outs

Liquidado pelo maior número de run outs registrados em todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Run outs em um super over não contam.

Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.

Total de wides da série
Series Total Wides

Total de extras da série
Series Total Extras

Inclui wides, no balls, byes, leg byes e runs de penalidade de todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Wides/extras em um super over não contam.

Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.

Mais extras na série
Series Most Extras

Inclui wides, no balls, byes, leg byes e runs de penalidade de todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já esteja determinada.

Extras em um super over não contam.

Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.

Total de wickets da série
Series Wickets Total

Liquidado pelo número total de wickets caídos em todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Wickets que caírem em um super over não contam.

Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.

Total de run outs da série
Series Total Run Outs

Total de ducks da série
Series Total Ducks

Liquidado pelo número total de run outs ou ducks registrados em todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Run outs e ducks em um super over não contam.

Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.

Cada equipe marca na série
Series Each Team to Score

Ambas as equipes devem marcar mais ou menos que o total indicado em todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Em partidas First Class ou Test, pelo menos 60 overs devem ser arremessados em cada innings, a menos que a equipe indicada esteja all out ou tenha declarado.

Total de maidens da série
Series Total Maidens

Liquidado pelo número total de maiden overs arremessados em todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Maidens arremessados em um super over não contam.

Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.

Total do melhor batter da série
Series Top Batter Total

Liquidado pelo total combinado de todas as pontuações de melhor batter em todas as partidas da série.

Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida.

Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.

Total no over de maior pontuação da série Series Total in Highest Scoring Over	Liquidado pelo total combinado de todos os overs de maior pontuação em todas as partidas da série. Em uma série de partidas de overs limitados, pelo menos 90% dos overs originalmente alocados em todas as partidas devem ser arremessados, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Em séries de partidas First Class ou Test, a partida inteira conta, mas, no caso de partida terminada em empate, pelo menos 200 overs devem ser arremessados em cada partida. Se não houver mais jogo depois de a aposta ter sido feita, essas apostas serão anuladas.
Total de wickets por caught Total Wickets Caught	Número total de wickets por caught feitos pelos jogadores durante a partida. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (incluindo o clima) depois de a aposta ser feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Catches feitos em um Super Over não contam.
Total de wickets por caught da equipe (liquidado para a equipe que está no bowling) Team Total Wickets Caught (settled for bowling team)	Número total de wickets por caught feitos pelos jogadores por innings. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (incluindo mau tempo) depois de a aposta ser feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Os mercados de equipe são liquidados do ponto de vista da equipe que está no bowling. Catches feitos em um Super Over não contam.
Total de dot balls da equipe (incl. byes, leg byes) Team Total Dot Balls (incl. byes, leg byes)	Número total de dot balls de cada equipe por innings. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (incluindo mau tempo) depois de a aposta ser feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Dot balls em um Super Over não contam.
Mankading na partida Mankading in the Match	Refere-se ao ato de o bowler eliminar por run out um batter non-striking se o batter sair do seu crease antes de a bola ser arremessada.
Uma das equipes marcará exatamente Nelson (111 runs) One of the Teams Will Score Exactly Nelson (111 Runs)	A aposta ganha se qualquer uma das equipes terminar o seu innings com exatamente 111 runs. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (incluindo mau tempo) depois de a aposta ser feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Double Nelson (222) e Triple Nelson (333) não contam.
Algum opening batsman chegará ao fim do innings Any Opening Batsman Will Reach the End of the Innings	A aposta ganha se pelo menos um dos dois opening batsmen permanecer not out ao fim do innings. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (incluindo mau tempo) depois de a aposta ser feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

% de runs em boundaries
Runs % from Boundaries

A porcentagem de runs marcados em boundaries em relação ao número total de runs na partida. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (incluindo mau tempo) depois de a aposta ser feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Runs e boundaries em um Super Over não contam.

% de runs da equipe em boundaries
Team Runs % from Boundaries

A porcentagem de runs de uma equipe marcados em boundaries em relação ao número total de runs no innings. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se menos de 80% dos overs programados em qualquer um dos innings forem concluídos devido a fatores externos (incluindo mau tempo) depois de a aposta ser feita, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Runs e boundaries em um Super Over não contam.

Total de runs no Powerplay (ambas as equipes)
Powerplay Total Runs (Both Teams)

As apostas neste mercado são liquidadas com base no número total de runs marcados durante os overs de Powerplay pelas duas equipes somadas. Em partidas T20, o Powerplay refere-se aos primeiros 6 overs do innings de cada equipe. Em partidas ODI, refere-se aos primeiros 10 overs do innings de cada equipe.

Mesmo que a partida seja reduzida devido a fatores externos (por exemplo, chuva), este mercado será liquidado com base nos 6 overs (T20) ou 10 overs (ODI) completos de cada equipe. O número especificado de overs deve ser arremessado por inteiro, a menos que o resultado já tenha sido determinado; caso contrário, as apostas serão anuladas.

Se o Powerplay terminar naturalmente dentro dos overs especificados (por exemplo, a equipe fica all out ou a meta é atingida), as apostas continuam válidas e serão liquidadas com base na pontuação final do innings.

Extras e runs de penalidade serão incluídos no total final para fins de liquidação se forem oficialmente atribuídos ao total no momento do jogo, mas não se forem adicionados retroativamente.

Tempo de batting do jogador
Player Batting Time

As apostas neste mercado são liquidadas com base no tempo total (em minutos) que o jogador indicado passa no crease durante o seu innings, desde o momento em que enfrenta o seu primeiro arremesso válido até ser eliminado ou até o innings terminar, o que ocorrer primeiro.

O tempo é medido em minutos reais, não em bolas ou overs. Se o jogador não rebater, as apostas serão anuladas. Se o jogador ficar *retired out* ou *not out*, conta-se o tempo até esse momento.

No caso de atraso por chuva ou outra interrupção, o relógio para e volta a correr quando o jogo continua. A cronometragem oficial é determinada principalmente pelo scorecard do ESPNcricinfo. Se a partida for abandonada antes de o jogador ter a chance de rebater, todas as apostas serão anuladas.

A Empresa se reserva o direito de usar o seu próprio critério para liquidar o mercado se o ESPNcricinfo fornecer informações incompletas ou claramente incorretas.

O tempo passado em um Super Over não conta.

O taco será quebrado
The Bat Will Be Broken

As apostas neste mercado são liquidadas com base em se um taco é quebrado de forma visível e clara durante a partida, seja por impacto com a bola ou pelo uso normal.

Um taco é considerado quebrado se ele se partir, rachar visivelmente ou se qualquer parte dele se soltar (por exemplo, lâmina, cabo). Danos estéticos ou pequenas rachaduras não contam. São considerados apenas os incidentes ocorridos com o jogo em andamento, e não durante o aquecimento ou após a partida.

Este mercado é liquidado com base nas fontes internas da Empresa e na análise das imagens da transmissão oficial. Sites externos ou relatos de terceiros não são usados para a liquidação. A decisão da Empresa é final, especialmente nos casos em que não houver confirmação oficial disponível.

REGRAS DE APOSTAS DE LONGO PRAZO (OUTRIGHT)

As alocações de non-runner são aplicadas aos mercados de longo prazo (outright), e são as seguintes:

MERCADO	T10	T20	ONE DAY	TEST
Sixes	13	12	8	8
Fours	17	26	42	117
Fifties	2	2	3	8
Centuries	0	0	1	3
Wickets	9	12	14	33
Run outs	1	1	1	1
Ducks	1	1	2	4
Runs	-	325	465	-
Caught	-	12	-	-
Fielder Catches	-	8	-	-
Keeper Catches	-	2	-	-
Caught and Bowled	-	0	-	-
Stumped	-	0	-	-
Bowled	-	3	-	-
LBW	-	0	-	-
Retired Outs	-	0	-	-
Retired Hurts	-	0	-	-
Hits Wicket	-	0	-	-

Alocação de non-runner
Non-Runner Allocation

A alocação de non-runner se aplica apenas a partidas abandonadas em que não há resultado oficial.

Essa alocação não será incluída em uma partida reduzida se houver resultado oficial da partida.

No caso de partida abandonada, um número específico será adicionado aos mercados de longo prazo (outright).

Esses valores para os diferentes formatos estão destacados no quadro acima.

Vencedor do torneio
Tournament Winner

Este mercado será liquidado de acordo com o resultado oficial do torneio.

No caso de torneio com título dividido, serão aplicadas as regras de dead-heat.

Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.

Runs do torneio
Tournament Runs

Este mercado será liquidado após a conclusão do torneio.

Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.

No caso de partida/partidas abandonadas, a alocação de non-runner será aplicada a este mercado para fins de liquidação.

A alocação de non-runner só se aplica a partidas completamente abandonadas, e não a partidas reduzidas.

Sixes do torneio
Tournament Sixes

Este mercado será liquidado após a conclusão do torneio.

Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.

No caso de partida/partidas abandonadas, a alocação de non-runner será aplicada a este mercado para fins de liquidação.

A alocação de non-runner só se aplica a partidas completamente abandonadas, e não a partidas reduzidas.

Fours do torneio
Tournament Fours

Este mercado será liquidado após a conclusão do torneio.

Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.

No caso de partida/partidas abandonadas, a alocação de non-runner será aplicada a este mercado para fins de liquidação.

A alocação de non-runner só se aplica a partidas completamente abandonadas, e não a partidas reduzidas.

Wickets do torneio
Tournament Wickets

Este mercado será liquidado após a conclusão do torneio.

Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.

No caso de partida abandonada, a alocação de non-runner será aplicada a este mercado para fins de liquidação.

A alocação de non-runner só se aplica a partidas completamente abandonadas, e não a partidas reduzidas.

Ducks do torneio
Tournament Ducks

Este mercado será liquidado após a conclusão do torneio.

Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.

No caso de partida abandonada, a alocação de non-runner será aplicada a este mercado para fins de liquidação.

A alocação de non-runner só se aplica a partidas completamente abandonadas, e não a partidas reduzidas.

Melhor batsman do torneio Tournament Top Batsman	Este mercado é o jogador com mais runs no torneio. A liquidação é baseada no resultado oficial, após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.
Melhor bowler do torneio Tournament Top Bowler	Este mercado é o jogador com mais wickets no torneio. A liquidação é baseada no resultado oficial, após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.
Melhor batsman da equipe no torneio Tournament Top Team Batsman	Este mercado é o jogador com mais runs na equipe indicada no torneio. A liquidação é baseada no resultado oficial, após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.
Melhor bowler da equipe no torneio Tournament Top Team Bowler	Este mercado é o jogador com mais wickets na equipe indicada no torneio. A liquidação é baseada no resultado oficial, após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.
Mais vitórias no toss no torneio Tournament Most Toss Wins	Liquidado pelo maior número de vitórias no toss no torneio. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Mais runs no torneio Tournament Most Runs	Liquidado pela equipe com mais runs no torneio, de acordo com o resultado oficial após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Mais sixes no torneio Tournament Most Sixes	Liquidado pela equipe com mais sixes no torneio, de acordo com o resultado oficial após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Mais fours no torneio Tournament Most Fours	Liquidado pela equipe com mais fours no torneio, com base no resultado oficial depois de concluído o torneio. Se o torneio for abandonado, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Total de sixes do jogador no torneio Tournament Player's Total Sixes	Liquidado pelo número total de sixes rebatidos pelo jogador especificado no torneio, com base no resultado oficial depois de concluído o torneio. Se o torneio for abandonado, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Total de fours do jogador no torneio Tournament Player's Total Fours	Liquidado pelo número total de fours rebatidos pelo jogador especificado no torneio, com base no resultado oficial depois de concluído o torneio. Se o torneio for abandonado, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.

Jogador com mais sixes no torneio Tournament Player to Hit Most Sixes	Liquidado pelo jogador com mais sixes no torneio, com base no resultado oficial após o encerramento do torneio. Se o torneio for abandonado, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Jogador com mais fours no torneio Tournament Player to Hit Most Fours	Liquidado pelo jogador com mais fours no torneio, com base no resultado oficial após o encerramento do torneio. Se o torneio for abandonado, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat.
Comparação diária de batters Daily Batters Comparison	Compara as estatísticas (runs/fours/sixes) dos jogadores indicados nas partidas de hoje e é liquidado com base no resultado oficial. Se uma das partidas for abandonada, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat. O mercado "Vencedor" é liquidado com base no total de runs dos jogadores.
Comparação diária de bowlers Daily Bowlers Comparison	Compara os wickets dos jogadores indicados nas partidas de hoje e é liquidado com base no resultado oficial. Se uma das partidas for abandonada, todas as apostas serão anuladas. Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead-heat. O mercado “Vencedor” é liquidado com base no total de wickets dos jogadores.
Total de caught no torneio Tournament Total Caught **Fielder catches** Fielder Catches **Keeper catches** Keeper Catches **Caught and bowled** Caught and Bowled **Stumped** Stumped **Bowled** Bowled **LBW** LBW **Retired outs** Retired Outs **Retired hurts** Retired Hurts **Hits wicket** Hits Wicket **Run outs** Run Outs	Estes mercados serão liquidados após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas. No caso de partida/partidas abandonadas, a alocação de non-runner será aplicada a este mercado para fins de liquidação. A alocação de non-runner só se aplica a partidas completamente abandonadas, e não a partidas reduzidas.
Fifties do torneio Tournament Fifties **Centuries** Centuries **Double centuries** Double Centuries	Estes mercados serão liquidados após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas. No caso de partida/partidas abandonadas, a alocação de non-runner será aplicada a este mercado para fins de liquidação. A alocação de non-runner só se aplica a partidas completamente abandonadas, e não a partidas reduzidas.

Maior over innings do torneio Tournament Highest Over Innings **Parceria de abertura** Opening Partnership **Pontuação individual na partida** Individual Score in the Match **Fours em uma partida** Fours in a Match **Sixes em uma partida** Sixes in a Match	Este mercado é o maior número de runs/fours/sixes marcados em qualquer over/innings/partida durante o torneio. Será liquidado de acordo com o resultado oficial, após a conclusão do torneio. Se um torneio for abandonado, as apostas serão anuladas.
Total de overs com seis 6s no torneio Tournament Total Overs with Six 6s	O Over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está no batting fique All Out, declare ou atinja a sua meta dentro do Over. Só contam os sixes marcados com o taco: overthrows, all run sixes e extras não contam. Sixes marcados em um super over não contam.
Economy rate do torneio Tournament Economy Rate	São consideradas apenas as partidas disputadas pelo jogador. No formato T20, devem ser arremessados no mínimo 20 overs. No formato ODI, devem ser arremessados no mínimo 30 overs.
Equipe# vence a partida e vence a parceria de abertura Team# to Win Match & Win Opening Partnership	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível concluir pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, depois de a aposta ser feita, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Qualquer aposta feita sem que haja mais jogo após a sua realização, por qualquer motivo, será anulada. No caso de empate na parceria de abertura, o mercado será liquidado como perdido. No caso de a partida terminar empatada (tie), o mercado será anulado.
Equipe# vence a partida e vence o toss e vence a parceria de abertura Team# to Win Match & Win Toss & Win Opening Partnership	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível concluir pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, depois de a aposta ser feita, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Qualquer aposta feita sem que haja mais jogo após a sua realização, por qualquer motivo, será anulada. No caso de empate na parceria de abertura, o mercado será liquidado como perdido. No caso de a partida terminar empatada (tie), o mercado será anulado. Se não houve toss, o mercado será anulado.
Equipe# vence a partida e total de run outs na partida mais de 1.5 Team# to Win Match & Total Run Outs in Match Over 1.5	No caso de a partida terminar empatada (tie), o mercado será anulado. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível concluir pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings devido a fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.

Equipe# vence a partida e total de ducks na partida mais de 1.5 Team# to Win Match & Total Ducks in Match Over 1.5	Em caso de empate na partida, o mercado será anulado. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, a menos que a liquidação tenha sido determinada.
Equipe# vence a partida e Equipe# marca mais sixes Team# to Win Match & Team# Score Most Sixes	Contam apenas os sixes marcados com o taco: overthrows, all run sixes e extras não contam. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Qualquer aposta feita sem que haja mais jogo depois da sua realização, por qualquer motivo, será anulada. Sixes marcados em um Super Over não contam. Em caso de empate no maior número de sixes, o mercado será liquidado como perdido. Em caso de empate na partida, o mercado será anulado.
Equipe# vence a partida e Equipe# marca mais fours Team# to Win Match & Team# Score Most Fours	Contam apenas os fours marcados com o taco: overthrows, all run fours e extras não contam. Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Qualquer aposta feita sem que haja mais jogo depois da sua realização, por qualquer motivo, será anulada. Fours marcados em um Super Over não contam. Em caso de empate no maior número de fours, o mercado será liquidado como perdido. Em caso de empate na partida, o mercado será anulado.
Equipe# vence a partida e vence o toss e total de runs do jogador mais de Team# to Win Match & Win Toss & Player's Total Runs Over	Se pelo menos uma das opções mencionadas não acontecer, as apostas serão anuladas. Em caso de empate na partida, o mercado será anulado.
Todos os quatro openers marcam mais de # runs cada All Four Openers to Score Over # Runs Each	Opener significa um dos dois batters que estão rebatendo no início do innings. Todos os quatro openers devem entrar em campo para que a aposta seja liquidada.
Boundary em todos os 6 arremessos de um over Boundary to Be Hit From All 6 Deliveries in One Over	Contam apenas os boundary fours/sixes marcados com o taco. Overthrows, all run fours e extras não contam. Arremessos de Super Over não contam.
Ambas as equipes têm um run out Both Teams to Have a Run Out	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.

Cada equipe marca mais de # runs no seu 1º over Each Team to Score Over # Runs in Their 1st Over	As apostas são liquidadas com base no total de runs marcados nos overs especificados. O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over. Penalty runs só contam quando forem atribuídos a um arremesso específico dentro desse over.
Cada equipe marca mais de 59.5 runs nos seus primeiros 6 overs Each Team to Score Over 59.5 Runs in Their First 6 Overs	As apostas são liquidadas com base no total de runs marcados nos overs especificados. Os overs devem ser arremessados por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over.
Cada equipe marca mais de # fours Each Team to Hit Over # Fours	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Fours marcados em um Super Over não contam.
Cada equipe marca mais de # sixes Each Team to Hit Over # Sixes	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Sixes marcados em um Super Over não contam.
Total de boundaries da Equipe# mais de # Team# Total Boundaries Over #	Contam apenas os boundary fours/sixes marcados com o taco: overthrows, all run fours e extras não contam. As apostas são liquidadas com base no total de boundaries marcados nos overs especificados. O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over. Penalty runs só contam quando forem atribuídos a um arremesso específico dentro desse over.
Mais de # sixes e mais de # fours e mais de # wides Over # Sixes & Over # Fours & Over # Wides	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Mais de # sixes e # wickets Over # Sixes & # Wickets	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Equipe inteira eliminada até o fim do 1º innings da partida All Team to Be Bowled Out Till the End of 1st Innings of Match	O seguinte número mínimo de overs deve estar programado; caso contrário, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já esteja determinada. Partidas de 20 overs ou menos (incluindo competições de 100 bolas): a cota completa de overs de cada equipe deve estar programada. Partidas de um dia: pelo menos 40 overs para cada equipe devem estar programados.

Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped em um innings Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped in One Innings	O seguinte número mínimo de overs deve estar programado; caso contrário, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já esteja determinada. Partidas de 20 overs ou menos (incluindo competições de 100 bolas): a cota completa de overs de cada equipe deve estar programada. Partidas de um dia: pelo menos 40 overs para cada equipe devem estar programados.
Qualquer uma das equipes vence por 10 wickets Either Team to Win by 10 Wickets	O seguinte número mínimo de overs deve estar programado; caso contrário, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já esteja determinada. Partidas de 20 overs ou menos (incluindo competições de 100 bolas): a cota completa de overs de cada equipe deve estar programada. Partidas de um dia: pelo menos 40 overs para cada equipe devem estar programados.
Todos os 20 wickets caem All 20 Wickets to Fall	O seguinte número mínimo de overs deve estar programado; caso contrário, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já esteja determinada. Partidas de 20 overs ou menos (incluindo competições de 100 bolas): a cota completa de overs de cada equipe deve estar programada. Partidas de um dia: pelo menos 40 overs para cada equipe devem estar programados.
Hat-trick na partida Hat-Trick in Match	As apostas serão liquidadas como "Sim" se um hat-trick (definido como um bowler eliminando três batters com arremessos consecutivos na mesma partida) for registrado oficialmente durante a partida. **Queda de wicket em cada um dos primeiros # overs da partida** O over deve ser completado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over, a menos que o resultado deste mercado já esteja determinado.
O over de maior pontuação da partida será no innings da Equipe # The Highest Match Scoring Over to Be in the Team # Innings	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Mais de 8.5 arremessos (válidos+inválidos) em um over Over 8.5 Deliveries (Legal+Illegal) in One Over	O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over.
Um dos capitães das equipes: Jogador da partida One of the Team Captains - Player of the Match	Um dos capitães das equipes deve ser oficialmente nomeado Jogador da partida para que as apostas sejam liquidadas como vencedoras.
Strike rate do jogador Player's Strike Rate	Os critérios mínimos devem ser cumpridos para que as apostas de strike rate continuem válidas. - T20: 8 bolas enfrentadas ou 15 runs marcados. - ODI: 15 bolas enfrentadas ou 20 runs marcados. - Test: 20 bolas enfrentadas ou 20 runs marcados.

Economy do jogador Player's Economy	Mínimo de overs arremessados pelo jogador para que as apostas sejam aplicáveis: ■ T20: 2 overs ■ ODI: 3 overs ■ Test: 5 overs
O que vai acontecer primeiro? What Will Happen First?	O mercado será liquidado com base em qual dos dois eventos especificados ocorrer primeiro. Para a liquidação, pelo menos uma das duas opções precisa acontecer.
Algum opening batsman chegará ao fim do innings Any Opening Batsman Will Reach the End of the Innings	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Método de eliminação caught & bowled na partida Caught & Bowled Dismissal Method in the Match	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Golden Duck na partida Golden Duck in the Match	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. O Platinum Duck também é liquidado como Golden Duck.
Retired hurt Retired Hurt **Retired out na partida** Retired Out in the Match	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Placar da série por toss Series Score by Toss	As apostas serão anuladas se o número de tosses programados não for realizado, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Total de no balls Total No Balls	Em partidas de overs limitados, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs programados em qualquer um dos innings por causa de fatores externos, incluindo mau tempo, depois de feita a aposta, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Total de dot balls Total Dot Balls	Byes e leg byes também contam.
Mercados rápidos Fast Markets **Eliminação na bola** Dismissal Off Ball	A bola indicada deve ser arremessada; caso contrário, todas as apostas serão anuladas. Qualquer wicket creditado a essa bola indicada conta. Retired outs e timed outs não contam. *Exemplo*: se o over começar com wide, wicket, wide, dot ball, então terá havido um wicket na primeira bola válida do over, mas não na segunda bola válida.

Extra no over
Extra in Over

Haverá um extra no over especificado?

O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over, a menos que o resultado deste mercado já esteja determinado.

Wides, byes, leg-byes, no balls e penalty runs contam como extras, se atribuídos a um arremesso específico dentro desse over.

Over Mayhem
Over Mayhem

O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over.

Liquidação:

1. 1 ponto por run marcado no over
2. 2 pontos de bônus por boundary marcado
3. 10 pontos para cada wicket obtido

Over Booster
Over Booster

O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over.

Liquidação: 1 ponto por run marcado no over × runs marcados na última bola.

Se a bola final não for arremessada porque a equipe ficou all out, declarou ou atingiu a meta, a última bola arremessada contará como a "última bola do over".

Se a bola final não for arremessada por qualquer outro motivo, todas as apostas serão anuladas.

Over Lottery
Over Lottery

As apostas são liquidadas pela correspondência de três resultados específicos de bolas dentro de um over.

O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over.

A bola indicada é definida como o arremesso válido em que a seleção ocorreu.

Exemplo: se o over começar com Wide, Wide, Single, o primeiro arremesso válido é o Single, e ele será liquidado como 3 runs (2 wides + 1 run).

Cada resultado do over corresponde a uma das combinações predefinidas listadas abaixo.

A decisão do operador é final.

Combinação do over:

1, 2, 13, 24, 35, 46	Dot Ball, Single, Boundary Four
3, 14, 25, 36, 47	Wicket, Boundary Six
4, 15, 26, 37, 48	Two, Boundary Four, Boundary Six
5, 16, 27, 38, 49	Dot Ball, Two, Four
6, 17, 28, 39	Single, Four, Six
7, 18, 29, 40	Three, Four
8, 19, 30, 41	Dot Ball, Single, Two
9, 20, 31, 42	Single, Two, Three
10, 21, 32, 43	Two, Six
11, 22, 33, 44	Two, Three, Boundary Four
12, 23, 34, 45	Wicket, Single, Two

A eliminação será um Golden Duck
Will Dismissal Be a Golden Duck

Este mercado se refere a um batsman ser eliminado logo no primeiro arremesso que enfrentar.

Uma eliminação na primeira bola do innings do batter é chamada de Golden Duck.

Um Platinum Duck (eliminação sem enfrentar nenhum arremesso) também é liquidado como Golden Duck.

As apostas são liquidadas como 'Sim' se essa eliminação for registrada oficialmente durante a partida.

Total de bolas antes da eliminação
Total Balls Before Dismissal

A liquidação se baseia no número de bolas válidas completadas enfrentadas pelo wicket indicado, conforme registrado na súmula oficial.

Contam apenas os arremessos válidos completados.

Se um batter sair como retired hurt e for substituído por outro jogador, isso não conta como eliminação. O mercado não será liquidado até que um wicket caia.

Se o innings terminar naturalmente (declaração ou a equipe atinge a meta), o número final de bolas enfrentadas só será liquidado se tiver sido possível ultrapassar os totais negociados. Caso contrário, as apostas serão anuladas. Qualquer aposta feita sem que haja mais jogo depois da sua realização será anulada, a menos que já esteja determinada. Se o jogo for encurtado por causa da chuva:

- As apostas serão liquidadas se o total já tiver sido ultrapassado.
- As apostas serão anuladas se o resultado ainda não estiver determinado e não houver mais jogo.

Eliminação no arremesso
Dismissal Off Delivery

Haverá um wicket no arremesso indicado? Só conta um wicket oficialmente atribuído ao arremesso indicado, seja o arremesso válido ou inválido.

Um arremesso inválido (por exemplo, wide ball) conta como um arremesso por si só.

Exemplo: um over com 2 wides terá 8 arremessos em vez de 6 bolas válidas.

Se o arremesso indicado não acontecer, por qualquer motivo, as apostas nesse arremesso serão anuladas.

Eliminação ou boundary no arremesso
Dismissal or Boundary Off Delivery

Haverá um wicket ou um boundary no arremesso indicado? Só conta um wicket ou boundary oficialmente atribuído ao arremesso indicado, seja o arremesso válido ou inválido.

Um arremesso inválido (por exemplo, wide ball) conta como um arremesso por si só.

Exemplo: um over com 2 wides terá 8 arremessos em vez de 6 bolas válidas.

Se o arremesso indicado não acontecer, por qualquer motivo, as apostas nesse arremesso serão anuladas.

Contam apenas boundaries genuínos marcados com o taco: overthrows ou all-run fours/sixes não contam.

Extra no arremesso
Extra Off Delivery

Será marcado um extra no arremesso indicado?

Wides, byes, leg-byes, no balls e penalty runs contam como extras.

Só conta um extra oficialmente atribuído ao arremesso indicado, seja o arremesso válido ou inválido.

Uma bola inválida (por exemplo, wide ball) é considerada um arremesso por si só.

Exemplo: um over com 2 wides terá 8 arremessos, e não 6 bolas válidas.

Se o arremesso indicado não acontecer, por qualquer motivo, as apostas nesse arremesso serão anuladas.

Primeiro impacto do arremesso
First Impact Off Delivery

Qual será o primeiro impacto depois que o bowler fizer o arremesso indicado?

Será no taco, no batsman, nos stumps ou outro (ou seja, nenhum destes)?

Se for impossível determinar o primeiro impacto (por exemplo, contato com o taco e com a caneleira ao mesmo tempo), as apostas serão anuladas.

A decisão do operador é final.

O arremesso não precisa ser válido: bolas inválidas (por exemplo, wide balls) contam como arremessos.

Um over com 2 wides terá 8 arremessos, e não 6 válidos.

Se o arremesso indicado não acontecer, por qualquer motivo, as apostas nesse arremesso serão anuladas.

Boundary no over
Boundary in Over

Contam apenas os boundaries atribuídos ao batsman.

Byes, leg byes ou wides não contam.

Um boundary marcado em um no ball só conta se for atribuído ao batsman.

O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo fique all out, declare ou atinja sua meta dentro do over, a menos que o resultado já esteja determinado.

Overthrows não contam para o batsman e, portanto, não contam para os fins deste mercado.

Primeira rebatida que pontua
First Scoring Shot

Quantos runs com o taco serão marcados na primeira rebatida que pontua do over?

1, 2, 3, 4, 6 ou Outro.

Contam apenas os runs atribuídos ao batsman.

Se a primeira pontuação do over for um wide e, em seguida, um 4 for marcado no arremesso seguinte, o mercado será liquidado como 4.

Se um no ball for arremessado e rebatido para runs, só conta o valor atribuído ao batsman.

Deve haver um arremesso com runs creditados ao batsman; caso contrário, as apostas serão anuladas.

Overthrows contam desde que sejam creditados ao batsman.

Exemplo: se o batsman correr 1 e ocorrerem 4 overthrows, ele recebe 5 runs, e o mercado será liquidado como 'Outro'.

Marcador do boundary
Boundary Scorer

O jogador indicado marcará o próximo boundary?

Contam apenas boundaries genuínos marcados com o taco.

Overthrows, all-run fours e sixes não contam.

Se nenhum outro boundary for marcado depois de feita a aposta, as apostas serão anuladas.

O jogador indicado não precisa estar no crease quando o próximo boundary for marcado, desde que um boundary subsequente seja rebatido.

Próximo boundary: 4 ou 6
Next Boundary: 4 or 6

O próximo boundary será um 4 ou um 6?

Contam apenas boundaries genuínos marcados com o taco.

Overthrows, all-run fours e sixes não contam.

Se nenhum outro boundary for rebatido depois de feita a aposta, as apostas serão anuladas.

Lado do boundary
Boundary Side

O próximo boundary será rebatido para o off side ou para o leg side do campo?

Contam apenas boundaries genuínos marcados com o taco.

Overthrows, all-run fours e sixes não contam.

O off/leg side será definido com base na postura do batsman no momento em que o bowler inicia a corrida.

Switch hits ou reverse sweeps não alteram a definição do lado.

Se for impossível determinar para qual lado o boundary foi rebatido, as apostas serão anuladas.

A decisão do operador é final.

Tipo de extra
Method of Extra

Qual será o próximo tipo de extra cedido pela equipe que está arremessando?

Resultados possíveis: Wide, No Ball, Leg Bye, Bye ou Penalty Runs.

Se nenhum outro extra for cedido, as apostas serão anuladas.

Se vários tipos de extras ocorrerem no mesmo arremesso, o primeiro a ocorrer cronologicamente determinará o resultado.

Exemplo: se um No Ball for seguido de Leg Byes, o resultado será No Ball.

Jogador que cede o extra
Player to Concede Extra

Qual jogador estará arremessando quando o próximo extra for cedido?

Os extras incluem: Wides, Byes, Leg-Byes, No Balls e Penalty Runs.

Penalty runs só contam se forem atribuídos a um arremesso específico feito por um bowler indicado. Se não forem atribuídos a um arremesso e os penalty runs forem o próximo extra, as apostas serão anuladas.

Se nenhum outro extra for cedido depois de feita a aposta, a aposta será anulada.

Tipo de wide
Method of Wide

Em qual lado do campo o próximo wide será arremessado?

Opções: Off Side, Leg Side ou Outro (acima da altura da cabeça).

Off Side e Leg Side são determinados pela postura do batsman quando o bowler inicia seu run-up.

Um switch hit ou reverse shot não afeta essa definição.

Se for impossível determinar a natureza do wide, a aposta será anulada.

A decisão do operador é final.

Tipo de no ball
Method of No Ball

Que tipo de no ball será o próximo no ball?

Opções: Front Foot ou Outro.

Se não houver outro no ball depois de feita a aposta, a aposta será anulada.

Se não for possível determinar se o no ball foi Front Foot ou Outro, a aposta será anulada. A decisão do operador é final.

Quem faz o catch
Person to Take Catch

Que tipo de jogador fará o próximo catch?

Opções: Wicket Keeper, Bowler ou Fielder.

Sub fielders e impact players contam neste mercado.

A liquidação se baseia na função do jogador no momento do catch.

Exemplo: se um wicket keeper habitual fizer um catch como fielder comum, 'Fielder' será o vencedor. Se nenhum catch for feito depois de feita a aposta, a aposta será anulada.

Bolas no momento do catch
Balls at Point of Catch

Quantas bolas válidas terão sido arremessadas no innings no momento do próximo catch?

Wides e no balls não contam para a contagem de bolas.

Exemplo: se dois wides forem arremessados no over, ele ainda conta como 6 bolas válidas.

Se nenhum catch ocorrer depois de feita a aposta, a aposta será anulada.

Jogador que faz o catch
Player to Take Catch

Qual jogador indicado fará o próximo catch?

Só contam os jogadores indicados: se o catch for feito por um sub fielder ou impact player, as apostas serão anuladas. Se nenhum catch for feito depois de feita a aposta, a aposta será anulada.

Boundary nas bolas Boundary Off Balls	Todas as bolas indicadas do over devem ser arremessadas; caso contrário, as apostas serão anuladas. Contam apenas boundaries marcados com o taco: overthrows, all run fours e extras não contam. A bola indicada deve ser válida e completada, e um boundary deve ser marcado nessa bola para que seja uma seleção vencedora. Se houver arremessos extras (por exemplo, wide e depois four), só contará como vencedora se um boundary tiver sido rebatido com o taco na bola válida.
Singles nas bolas Singles Off Balls	Todas as bolas indicadas do over devem ser arremessadas; caso contrário, as apostas serão anuladas. Um single é definido como um arremesso válido do qual 1 run é marcado com o taco e creditado ao batsman; extras não contam. A bola indicada deve ser válida e completada. Se houver um wide seguido de um single, a bola não contará como single (2 runs são creditados). Se houver um wide seguido de um dot, não contará como single, pois o 1 run não foi marcado com o taco e creditado ao batsman.
Dots nas bolas Dots from Balls	Todas as bolas indicadas do over devem ser arremessadas; caso contrário, as apostas serão anuladas. Um dot é definido como um arremesso válido do qual nenhum run é marcado, incluindo extras. A bola indicada deve ser válida e completada. Se houver um wide seguido de um dot, a bola não contará como dot: 1 run seria creditado a essa bola.
Total de runs nas bolas # a # Total Runs Off Balls # to #	O número especificado de bolas deve ser arremessado por inteiro, a menos que a liquidação já esteja determinada; caso contrário, as apostas serão anuladas. Se o innings chegar a uma conclusão natural dentro do número especificado de bolas (equipe all out ou meta atingida), as apostas continuam válidas e são liquidadas pela pontuação final do innings. Os penalty runs acumulados serão incluídos no total se forem oficialmente atribuídos no momento, mas não se forem adicionados retroativamente. Em caso de partida abandonada, as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada.
Total de runs nas bolas # a # Total Runs Off Balls # to #	As estatísticas fornecidas pelo provedor oficial de placar(es) ou pelo site oficial da competição ou partida em questão serão usadas para liquidar as apostas. Quando as estatísticas de um provedor oficial de placar(es) ou do site oficial não estiverem disponíveis, ou houver evidência significativa de que o provedor oficial de placar(es) ou o site oficial está incorreto, a Empresa usará evidências independentes para fundamentar a liquidação das apostas. Na ausência de evidências consistentes e independentes, ou na presença de evidências conflitantes significativas, as apostas serão liquidadas com base nas estatísticas próprias da Empresa.

Total de runs da equipe no innings #1 se rebater primeiro
Team Total Runs in Innings #1 If Batting First

Liquidado com base no número de runs marcados pela equipe somente se ela rebater primeiro. As apostas serão anuladas se a equipe rebater em segundo.

Em partidas de overs limitados, a equipe deve ter a oportunidade de enfrentar pelo menos 80% dos overs originalmente programados para que as apostas continuem válidas, a menos que a liquidação já esteja determinada; caso contrário, as apostas serão anuladas.

Em partidas First Class ou Test, conta apenas o primeiro innings da equipe indicada. Pelo menos 60 overs devem ser arremessados no innings, a menos que a equipe fique all out ou tenha declarado.

Os penalty runs serão incluídos no total final para fins de liquidação se forem atribuídos antes do fim do innings, mas não se forem adicionados retroativamente.

No caso de um innings encurtado, todas as apostas feitas depois do arremesso final do innings encurtado serão anuladas.

Curling

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas com os ends extras incluídos, em caso de empate no tempo regulamentar da partida.
- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se a partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado da partida, todas as apostas serão anuladas.
- Se a regra de misericórdia (Mercy Rule) for aplicada durante a partida, todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial no momento em que a regra foi aplicada.
- Os handicaps e os totais são dados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo os ends extras. Se a partida tiver terminado oficialmente empatada, as apostas serão anuladas.

Handicap no tempo regulamentar
Handicap Regular Time

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo os ends extras. Se forem jogados menos de 10 ends na partida, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Se a partida tiver terminado definitivamente empatada, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Total da partida
Match Total

Total da partida (Ímpar/Par)
Match Total (Odd/Even)

Total da Equipe1
Team1 Total

Total da Equipe2
Team2 Total

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo os ends extras. Se forem jogados menos de 10 ends na partida, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Se a partida tiver terminado definitivamente empatada, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Haverá end adicional
Additional End to Be Played

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, se for jogado um end extra.

Se, por algum motivo, os ends extras não tiverem sido jogados e a partida tiver terminado empatada, as apostas serão anuladas.

Ciclismo

CYCLING

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas na prova são válidas até o fim da etapa, independentemente de eventual adiamento do horário e da data de início. Se o torneio tiver sido cancelado ou interrompido por algum motivo e não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas.
- O regulamento da prova é definido pela Federação do Torneio e indicado na linha de apostas. Se o regulamento da prova tiver sido alterado, as apostas serão anuladas.
- O resultado final da prova é determinado pelo protocolo oficial da prova, publicado imediatamente após o término da prova. Desclassificações posteriores de participantes ou quaisquer outras alterações no protocolo final após a prova não são consideradas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da prova
Race Winner

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo oficial final da prova.

O participante que ocupou o primeiro lugar no protocolo oficial da prova é definido como o vencedor da prova. Se houver mais de um vencedor, as apostas nesses participantes serão anuladas.

Se o ciclista não tiver largado (DNS), as apostas serão anuladas.

Se o ciclista tiver desistido depois do início da prova (DNF), as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo final da prova.

Confronto direto
Match-Up

A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre qual ciclista ocupará a melhor posição no protocolo final da prova.

Se um dos ciclistas não tiver largado (DNS), as apostas serão anuladas.

Se ambos os ciclistas tiverem desistido (DNF), o vencedor é o ciclista que tiver percorrido a maior distância.

Dardos

DARTS

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas na partida continuam válidas até o fim do torneio. Se o torneio tiver sido cancelado ou interrompido por qualquer motivo e não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas.
- O regulamento da partida é definido pela Federação do Torneio, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Se o regulamento da partida for alterado, as apostas feitas no vencedor da partida serão liquidadas pelas odds aceitas, enquanto as apostas feitas em handicaps ou totais serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
- Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os legs não concluídos, e as apostas serão liquidadas pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) tiver ocorrido antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

Vencedor do set (2 opções)
Set Winner (2-Way)

Vencedor do leg (2 opções)
Leg Winner (2-Way)

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os legs não concluídos, e as apostas serão liquidadas pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) tiver ocorrido antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado, exceto nos casos em que a partida terminar empatada, quando as apostas serão anuladas.

Handicap no tempo regulamentar
Handicap Regular Time

Handicap de sets
Sets Handicap

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os legs não concluídos, e as apostas serão liquidadas pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) tiver ocorrido antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujos resultados não tenham sido determinados até o início da interrupção serão anuladas.

Total da partida
Match Total

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Total do Jogador1 na partida
Player1 Match Total

Total do Jogador2 na partida
Player2 Match Total

Total de sets
Sets Total

Total de legs
Legs Total

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os legs não concluídos, e as apostas serão liquidadas pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) tiver ocorrido antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujos resultados não tenham sido determinados até o início da interrupção serão anuladas.

Placar exato Correct Score	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os legs não concluídos, e as apostas serão liquidadas pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) tiver ocorrido antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujos resultados não tenham sido determinados até o início da interrupção serão anuladas.
Total de 180 pontos 180 Points Total **Total de 180 pontos do Jogador1** Player1 180 Points Total **Total de 180 pontos do Jogador2** Player2 180 Points Total **Jogador que marcará mais vezes 180 pontos** Player to Commit More 180 Points **Jogador que marcará primeiro 180 pontos** Player to Commit First 180 Points	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. O 180 é creditado ao jogador que marcou o resultado máximo possível (180 pontos) com 3 arremessos em uma tentativa. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, as apostas cujos resultados não tenham sido determinados até o início da interrupção serão anuladas. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujos resultados não tenham sido determinados até o início da interrupção serão anuladas.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, o jogador precisa disputar uma partida ou várias partidas.

E-sports

E-SPORT

REGRAS GERAIS

- Vantagem de um mapa antes do início de um evento: em alguns casos, por decisão dos árbitros/do regulamento, a vitória em 1 mapa pode ser atribuída "à revelia" a uma das equipes. Nos resultados com total de mapas ou com vitória em um mapa específico (na sequência), esse mapa "à revelia" não é contado. Ou seja, o primeiro mapa na linha de apostas é considerado o primeiro mapa jogado pelos participantes.
- O regulamento do jogo, Bo1, Bo2, Bo3 etc. (o número total de mapas do jogo), é definido pelas regras do torneio e indicado na linha de apostas. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, as apostas serão anuladas.
- Se a equipe tiver mudado de nome ou tiver sido comprada por outra organização, mas tiver mantido 50% da escalação, as apostas continuam válidas.
- Se 4 ou mais jogadores da escalação tiverem sido substituídos antes do início do jogo, as apostas serão anuladas. Se um ou mais jogadores forem eliminados durante o jogo, mas a equipe continuar o jogo, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado.
- O mercado “Duelo de jogadores” é contado em kills. Para que a aposta continue válida, cada jogador deve participar da partida. Se um dos jogadores não participar da partida, todas as apostas nesse jogador e no mercado de comparação geral serão anuladas.

DOTA 2

- Os resultados finais são determinados pelos dados oficiais, registrados no momento da vitória da equipe que destruiu a construção principal (Ancient ou Throne) do inimigo ou forçou a equipe inimiga a abandonar o jogo.
  Em caso de derrota técnica no mapa depois da saída dos creeps das barracks para a lane, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado.
- Em caso de derrota técnica no mapa antes dessa saída ou no jogo inteiro, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas.
- Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.

Counter-Strike

- O resultado final é determinado pelos dados oficiais, registrados no momento da vitória da equipe. A vitória no mapa é alcançada com a vitória em pelo menos 13 rounds (ou de acordo com o regulamento do torneio). Em caso de empate no mapa (quando o placar por rounds é 12-12), os organizadores podem determinar 6 rounds adicionais, a chamada "prorrogação" (OT). A vitória na prorrogação é atribuída à equipe que vencer 4 rounds (por exemplo: quando o placar é 16-12). Em caso de empate (15-15), os árbitros determinam uma segunda OT de outros 6 rounds adicionais. As prorrogações se repetem até que o vencedor seja determinado.

- Em caso de derrota técnica no mapa, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas.
- Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.

League of Legends

- O resultado final é determinado pelos dados oficiais, registrados no momento da vitória da equipe que destruiu a construção principal (Nexus) do inimigo.
- Em caso de derrota técnica no mapa depois da saída dos minions das barracks para a lane, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado.
- Em caso de derrota técnica no mapa antes dessa saída ou no jogo inteiro, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas.
- Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.

Valorant

- O resultado final é determinado pelos dados oficiais, registrados no momento da vitória da equipe. A vitória no mapa é alcançada com a vitória em pelo menos 13 rounds (ou de acordo com o regulamento do torneio). Em caso de empate no mapa (quando o placar por rounds é 12-12), os organizadores podem determinar rounds adicionais, a chamada "prorrogação" (OT). A vitória na prorrogação é atribuída à equipe que alcançar a vantagem com 2 rounds de diferença. As prorrogações se repetem até que o vencedor seja determinado.
- Em caso de derrota técnica no mapa, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas.
- Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.

Starcraft 2, Starcraft, Call of Duty, Mobile Legends, Overwatch, Arena of Valor, King of Glory, Rainbow6, Hearthstone, World of Tanks

- O resultado final é determinado pelos dados oficiais, registrados no momento da vitória da equipe.
- Em caso de derrota técnica no mapa, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas.
- Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.

PUBG

- O resultado final é determinado pelos dados oficiais, registrados quando o round termina.

REGRAS DOS MERCADOS

DOTA 2

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way) **Vencedor do mapa (2 opções)** Map Winner (2-Way) **Dupla chance** Double Chance	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo/mapa. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas.
Handicap de kills na partida Kills Handicap Match **Handicap de kills no mapa** Kills Handicap Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de kills de heróis principais no mapa.
Total de kills na partida Total Kills Match **Total de kills no mapa** Total Kills Map **Total de kills da Equipe1 na partida** Team1 Total Kills Match **Total de kills da Equipe1 no mapa** Team1 Total Kills Map **Total de kills da Equipe2 na partida** Team2 Total Kills Match **Total de kills da Equipe2 no mapa** Team2 Total Kills Map **Total de kills (Ímpar/Par)** Total Kills (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de kills de heróis principais no mapa.
Handicap de mapas Maps Handicap	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
Total de mapas Maps Total **Total de mapas da Equipe1** Maps Team1 Total **Total de mapas da Equipe2** Maps Team2 Total **Total de mapas (Par/Ímpar)** Maps Total (Even/Odd) **Total exato de mapas**	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.

Placar exato Correct Score **Placar após o segundo mapa** Score After Second Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
First blood First Blood	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do mapa. A liquidação da aposta leva em conta a primeira kill de um herói do jogo pelos heróis da equipe adversária. A primeira kill no mapa feita por unidades neutras ou creeps não é contada.
Primeiro a chegar a N kills Race to N Kills	A liquidação da aposta leva em conta qual equipe será a primeira a conseguir 10 kills sobre a equipe adversária.
1ª kill no Roshan 1st Kill Roshan **Total de kills no Roshan** Total of Roshan Killings	Roshan, às vezes também chamado de Roshan the Immortal, é um poderoso chefe creep neutro que supera com facilidade quase todos os heróis que não tenham o equipamento ou o nível adequado. Com o passar do tempo, Roshan continua ficando mais forte ao longo da partida e renasce indefinidamente quando é derrotado.
Primeira equipe a destruir uma tower First Team to Destroy Tower **Total de towers derrubadas** Total of Broken Towers **Total de towers destruídas** Total Towers Destroyed	As towers são a principal linha de defesa das duas facções e atacam qualquer unidade inimiga não neutra que entre em seu alcance. As duas facções têm as três lanes protegidas por três towers cada. Além disso, o Ancient de cada facção também tem duas towers, o que resulta em um total de 11 towers por facção.
Primeira equipe a destruir barracks First Team to Destroy Barrack **Total de barracks destruídas** Total Destroyed Barracks	As barracks (comumente abreviadas como Rax ou Racks) são construções defendidas pelas towers (Tier 3) e localizadas atrás delas em cada lane respectiva. As barracks não precisam ser destruídas para tornar as towers (Tier 4) vulneráveis. Há dois tipos de barracks em cada lane por facção, com um total de 6 barracks por facção.
Godlike Godlike	A Godlike Streak é uma sequência de nove ou mais kills de heróis inimigos feitas por um único jogador sem morrer.
Megacreeps Megacreeps	Quando todas as barracks inimigas são destruídas, os mega creeps passam a surgir em todas as lanes e os siege creeps ganham dano adicional.
Rampage Rampage	Rampage é a eliminação de cinco ou mais personagens em sequência no Dota 2 em um curto período de tempo (O intervalo entre as mortes dos inimigos não deve passar de 18 segundos).

Counter-Strike

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way) **Vencedor do mapa (2 opções)** Map Winner (2-Way) **Dupla chance** Double Chance	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo/mapa, incluindo as prorrogações.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo.

Vencedor do mapa sem prorrogações (1X2) Map Winner Excluding Overtimes (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do mapa, sem as prorrogações.
Handicap de rounds na partida Rounds Handicap Match Handicap de rounds no mapa Rounds Handicap Map Margem de vitória no mapa Winning Margin Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de rounds jogados no mapa/jogo, incluindo as prorrogações.
Total de rounds na partida Total Rounds Match Total de rounds no mapa Total Rounds Map Total de rounds da Equipe1 na partida Team1 Total Rounds Match Total de rounds da Equipe1 no mapa Team1 Total Rounds Map Total de rounds da Equipe2 na partida Team2 Total Rounds Match Total de rounds da Equipe2 no mapa Team2 Total Rounds Map Total de rounds (Ímpar/Par) Total Rounds (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de rounds jogados no mapa/jogo, incluindo as prorrogações.
Handicap de mapas Maps Handicap	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
Total de mapas Maps Total Total de mapas da Equipe1 Maps Team1 Total Total de mapas da Equipe2 Maps Team2 Total Total de mapas (Par/Ímpar) Maps Total (Even/Odd) Total exato de mapas Exact Total of Maps	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
Placar exato Correct Score Placar após o segundo mapa Score After Second Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
Resultado e total Result and Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do mapa, sem as prorrogações.
Resultado do 1º tempo e do mapa First Half and Map Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do mapa, sem as prorrogações.

Vitória no 1º tempo First Half Win **Vitória no 2º tempo** Second Half Win	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo especificado do mapa, sem as prorrogações. O 1º tempo inclui os primeiros 12 rounds jogados. O 2º tempo inclui os rounds a partir do 13º até o fim do mapa, sem as prorrogações.
Vencedor do round (2 opções) Round Winner (2-Way) **Vencedor dos primeiros N rounds** Winner of First N Rounds	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial dos rounds vencidos no mapa. A vitória no round é alcançada ao eliminar todos os adversários no mapa, detonar/desarmar a bomba ou quando o tempo do cronômetro do round se esgota.
Haverá prorrogação Overtime to Be Played	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do mapa. A prorrogação será jogada em caso de empate (12–12) no mapa.

League of Legends

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way) **Vencedor do mapa (2 opções)** Map Winner (2-Way) **Dupla chance** Double Chance	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo/mapa, incluindo as prorrogações.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo.
Handicap de kills na partida Kills Handicap Match **Handicap de kills no mapa** Kills Handicap Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de kills de heróis principais no mapa.
Total de kills na partida Total Kills Match **Total de kills no mapa** Total Kills Map **Total de kills da Equipe1 na partida** Team1 Total Kills Match **Total de kills da Equipe1 no mapa** Team1 Total Kills Map **Total de kills da Equipe2 na partida** Team2 Total Kills Match **Total de kills da Equipe2 no mapa** Team2 Total Kills Map **Total de kills (Ímpar/Par)** Total Kills (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de kills de heróis principais no mapa.
Handicap de mapas Maps Handicap	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.

Total de mapas Maps Total **Total de mapas da Equipe1** Maps Team1 Total **Total de mapas da Equipe2** Maps Team2 Total **Total de mapas (Par/Ímpar)** Maps Total (Even/Odd) **Total exato de mapas** Exact Total of Maps	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
Placar exato Correct Score **Placar após o segundo mapa** Score After Second Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
First blood First Blood	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do mapa. A liquidação da aposta leva em conta a primeira kill de um herói do jogo pelos heróis da equipe adversária. A primeira kill no mapa feita por unidades neutras ou minions não é contada.
Primeiro a chegar a N kills Race to N Kills	A liquidação da aposta leva em conta qual equipe será a primeira a conseguir 10 kills sobre a equipe adversária.
Primeira kill de dragon First Dragon Kill **Total de kills de dragon** Dragon Kills Total	O Dragon é o segundo monstro neutro mais poderoso do League of Legends. Todos os tipos de dragon são contados, incluindo o elder dragon. Em caso de derrota técnica no mapa depois da saída dos minions das barracks para a lane, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado. Em caso de derrota técnica no mapa antes dessa saída ou no jogo inteiro, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas. Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.
Primeira kill de Baron First Baron Kill **Total de kills de Baron** Baron Kills Total	Baron Nashor é o monstro neutro mais poderoso do League of Legends.
Primeira tower destruída First Tower Destroyed **Total de towers destruídas** Towers Destroyed Total	As turrets, também chamadas de towers, são fortificações pesadas que atacam as unidades inimigas assim que as avistam. As turrets são um componente central do League of Legends. Há 11 turrets por equipe em Summoner's Rift e 4 em Howling Abyss. O total de turrets destruídas inclui todas as destruições, inclusive as repetidas depois que as turrets são restauradas durante a partida. Em caso de derrota técnica no mapa depois da saída dos minions das barracks para a lane, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado. Em caso de derrota técnica no mapa antes dessa saída ou no jogo inteiro, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas.

	Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.
Primeiro inhibitor destruído First Inhibitor Destroyed Total de inhibitors destruídos Inhibitors Destroyed Total	Os inhibitors são estruturas que impedem o surgimento de super minions na mesma lane respectiva. Cada equipe tem 3 inhibitors em Summoner's Rift em cada uma de suas bases, dos quais pelo menos um inhibitor precisa ser destruído para tornar o Nexus e as turrets que o defendem vulneráveis a ataques. O total de inhibitors destruídos inclui todas as destruições, inclusive as repetidas depois que os inhibitors são restaurados durante a partida. Em caso de derrota técnica no mapa depois da saída dos minions das barracks para a lane, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado. Em caso de derrota técnica no mapa antes dessa saída ou no jogo inteiro, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da derrota técnica serão anuladas. Havendo Re-host, rebuild, rollback da situação do jogo para o momento do salvamento automático em determinado instante ou repetição do jogo (em caso de quedas de servidor, problemas de rede, ataques DDOS etc.), as apostas continuam válidas.

Valorant

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way) Vencedor do mapa (2 opções) Map Winner (2-Way) Dupla chance Double Chance	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo/mapa, incluindo as prorrogações.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo.
Vencedor do mapa sem prorrogações (1X2) Map Winner Excluding Overtimes (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do mapa, sem as prorrogações.
Handicap de rounds na partida Rounds Handicap Match Handicap de rounds no mapa Rounds Handicap Map Margem de vitória no mapa Winning Margin Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de rounds jogados no mapa/jogo, incluindo as prorrogações.

Total de rounds na partida Total Rounds Match Total de rounds no mapa Total Rounds Map Total de rounds da Equipe1 na partida Team1 Total Rounds Match Total de rounds da Equipe1 no mapa Team1 Total Rounds Map Total de rounds da Equipe2 na partida Team2 Total Rounds Match Total de rounds da Equipe2 no mapa Team2 Total Rounds Map Total de rounds (Ímpar/Par) Total Rounds (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de rounds jogados no mapa/jogo, incluindo as prorrogações.
Placar exato Correct Score	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo.

Starcraft 2, Starcraft, Call of Duty, Mobile Legends, Overwatch, Arena of Valor, King of Glory, Rainbow6, Hearthstone, World of Tanks

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way) Vencedor do mapa (2 opções) Map Winner (2-Way) Dupla chance Double Chance	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo/mapa, incluindo as prorrogações.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo.
Handicap de rounds na partida Rounds Handicap Match Handicap de rounds no mapa Rounds Handicap Map	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de rounds jogados no mapa/jogo, incluindo as prorrogações.
Total de rounds na partida Total Rounds Match Total de rounds no mapa Total Rounds Map Total de rounds da Equipe1 na partida Team1 Total Rounds Match Total de rounds da Equipe1 no mapa Team1 Total Rounds Map Total de rounds da Equipe2 na partida Team2 Total Rounds Match Total de rounds da Equipe2 no mapa Team2 Total Rounds Map Total de rounds (Ímpar/Par) Total Rounds (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de rounds jogados no mapa/jogo, incluindo as prorrogações.
Handicap de mapas Maps Handicap	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.

Total de mapas Maps Total **Total de mapas da Equipe1** Maps Team1 Total **Total de mapas da Equipe2** Maps Team2 Total **Total de mapas (Par/Ímpar)** Maps Total (Even/Odd)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de mapas jogados no jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
Placar exato Correct Score	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do jogo. Se o regulamento do jogo for alterado, as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tiver sido determinada antes.
Regras de torneio Tournament Rules **Vencedor do torneio** Tournament Winner **Para chegar à semifinal** To Reach Semi-final **Para chegar à final** To Reach Final	Nas apostas de torneio, propõe-se prever qual equipe ficará com a melhor colocação no torneio, de acordo com os resultados oficiais da Organização indicada. Se o torneio não for disputado por completo, todas as apostas serão anuladas, exceto no caso em que os resultados atuais sejam declarados finais pela Organização, e as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial. Se o torneio não for disputado por completo e o vencedor não for definido, as apostas serão anuladas.
Confronto direto Match-Up	Se as duas equipes forem eliminadas na mesma fase do torneio ou ficarem na mesma colocação, as apostas serão anuladas.

Hóquei na grama

FIELD HOCKEY

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas para o tempo regulamentar, sem prorrogações nem disputas de pênaltis.
- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.
- O regulamento da partida é definido pela Federação do torneio, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) **Dupla chance** Double Chance	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar. Gols marcados na prorrogação não são contabilizados. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.

Handicap Handicap	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Caso o resultado coincida exatamente com a linha do handicap, as apostas serão anuladas. Se o resultado após a aplicação do handicap for empate, a aposta será liquidada como anulada.
Total no tempo regulamentar Total Regular Time **Total (Ímpar/Par)** Total (Odd/Even) **Total da Equipe1 no tempo regulamentar** Team1 Total Regular Time **Total da Equipe2 no tempo regulamentar** Team2 Total Regular Time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o total for exatamente igual ao número indicado, a aposta será liquidada como anulada. 0-0 é considerado Par. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujo resultado não estava definido no momento da interrupção serão anuladas.
Equipe a marcar o gol número N Team to Score Goal Number N	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o gol número N no tempo regulamentar da partida.
Primeiro a chegar a N gols Race to N Goals	Para determinar o resultado, utiliza-se a informação sobre qual equipe marcará primeiro o número N de gols. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujo resultado não estava definido no momento da interrupção serão anuladas.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a fase seguinte do torneio, publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, uma equipe precisa disputar uma partida ou várias partidas.

Floorball

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas para o tempo regulamentar, sem prorrogações nem disputas de pênaltis.
- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.
- O regulamento da partida é definido pela Federação do torneio, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) **Dupla chance no tempo regulamentar** Double Chance Regular Time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar. Gols marcados na prorrogação não são contabilizados.
Vencedor incluindo a prorrogação Winner Including Overtime	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo a prorrogação.
Handicap Handicap	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o resultado após a aplicação do handicap for empate, a aposta será liquidada como anulada.
Total no tempo regulamentar Total Regular Time **Total (Ímpar/Par)** Total (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogações. Se o total for exatamente igual ao número indicado, a aposta será liquidada como anulada. 0-0 é considerado Par.

Futebol

FOOTBALL

REGRAS GERAIS

- As apostas em futebol são aceitas para o tempo regulamentar, que é determinado pelas regras da partida/do torneio. Ele inclui os acréscimos (ou tempo de compensação) indicados pelo árbitro ou por um representante da partida perto do fim do tempo regulamentar (partida/tempo). Para os eventos ocorridos no tempo compensado/acrescido pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo).
- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido definidos antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.
- Se o formato/regulamento da partida for alterado sem ter sido informado com antecedência (e isso não corresponder às condições da aposta), as apostas são anuladas. (Ex.: partida disputada em 3 tempos de 30 minutos cada). Nesse caso, as apostas nos tempos são anuladas e as apostas na partida serão liquidadas de acordo com o resultado, pois a duração total da partida continua sendo de 90 minutos).
- "Final" (full-time) é o mesmo que tempo regulamentar, que inclui os 90 minutos com os acréscimos concedidos pelo árbitro e exclui prorrogações e disputas de pênaltis.
- Se o mandante e o visitante forem invertidos por engano, todas as apostas serão anuladas, a menos que a partida seja disputada em campo neutro.

REGRAS DOS MERCADOS

Resultado final (1X2) Full-time result (3-Way) **Vencedor do tempo (1X2)** Half Winner (3-Way) **Dupla chance no tempo regulamentar** Double Chance Full-Time **Dupla chance no 1º tempo** Double Chance Half Time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar. Gols marcados na prorrogação não são contabilizados.
Resultado final - Odd Turbinada (Enhanced Price) (1X2) Full-time result - Enhanced Price (3-Way)	Refere-se a opções oferecidas com odds ainda mais altas, disponíveis apenas em partidas determinadas.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Full-Time **Handicap no 1º tempo** Handicap Half Time **Margem de vitória** Winning Margin	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o resultado após a aplicação do handicap for empate, a aposta será liquidada como anulada.

Total no tempo regulamentar Total Full-Time Total no 1º tempo Total Half Time Total (Ímpar/Par) Total (Odd/Even) Total da Equipe1 Team1 Total Total da Equipe1 (Ímpar/Par) Team1 Total (Odd/Even) Total da Equipe2 Team2 Total Total da Equipe2 (Ímpar/Par) Team2 Total (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o total for exatamente igual ao número indicado, a aposta será liquidada como anulada. 0-0 é considerado Par.
Total de gols marcados no 1º/2º tempo Total Goals Scored in 1st/2nd Half Total de gols marcados pela Equipe1 no 1º/2º tempo Team1 Total Goals Scored in 1st/2nd Half Total de gols marcados pela Equipe2 no 1º/2º tempo Team2 Total Goals Scored in 1st/2nd Half	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Para a liquidação, considera-se vencedora a faixa que corresponde ao número de gols marcados no tempo regulamentar.
Total Mais de 1.5 em ambos os tempos Both Halves Total Over 1.5 Total Menos de 1.5 em ambos os tempos Both Halves Total Under 1.5	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida.
Resultado e Total N (Mais de/Menos de) Result and Total N (Over/Under) Resultado do tempo e total do tempo Half Result and Half Total	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida.
Resultado no intervalo e no final Half Time and Full-Time Result Resultado do 1º tempo e resultado do 2º tempo Half 1 Result and Half 2 Result	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do 1º tempo e do tempo regulamentar.
Tempo com mais gols Most Scoring Half Tempo com mais gols da Equipe1 Team1 Most Scoring Half Tempo com mais gols da Equipe2 Team2 Most Scoring Half	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida.

Gol marcado no 1º tempo Goal Scored in First Half Gol marcado no 2º tempo Goal Scored in Second Half Gol marcado na partida Goal Scored in Match Gols marcados em ambos os tempos Goals Scored in Both Halves	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida.
Ambas as equipes marcam no tempo regulamentar Both Teams to Score in Regular Time Ambas as equipes marcam no 1º tempo Both Teams to Score in Half Time Equipe1 marca no tempo regulamentar Team1 to Score in Regular Time Equipe1 marca no 1º tempo Team1 to Score in Half Time Equipe2 marca no tempo regulamentar Team2 to Score in Regular Time Equipe2 marca no 1º tempo Team2 to Score in Half Time Equipe1 marca em ambos os tempos Team1 to Score in Both Halves Equipe2 marca em ambos os tempos Team2 to Score in Both Halves Ambas as equipes marcam no 1º tempo e ambas as equipes marcam no 2º tempo Both Teams to Score in Half 1 and Both Teams to Score in Half 2	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Empate em qualquer um dos tempos Draw Either Half Empate e ambas as equipes marcam Draw and Both Teams to Score Equipe1 sem sofrer gols Team1 Clean Sheet Equipe2 sem sofrer gols Team2 Clean Sheet	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Primeira equipe a marcar e resultado da partida First Team to Score and Match Result	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o primeiro gol e o resultado do tempo regulamentar da partida. Se o resultado for 0-0, a opção "Sem gols" é a vencedora.
Ambas as equipes marcam e resultado da partida Both Teams to Score and Match Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Ambas as equipes marcam e total Both Teams to Score and Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Gols marcados em ambos os tempos Goals Scored in Both Halves	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida.

Mais de 1.5 gols marcados Over 1.5 Goals Scored	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. São oferecidas quatro opções: ■ Apenas a 1ª equipe; ■ Apenas a 2ª equipe; ■ Ambas as equipes; ■ Nenhuma das equipes. Apenas uma opção pode ser vencedora.
Equipe1 marca N gols seguidos Team1 to Score N Goals in a Row Equipe2 marca N gols seguidos Team2 to Score N Goals in a Row Qualquer uma das equipes marca N gols seguidos Either Team to Score N Goals in a Row	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. São contabilizados apenas os gols marcados em sequência por uma mesma equipe (nenhum gol da outra equipe pode ser marcado entre os gols da primeira equipe).
Equipe1 vence qualquer um dos tempos Team1 to Win Either Half Equipe2 vence qualquer um dos tempos Team2 to Win Either Half Equipe1 vence ambos os tempos Team1 to Win Both Halves Equipe2 vence ambos os tempos Team2 to Win Both Halves Equipe1 vence sem sofrer gols Team1 to Win to Nil Equipe2 vence sem sofrer gols Team2 to Win to Nil	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida.
Equipe1 vence por 1 gol Team1 to Win by 1 Goal Equipe2 vence por 1 gol Team2 to Win by 1 Goal Equipe1 vence por 1 gol ou empate Team1 to Win by 1 Goal or Draw Equipe2 vence por 1 gol ou empate Team2 to Win by 1 Goal or Draw	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Número de gols marcados Number of Goals Scored Faixa de número de gols marcados pela Equipe1 Team1 Number of Goals Scored Range Faixa de número de gols marcados pela Equipe2 Team2 Number of Goals Scored Range	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Para a liquidação, considera-se vencedora a faixa que corresponde ao número de gols marcados no tempo regulamentar.
Placar exato Correct Score Placar exato do 1º tempo Correct Score Half 1 Placar exato do 2º tempo Correct Score Half 2	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se a partida terminar com um placar que não foi oferecido na linha de apostas, a aposta será liquidada como perdida.

Equipe a marcar o 1º gol no 1º/2º tempo Team to Score 1st Goal in 1st/2nd Half Equipe a marcar o gol número N (3 opções) Team to Score Goal Number N (3-Way)	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o gol número N no tempo regulamentar da partida. O gol contra conta como um gol comum.
Equipe a marcar o último gol Team to Score Last Goal	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o último gol no tempo regulamentar da partida. O gol contra conta como um gol comum.
Quando a Equipe1 marcará o 1º gol When Team1 Will Score 1st Goal Quando a Equipe2 marcará o 1º gol When Team2 Will Score 1st Goal	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quando a equipe marcará seu 1º gol no tempo regulamentar da partida. O gol contra conta como um gol comum. Para os gols marcados durante os acréscimos concedidos pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo).
Primeiro a chegar a N gols Race to N Goals	Para determinar o resultado, utiliza-se a informação sobre qual equipe marcará primeiro o número N de gols.
Equipe a marcar primeiro e vencer a partida Team to Score First and to Win Match	Para determinar o resultado, utilizam-se a informação sobre qual equipe marcará o 1º gol e o resultado da partida.
Equipe1 sai atrás no placar e vence Team1 to Come From Behind and Win Equipe2 sai atrás no placar e vence Team2 to Come From Behind and Win Equipe1 sai atrás no placar e empata Team1 to Come From Behind and Draw Equipe2 sai atrás no placar e empata Team2 to Come From Behind and Draw Equipe1 sai atrás no placar e vence ou empata Team1 to Come From Behind and Win or Draw Equipe2 sai atrás no placar e vence ou empata Team2 to Come From Behind and Win or Draw Equipe1 vence sem sair atrás no placar Team1 to Win Without Coming from Behind Equipe2 vence sem sair atrás no placar Team2 to Win Without Coming from Behind Equipe1 fica à frente no placar na partida Team1 to Lead in Match Equipe2 fica à frente no placar na partida Team2 to Lead in Match	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial e o registro lance a lance do resultado do tempo regulamentar.
Total dos minutos dos gols (2 opções) Total of Goals Minutes (2-Way) Total dos minutos dos gols do tempo (2 opções) Half Total of Goals Minutes (2-Way) Faixa do total dos minutos dos gols	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos minutos dos gols no tempo regulamentar. Para os gols marcados durante os acréscimos concedidos pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo).

Intervalo do primeiro gol First Goal Interval Intervalo de tempo do segundo gol Second Goal Interval Intervalo do último gol Last Goal Interval	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos minutos dos gols no tempo regulamentar. Para os gols marcados durante os acréscimos concedidos pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo). Em caso de 0-0, as apostas serão anuladas.
Haverá gol antes do minuto N Will Be Goal Before N Minute Haverá gol depois do minuto N Will Be Goal After N Minute Equipe 1 marca gol antes do minuto N Team 1 to Score Goal Before N Minute Equipe 2 marca gol antes do minuto N Team 2 to Score Goal Before N Minute Haverá gol no intervalo de minutos Will Be Goal in Minutes Interval Equipe1 marca no intervalo de minutos Team1 to Score in Minutes Interval Equipe2 marca gol no intervalo de minutos Team2 to Score Goal in Minutes Interval	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos minutos dos gols no tempo regulamentar. Para os gols marcados durante os acréscimos concedidos pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo).
Quando o 1º gol será marcado When 1st Goal Will Be Scored	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos minutos dos gols no tempo regulamentar. Para os gols marcados durante os acréscimos concedidos pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo).
Vencedor após N minutos (1X2) Winner After N Minutes (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos minutos dos gols no tempo regulamentar. Para os gols marcados durante os acréscimos concedidos pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo).
Haverá cartão vermelho Will Be Red Card Jogador da Equipe1 receberá cartão vermelho Player From Team1 Will Receive Red Card Jogador da Equipe2 receberá cartão vermelho Player From Team2 Will Receive Red Card Haverá pênalti Will Be Penalty Equipe1 cobra pênalti Team1 to Perform Penalty Equipe2 cobra pênalti Team2 to Perform Penalty Haverá pênalti e cartão vermelho Will Be Penalty and Red Card	

Haverá pênalti ou cartão vermelho
Will Be Penalty or Red Card

Pênalti em ambos os tempos
Penalty in Both Halves

Pênalti para ambas as equipes
Penalty for Both Teams

Cartões vermelhos para ambas as equipes
Red Cards for Both Teams

Total de cartões vermelhos
Red Cards Total

Total de pênaltis
Penalties Total

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos cartões vermelhos mostrados e dos pênaltis concedidos no tempo regulamentar.

O pênalti cancelado por decisão do árbitro (VAR) não é levado em conta.

O pênalti concedido, mas não convertido, é levado em conta.

Considera-se que um jogador foi expulso se ele estiver em campo no momento da infração. Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, dirigentes etc.) não são levados em conta.

Haverá gol contra
Will Be Own Goal

Para determinar o resultado, a informação sobre quem marcou gols na partida, que é publicada na fonte whoscored.com.

Jogador substituto marca
Substitute to Score

Para determinar o resultado, a informação sobre quem marcou gols na partida, que é publicada na fonte whoscored.com.

Equipe que dá a saída de bola
Team to Kick-Off

Para determinar o resultado, utiliza-se a informação sobre qual equipe dá a saída de bola.

Bola na trave ou no travessão
Post or Crossbar Hit

A liquidação da aposta leva em conta as finalizações na trave ou no travessão após as quais a bola continua em jogo (tocou em jogador, no árbitro em campo, na outra trave ou no travessão, foi para o campo ou cruzou a linha lateral.

A trave ou o travessão não são levados em conta se:

- A partida foi paralisada antes de a bola tocar na trave ou no travessão;
- Depois de tocar na trave ou no travessão, a bola saiu pela linha de fundo sem tocar no campo;
- A bola entrou na rede (o gol foi marcado).

Total de gols de pé direito da Equipe1
Team1 Goals Scored by Right Foot Total

Total de gols de pé esquerdo da Equipe1
Team1 Goals Scored by Left Foot Total

Total de gols de cabeça da Equipe1
Team1 Header Goals Total

Total de gols de pé direito da Equipe2
Team2 Goals Scored by Right Foot Total

Total de gols de pé esquerdo da Equipe2
Team2 Goals Scored by Left Foot Total

Total de gols de cabeça da Equipe2
Team2 Header Goals Total

Total de gols de pé direito
Goals Scored by Right Foot Total

Total de gols de pé esquerdo
Goals Scored by Left Foot Total

Total de gols de cabeça
Header Goals Total

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial sobre os métodos dos gols no tempo regulamentar, publicada na fonte whoscored.com.

Em caso de erros evidentes na fonte, a Empresa pode usar a transmissão para confirmar o resultado.

Método do gol número N
Goal Number N Method

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial sobre os métodos dos gols no tempo regulamentar, publicada na fonte whoscored.com.

Em caso de erros evidentes na fonte, a Empresa pode usar a transmissão para confirmar o resultado.

Método do gol número N (3 opções)
Goal Number N Method (3-Way)

Método do gol número N da Equipe1
Team1 Goal Number N Method

Método do gol número N da Equipe2
Team2 Goal Number N Method

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial sobre os métodos dos gols no tempo regulamentar, publicada na fonte whoscored.com.

Em caso de erros evidentes na fonte, a Empresa pode usar a transmissão para confirmar o resultado.

Se o gol não for marcado ou for marcado com outra parte do corpo, as apostas serão anuladas.

Total de gols de fora da grande área
Total Goals Outside the Penalty Area

Total de gols de dentro da grande área
Total Goals Inside the Penalty Area

Total de gols de dentro da pequena área
Total Goals Inside 6-Yard Box

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial sobre os métodos dos gols no tempo regulamentar, publicada na fonte whoscored.com.

Em caso de erros evidentes na fonte, a Empresa pode usar a transmissão para confirmar o resultado.

Árbitro consultará o VAR
Referee Will Look VAR

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a transmissão oficial da partida.

A aposta será vencedora se o árbitro principal da partida for ao monitor para revisar o lance. Orientações da equipe do VAR ao árbitro não são contabilizadas.

Todos os intervalos sem gol com mais de N minutos
All Intervals Without Goal More Than N Minutes

Todos os intervalos sem gol da Equipe1 com mais de N minutos
All Intervals Team1 Without Goal More Than N Minutes

Todos os intervalos sem gol da Equipe2 com mais de N minutos
All Intervals Team2 Without Goal More Than N Minutes

Todos os intervalos sem gol com menos de N minutos
All Intervals Without Goal Less Than N Minutes

Todos os intervalos sem gol da Equipe1 com menos de N minutos
All Intervals Team1 Without Goal Less Than N Minutes

Todos os intervalos sem gol da Equipe2 com menos de N minutos
All Intervals Team2 Without Goal Less Than N Minutes

Regras dos intervalos de tempo sem gol:

- Se houver gols na partida, os minutos em que os gols foram marcados dividem o intervalo de tempo da partida (de 0 a 90 minutos) em n + 1 intervalos de tempo sem gol.
- A duração dos intervalos de tempo sem gol é calculada como a diferença entre o minuto do primeiro gol e o início da partida, entre os minutos de gols marcados em sequência e entre o minuto do fim e o do último gol; início da partida: 0 min.
- Se não houver gols na partida, isso significa que na partida há apenas um intervalo de tempo sem gol, com duração de 90 minutos.
- Para os gols marcados durante os acréscimos concedidos pelo árbitro, o minuto considerado é o 45 (quadragésimo quinto) ou o 90 (nonagésimo).
- *Exemplo 1*. Se a partida terminou o tempo regulamentar com o placar de 0:0, houve apenas 1 intervalo de tempo sem gol na partida, com duração de 90 minutos.
- *Exemplo 2*. Se houver 2 gols marcados em uma partida: aos 23 e aos 62 minutos. Nesse caso, houve apenas 3 intervalos de tempo sem gol na partida: 23 minutos (23-0), 39 minutos (62-23) e 28 minutos (90-62).
- *Exemplo 3*. Se houver 3 gols marcados em uma partida: aos 15, aos 45 e aos 90 minutos. Nesse caso, houve apenas 4 intervalos de tempo sem gol na partida: 15 minutos (15-0), 30 minutos (45-15), 45 minutos (90-45) e um intervalo com 0 minutos (90-90).

O que acontecerá primeiro no intervalo de 5 minutos (7 opções): arremesso lateral, falta, tiro de meta, escanteio, impedimento, gol ou nenhuma das anteriores

What Will Happen First in 5 Minutes Interval (7-Way): Throw-In, Foul, Goal Kick, Corner, Offside, Goal, or None of the above

O que acontecerá primeiro no intervalo de 5 minutos (3 opções): arremesso lateral, falta, nenhuma das anteriores

What Will Happen First in 5 Minutes Interval (3-Way): Throw-In, Foul, None of the above

O que acontecerá primeiro no intervalo de 5 minutos (3 opções): tiro de meta, escanteio, nenhuma das anteriores O que acontecerá primeiro no intervalo de 5 minutos (3 opções): impedimento, gol marcado, nenhuma das anteriores

What Will Happen First in 5 Minutes Interval (3-Way): Goal Kick, Corner, None of the above What Will Happen First in 5 Minutes Interval (3-Way): Offside, Goal scored, None of the above

Propõe-se prever o que acontecerá primeiro neste período: arremesso lateral, falta, tiro de meta, escanteio, impedimento, gol marcado ou nenhuma das anteriores.

A Empresa também oferece a comparação em pares de diversos dados estatísticos, em que se propõe descobrir o que acontece primeiro em determinado período do jogo. Por exemplo: arremesso lateral, falta ou nenhuma das anteriores.

Para fins de liquidação, o registro do tempo de cada evento deve considerar:

- Arremesso lateral: o tempo no momento da execução efetiva do arremesso;
- Falta: o tempo no momento em que o pênalti ou a cobrança de falta é efetivamente executado após o registro de uma infração;
- Tiro de meta: o tempo em que o tiro de meta é cobrado;
- Escanteio: o tempo no momento da cobrança efetiva a partir da marca de escanteio;
- Impedimento: o tempo no momento da execução efetiva da cobrança de falta após o registro do impedimento;
- Gol: o tempo do cronômetro no momento do gol (quando a bola cruza a linha do gol).

A liquidação será feita com base no cronômetro da transmissão de TV do canal de TV que será indicado nos comentários de cada partida específica na linha de apostas. O cronômetro da linha de apostas é iniciado em sincronia com o cronômetro do canal selecionado.

Ele é considerado o cronômetro central para a liquidação nos momentos de ausência temporária de cronômetro na transmissão de televisão.

Os acréscimos adicionados ao 1º tempo/à partida não são levados em conta na liquidação da aposta. Em caso de qualquer contestação, a empresa de apostas pode usar informações de fontes internas para tomar a decisão final.

O que acontecerá primeiro no intervalo de 5 minutos (5 opções)

What Will Happen First in 5 Minutes Interval (5-Way)

A regra se aplica às apostas feitas antes da saída de bola (apostas pré-jogo).

Propõe-se indicar o evento que acontecerá primeiro, dentro dos primeiros 5 minutos da partida:

- Gol marcado
- Escanteio assinalado
- Pênalti assinalado
- Cartão mostrado
- Nenhuma das anteriores

As apostas feitas para os primeiros 5 minutos da partida serão liquidadas com base nos eventos ocorridos no período do primeiro ao quinto minuto, inclusive (0:00-5:00).

O gol deve ser marcado dentro do período estipulado para que a aposta seja considerada vencedora. O gol será desconsiderado se o chute tiver sido dado dentro do período estipulado, mas o gol tiver sido marcado fora desse período. O escanteio deve ser assinalado dentro do período estipulado. O escanteio será aceito se tiver sido concedido.

O pênalti deve ser assinalado dentro do período estipulado. Os pênaltis serão desconsiderados se a infração tiver ocorrido dentro do período estipulado e a sua marcação, não. O pênalti será considerado se tiver sido assinalado dentro do período estipulado, mesmo que tenha sido cobrado depois, fora desse período estipulado.

	Os cartões vermelhos e amarelos são contabilizados no momento em que são mostrados, e não no momento da infração. O cartão não é considerado se a infração que motivou o cartão tiver ocorrido dentro do período estipulado, mas o cartão tiver sido mostrado depois, fora do período estipulado. Contam apenas os cartões mostrados a jogadores que estejam participando da partida no momento da punição. O pênalti assinalado é considerado a opção vencedora se tiver sido assinalado antes de o cartão ser mostrado pela infração.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, incluindo prorrogação e disputa de pênaltis. Classificar-se significa que a equipe avança para a fase seguinte do torneio.
Método de classificação Qualifying Method	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, incluindo prorrogação e disputa de pênaltis. O método de classificação é determinado conforme a forma pela qual a equipe avançou para a fase seguinte do torneio.
Equipe1 vence na prorrogação Team1 to Win in Extra-Time Equipe2 vence na prorrogação Team2 to Win in Extra-Time Partida decidida na prorrogação Match to be decided in Extra-time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, incluindo a prorrogação. Se não houver prorrogação na partida ou se o vencedor da partida não for definido na prorrogação, o resultado da aposta será "Não". Se o regulamento da partida for alterado e a prorrogação não for disputada, as apostas serão anuladas.
Equipe1 vence na disputa de pênaltis Team1 to Win by Penalty Shoot-Out Equipe2 vence na disputa de pênaltis Team2 to Win by Penalty Shoot-Out Partida decidida na disputa de pênaltis Match to be decided by Penalty Shoot-Out	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, incluindo a disputa de pênaltis. Se não houver disputa de pênaltis, ou se o vencedor não for definido na disputa de pênaltis, todas as seleções serão liquidadas como "Não". Se o regulamento da partida for alterado e a disputa de pênaltis deixar de ser aplicável, todas as apostas serão anuladas.
Total de pênaltis na disputa de pênaltis Total Penalties in Penalty Shoot-Out	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de pênaltis cobrados por ambas as equipes na disputa de pênaltis.
Total de pênaltis convertidos na disputa de pênaltis Total of Scored Penalties in Penalty Shoot-Out O pênalti N será convertido Penalty N Will Be Scored	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número oficial de pênaltis convertidos por ambas as equipes na disputa de pênaltis.
Qualquer jogador marcará 2 ou mais gols Any Player Will Score 2 or More Goals	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos gols marcados pelo jogador no tempo regulamentar. Gols marcados por jogadores substituídos também são contabilizados.
Total dos jogadores Players Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos gols marcados pelo jogador no tempo regulamentar. Para que a aposta continue válida, cada jogador deve participar da partida por mais de um segundo.

Jogador marcará e resultado (1X2) Player Will Score and Result (3-Way) Jogador marcará o 1º gol e resultado (1X2) Player Will Score 1st Goal and Result (3-Way) Jogador marcará o último gol e resultado (1X2) Player Will Score Last Goal and Result (3-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos gols marcados pelo jogador no tempo regulamentar. Os dados estatísticos do jogador são válidos se o jogador participar da partida por mais de um segundo.
Jogador marcará e placar exato Player Will Score and Correct Score Jogador marcará o 1º gol e placar exato Player Will Score 1st Goal and Correct Score Jogador marcará o último gol e placar exato Player Will Score Last Goal and Correct Score	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos gols marcados pelo jogador no tempo regulamentar. Os dados estatísticos do jogador são válidos se o jogador participar da partida por mais de um segundo.
Comparação de jogadores Compare players	Para que a aposta continue válida, cada jogador deve participar da partida por mais de um segundo. Se um dos jogadores não participar da partida, todas as apostas nesse jogador e no mercado de comparação como um todo serão anuladas.
Mandantes-Visitantes Home-Away	Mercado liquidado pela comparação entre o número total de gols marcados pelas equipes mandantes e o número total de gols marcados pelas equipes visitantes nas partidas indicadas na linha de apostas. Para fins de liquidação, todos os gols marcados pelas equipes mandantes no tempo regulamentar são contabilizados para **Mandantes**, enquanto todos os gols marcados pelas equipes visitantes no tempo regulamentar são contabilizados para **Visitantes**. Se alguma partida for adiada ou cancelada e não for concluída em até 36 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas no mercado serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido definido. Se alguma partida for interrompida e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas no mercado serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido definido.
Resultado final (1X2) Full-time result (3-Way) Vencedor do tempo (1X2) Half Winner (3-Way) Aposta 1X2. 2º tempo 3-way betting. 2nd Half	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar. Os gols marcados na prorrogação não são contados.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Full-Time Handicap no 1º tempo Handicap Half Time Handicap no 2º tempo Handicap 2nd Half	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o resultado após a aplicação do handicap for empate, a aposta será liquidada como anulada.

Total no tempo regulamentar Total Full-Time **Total no 1º tempo** Total Half Time **Total no 2º tempo** Total 2nd Half **Total (Ímpar/Par)** Total (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o total for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada. 0-0 conta como Par.
Estatísticas Statistics	A liquidação dos mercados de estatísticas e de estatísticas de jogadores se baseia nos dados oficiais publicados em www.whoscored.com. Se a informação não estiver disponível nessa fonte, a liquidação será baseada nos dados do Flashscore.com. Se nenhuma das duas fontes fornecer os dados estatísticos necessários, ou se a precisão dos dados for questionável, a Empresa se reserva o direito de liquidar os mercados com base em suas fontes internas. Todos os mercados relacionados a dados estatísticos e a estatísticas de jogadores são liquidados com base apenas no tempo regulamentar. Os dados estatísticos do jogador são considerados válidos se o jogador participar da partida por pelo menos um segundo.
Jogador que recebe cartão Player to Receive Card **Jogador que recebe cartão vermelho** Player to Receive Red Card **Total de faltas sofridas pelo jogador** Fouls Total Against Player **Total de faltas do jogador** Player Fouls Total **Total de chutes no gol do jogador** Player Shots On Target Total **Total de impedimentos do jogador** Player Offsides Total **Total de todas as finalizações do jogador** Player Shots All Total	Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados. Os dados estatísticos são contados apenas no tempo regulamentar.

Escanteios, Cartões amarelos

Para as categorias estatísticas "Escanteios" e "Cartões amarelos", podem ser oferecidos os seguintes mercados.

Para vencer (1X2)
To Win (3-Way)

Dupla chance
Double Chance

Handicap
Handicap

Total
Total

Total da Equipe1
Team1 Total

Total da Equipe2
Team2 Total

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Intervalo e final
Half Time and Full-Time

Primeiro a chegar a
Race to

Equipe que cobra o escanteio número N (3 opções)
Team to Take Corner Number N (3-Way)

Equipe que cobra o 1º escanteio (2 opções)
Team to Take 1st Corner (2-Way)

Equipe que cobra o último escanteio
Team to Take Last Corner

Tempo com mais escanteios
Half with Most Corners

Haverá escanteio nos primeiros N minutos
Will Be Corner in First N Minutes

Será cobrado um escanteio
Will Be Taken a Corner

Equipe1 cobrará um escanteio
Team1 Will Take a Corner

Equipe2 cobrará um escanteio
Team2 Will Take a Corner

Equipe que recebe o cartão amarelo número N (3 opções)
Team to Receive Yellow Card Number N (3-Way)

Equipe que recebe o 1º cartão (2 opções)
Team to Receive 1st Card (2-Way)

Equipe que recebe o último cartão
Team to Receive Last Card

Tempo com mais cartões amarelos
Half with Most Yellow Cards

Cartão em intervalo de minutos
Card Minutes Interval

Cartão da Equipe1 em intervalo de minutos
Team1 Card Minutes Interval

Cartão da Equipe2 em intervalo de minutos
Team2 Card Minutes Interval

Haverá cartão antes do minuto N
Will Be Card Before N Minute

Haverá cartão depois do minuto N
Will Be Card After N Minute

Equipe1 recebe cartão antes do minuto N
Team1 to Receive Card Before N Minute

Equipe2 recebe cartão antes do minuto N
Team2 to Receive Card Before N Minute

Os escanteios marcados, mas não cobrados, não contam. Se o árbitro não validar o escanteio e marcá-lo novamente, ele será contado apenas uma vez.

Em todas as apostas relacionadas ao número de advertências de um jogador, a expulsão do jogador é desconsiderada. Se um jogador for expulso por causa de dois cartões amarelos, conta apenas o primeiro cartão amarelo. Considera-se que o jogador foi expulso se ele estiver em campo no momento da infração. Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados. Os cartões mostrados depois do apito de fim do 1º tempo são considerados cartões mostrados no 2º tempo. Se dois ou mais jogadores de equipes diferentes receberem cartões amarelos/vermelhos na partida por causa de um único lance, as apostas no mercado "Primeiro cartão amarelo/vermelho" serão anuladas.

Para fins de liquidação, considera-se como momento de cada evento:

- Cartão: o momento em que o árbitro registra o cartão;
- Escanteio: o momento em que o escanteio é cobrado da marca de escanteio.

Faltas, Chutes no gol, Todas as finalizações, Impedimentos, Arremessos laterais, Tiros de meta, Defesas do goleiro

Para as categorias estatísticas "Faltas", "Chutes no gol", "Todas as finalizações", "Impedimentos", "Arremessos laterais", "Tiros de meta", "Defesas do goleiro", podem ser oferecidos os seguintes mercados:

Para vencer (1X2)
To Win (3-Way)

Dupla chance
Double Chance

Handicap
Handicap

Total
Total

Total da Equipe1
Team1 Total

Total da Equipe2
Team2 Total

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Intervalo e final
Half Time and Full-Time

Primeiro a chegar a
Race to

Equipe que comete falta
Team to Commit Foul

Chute no gol número N (3 opções)
Shot On Target Number N (3-Way)

Total em intervalo de minutos
Total Minutes Interval

Total da Equipe1 em intervalo de minutos
Team1 Total Minutes Interval

Total da Equipe2 em intervalo de minutos
Team2 Total Minutes Interval

Para fins de liquidação, considera-se como momento de cada evento:

- Falta: o momento em que o árbitro registra a infração às regras.
- Finalização: o momento em que a finalização é efetivamente executada.
- Impedimento: o momento em que o impedimento é registrado.
- Arremesso lateral: o momento em que o arremesso é efetivamente executado.
- Tiro de meta: o momento em que o tiro de meta é cobrado.

Posse de bola

Para a categoria estatística "Posse de bola", podem ser oferecidos os seguintes mercados:

Handicap
Handicap

Total da Equipe 1
Team 1 Total

Total da Equipe 2
Team 2 Total

1. Os dados são obtidos do site com uma casa decimal;
2. Se o resultado coincidir exatamente com a linha do total, as apostas serão anuladas.

Substituições, Distância percorrida, Dribles, Desarmes, Passes, Interceptações, Duelos aéreos, Cruzamentos, Cortes

Para as categorias estatísticas "Substituições", "Distância percorrida", "Dribles", "Desarmes", "Passes", "Interceptações", "Duelos aéreos", "Cruzamentos", "Cortes", podem ser oferecidos os seguintes mercados.

Para vencer (1X2) To Win (3-Way) Dupla chance Double Chance Handicap Handicap Total Total Total da Equipe 1 Team 1 Total Total da Equipe 2 Team 2 Total Total (Ímpar/Par) Total (Odd/Even) Mercados rápidos Fast Markets Equipe que marca o gol nº Team to score the goal № Equipe que marca o gol nº. 1º tempo Team to score the goal №. 1st half Próximo gol (Empate anula aposta). Minuto (N) Next goal (Draw no bet). Minute (N)	Apontar a equipe que marcará um gol no minuto indicado (aposta com 2 opções)
Próximo gol (Intervalo). Do minuto (N) ao (N), inclusive Next goal (Interval). From (N) to (N) minute inclusive	Apontar a equipe que marcará um gol no intervalo indicado (aposta com 3 opções)
Haverá gol. Do minuto (N) ao (N), inclusive Goal to be scored. From (N) to (N) minute inclusive	Se haverá gol marcado no intervalo indicado (opção Sim/Não)
Haverá gol. Minuto (N) Goal to be scored. Minute (N)	Se haverá gol marcado no minuto indicado
Vencedor. Minuto (N) Winner. Minute (N)	Apontar a equipe que vencerá no minuto indicado (aposta com 2 opções; em caso de empate, todas as apostas serão anuladas)
Aposta 1X2. Do minuto (N) ao (N), inclusive 3-way betting. From (N) to (N) minute inclusive	Apontar a equipe que vencerá no intervalo indicado (aposta 1X2)
Escanteios. Escanteio cobrado. Minuto (N) Corners. Corner taken. Minute (N)	Se haverá escanteio cobrado no minuto indicado (opção Sim/Não)
Escanteios. Escanteio cobrado. Do minuto (N) ao (N), inclusive Corners. Corner taken. From (N) to (N) minute inclusive	Se haverá escanteio cobrado no intervalo indicado (opção Sim/Não)
Escanteios. Vencedor. Minuto (N) Corners. Winner. Minute (N)	Apontar a equipe que cobrará mais escanteios no minuto indicado (aposta com 2 opções; em caso de empate, todas as apostas serão anuladas)

Escanteios. Aposta 1X2. Do minuto (N) ao (N), inclusive Corners. 3-way betting. From (N) to (N) minute inclusive	Apontar a equipe que cobrará mais escanteios no intervalo indicado (aposta 1X2)
Escanteios. Próximo escanteio (Empate anula aposta). Minuto (N) Corners. Next corner (Draw no bet). Minute (N)	Apontar a equipe que cobrará mais escanteios no minuto indicado (aposta com 2 opções)
Cartão amarelo ou vermelho. Minuto (N) Yellow or red card. Minute (N)	Se haverá cartão amarelo ou vermelho mostrado no minuto indicado
Cartão amarelo ou vermelho. Do minuto (N) ao (N), inclusive Yellow or red card. From (N) to (N) minute inclusive	Se haverá cartão amarelo ou vermelho mostrado no intervalo indicado (opção Sim/Não)
Próximo cartão amarelo ou vermelho (Empate anula aposta). Minuto (N) Next yellow or red card (Draw no bet). Minute (N)	Apontar a equipe que receberá o próximo cartão amarelo ou vermelho no minuto indicado (aposta com 2 opções)
Próximo cartão amarelo ou vermelho (Intervalo). Do minuto (N) ao (N), inclusive Next yellow or red card (Interval). From (N) to (N) minute inclusive	Apontar a equipe que receberá o próximo cartão amarelo ou vermelho no intervalo indicado (aposta com 3 opções)
Cartões amarelos e vermelhos. Confronto (Empate anula aposta). Minuto (N) Yellow and red cards. Match-up (Draw no bet). Minute (N)	Apontar a equipe que receberá mais cartões amarelos ou vermelhos no minuto indicado (aposta com 2 opções; em caso de empate, todas as apostas serão anuladas)
Cartões amarelos e vermelhos (Intervalo). Confronto. Do minuto (N) ao (N), inclusive Yellow and red cards (Interval). Match-up. From (N) to (N) minute inclusive	Apontar a equipe que receberá mais cartões amarelos ou vermelhos no intervalo indicado (aposta 1X2)
Total. Confronto. Do minuto (N) ao (N), inclusive Total. Match-up. From (N) to (N) minute inclusive	Número total de gols marcados pelas duas equipes no intervalo indicado (aposta com 2 opções) Os acréscimos não são incluídos na determinação de intervalos e minutos. As ações que ocorrem durante os acréscimos (por exemplo, 45+ (1º tempo) ou 90+) não são incluídas nos intervalos 41-45 e 86-90, respectivamente. Os intervalos 46-50, 51-55 e assim por diante são considerados aplicáveis apenas ao 2º tempo. Para fins de liquidação, considera-se como momento de cada evento o seguinte: Gol: o momento em que a bola cruza a linha do gol, conforme indicado pelo cronômetro oficial da partida. Cartão: o momento em que o árbitro registra o cartão; Escanteio: o momento em que o escanteio é cobrado da marca de escanteio. Os escanteios marcados, mas não cobrados, não são contados. Considera-se que um jogador recebeu cartão se ele estiver em campo no momento da infração. Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas ou à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados.

Torneio
Tournament

A liquidação se baseia principalmente nos dados fornecidos por whoscored.com. Se a informação não estiver disponível nessa fonte, as entidades oficiais responsáveis pelo torneio (por exemplo, UEFA, FIFA) ou o Flashscore.com serão usados como fontes secundárias. Se essas fontes não fornecerem os dados necessários ou fornecerem informações incorretas, a Empresa se reserva o direito de liquidar as apostas com base em suas próprias fontes de dados internas e proprietárias.

Se o torneio for abandonado ou não for concluído, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

As estatísticas gerais do torneio continuam válidas, independentemente de partidas canceladas ou abandonadas. A liquidação final será baseada exclusivamente nos dados das partidas que foram disputadas.

Se uma ou mais partidas da fase de grupos forem canceladas, todas as apostas em estatísticas da fase de grupos serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Se uma ou mais partidas forem interrompidas e não forem concluídas antes do fim da fase de grupos, todas as apostas em estatísticas da fase de grupos também serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Todas as informações acima se aplicam a todas as seções das apostas de Torneio (incluindo Estatísticas e Ofertas da fase de grupos).

Equipe que vence o torneio
Team to Win the Tournament

Não vencer o torneio
Not to Win the Tournament

Equipe que avança à final
Team to Advance to the Final

Não chegar à final
Fail to Reach the Final

Equipe que avança à semifinal
Team to Advance to the Semi-Final

Equipe que avança às quartas de final
Team to Advance to the Quarter-Final

Terminar entre os 2 primeiros
To Finish in Top 2

Terminar entre os 3 primeiros
To Finish in Top 3

Terminar entre os 4 primeiros
To Finish in Top 4

Não terminar entre os 4 primeiros
Fail to Finish in Top 4

Não terminar em 2º lugar
Fail to Finish 2nd

As apostas são liquidadas com base nos resultados oficiais do Torneio. Se uma equipe participar, mas for eliminada por meios não esportivos (desclassificação, retirada/desistência etc.), a liquidação continua válida conforme o resultado oficial. Se uma equipe não iniciar o Torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas. A liquidação se baseia na equipe que efetivamente chega à fase em questão, independentemente de desclassificações ou recursos posteriores.

Dupla de finalistas
Finalists Duo

Apontar as duas equipes que avançarão à final do Torneio.

Artilheiro
Top Goalscorer

Prever o jogador que marcará mais gols no Torneio. Os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de gols, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Maior número de assistências
2. Menor número de minutos jogados
3. Menor número de partidas disputadas

Se todos os critérios acima forem iguais para dois ou mais jogadores, as apostas nesses jogadores serão liquidadas como ganhas, e as apostas em todos os demais participantes serão liquidadas como perdidas.

Artilheiro da seleção nacional
Nation's Top Goalscorer

Prever o jogador que marcará mais gols por sua respectiva seleção nacional durante o Torneio. Os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam. Se nenhum jogador marcar gol por uma determinada seleção nacional, todas as apostas no mercado Artilheiro dessa seleção nacional serão anuladas. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de gols, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Maior número de assistências
2. Menor número de minutos jogados
3. Menor número de partidas disputadas

Se todos os critérios acima forem iguais para dois ou mais jogadores, as apostas nesses jogadores serão liquidadas como ganhas, e as apostas em todos os demais participantes serão liquidadas como perdidas.

Total do artilheiro
Total of Top Goalscorer

Prever o número de gols marcados pelo Artilheiro. Os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam.

Melhor jogador do torneio
Top Tournament Player

Prever o jogador que será oficialmente eleito o melhor jogador do torneio pela entidade organizadora (por exemplo, UEFA Player of the Tournament ou FIFA Golden Ball). A liquidação se baseia estritamente na premiação concedida pelo desempenho neste torneio específico.

Melhor jogador jovem do torneio
Best Young Player of the Tournament

Prever o jogador que será oficialmente eleito o melhor jogador jovem do torneio pela entidade organizadora.

Líder de assistências
Top Assists

Prever o jogador que registrará mais assistências no torneio. Todas as assistências registradas na prorrogação contam. As assistências na disputa de pênaltis não contam. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de assistências, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Maior número de gols marcados no Torneio
2. Menor número de minutos jogados
3. Menor número de partidas disputadas

Se todos os critérios acima forem iguais para dois ou mais jogadores, as apostas nesses jogadores serão liquidadas como ganhas, e as apostas em todos os demais participantes serão liquidadas como perdidas.

Equipe vencedora marca o maior número de gols no torneio
Winning Team to Score the Most Number of Goals at the Tournament

Se duas ou mais equipes marcarem o mesmo número de gols, a aposta "Equipe vencedora marca o maior número de gols no torneio" será perdida.

Número de gols marcados pela equipe vencedora Number of Goals Scored by Winning Team Equipe vencedora vencerá todas as partidas no tempo regulamentar Winning Team Will Win All Matches in Regular Time Posição da equipe vencedora na classificação do grupo Winning Team Position in the Group Ranking Equipe vencedora marca em todas as partidas Winning Team to Score in Every Match	A liquidação se baseia nas estatísticas oficiais do torneio. Para a liquidação, os gols marcados durante a prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam.
Vencedor pela primeira vez First Time Winner Posição final do vencedor do torneio no grupo: 1º Tournament Winner's Final Group Position: 1st Posição final do vencedor do torneio no grupo: 2º Tournament Winner's Final Group Position: 2nd Posição final do vencedor do torneio no grupo: 3º Tournament Winner's Final Group Position: 3rd Continente vencedor Winning Continent	A liquidação se baseia no continente da equipe vencedora, de acordo com o resultado oficial do Torneio. Para fins desta aposta, "continente" se refere à confederação regional pela qual a equipe se classificou para o torneio.
Estatísticas do torneio Tournament Statistics Total de gols do torneio Total Tournament Goals	Prever o número total de gols marcados por todas as equipes ao longo de todo o torneio. A liquidação se baseia nas estatísticas oficiais do torneio. Os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam.
Quando será marcado o gol mais rápido When the Earliest Goal Will Be Scored Número de gols marcados no torneio no 1º tempo Number of Goals Scored at the Tournament in the 1st Half Número de gols marcados no torneio no 2º tempo Number of Goals Scored at the Tournament in the 2nd Half Número de gols marcados no torneio na prorrogação Number of Goals Scored at the Tournament in the Extra-Time Número de partidas com prorrogação disputada Number of Matches with Extra-Time Played Número de partidas com disputa de pênaltis realizada Number of Matches with Penalty Shoot-Out Played	A liquidação se baseia nas estatísticas oficiais do torneio.

Número de gols contra no torneio
Number of Own Goals at the Tournament

Número de dobletes no torneio
Number of Braces at the Tournament

Número de hat-tricks no torneio
Number of Hat-tricks at the Tournament

Doblete: exatamente dois gols marcados por um jogador em uma única partida.

Hat-trick: exatamente três gols marcados por um jogador em uma única partida.

A liquidação se baseia nas estatísticas oficiais do torneio. Os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam.

Número de empates no torneio
Number of Draws at the Tournament

A liquidação se baseia nas estatísticas oficiais do torneio. Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar.

Qual equipe marcará o maior número de gols no torneio
Which Team Will Score the Most Number of Goals at the Tournament

Qual equipe sofrerá o menor número de gols no torneio
Which Team Will Concede the Least Number of Goals at the Tournament

Para a liquidação, os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam.

Em caso de igualdade no número de gols marcados e de gols sofridos, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Eliminação em fase mais avançada
2. Classificação final mais alta na fase de grupos
3. Maior número de pontos obtidos na fase de grupos
4. A diferença entre gols marcados e gols sofridos no Torneio (A equipe com o saldo de gols superior será a vencedora)

Se todos os critérios acima forem iguais para duas ou mais equipes, as apostas nessas equipes serão liquidadas como ganhas, e as apostas em todas as demais equipes serão liquidadas como perdidas.

Qual equipe marcará o menor número de gols no torneio
Which Team Will Score the Least Number of Goals at the Tournament

Qual equipe sofrerá o maior número de gols no torneio
Which Team Will Concede the Most Number of Goals at the Tournament

Para a liquidação, os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam.

Em caso de igualdade no número de gols marcados e de gols sofridos, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Eliminação em fase mais inicial
2. Classificação final mais baixa na fase de grupos
3. Menor número de pontos obtidos na fase de grupos
4. A diferença entre gols marcados e gols sofridos no Torneio (A equipe com o saldo de gols inferior será a vencedora)

Se todos os critérios acima forem iguais para duas ou mais equipes, as apostas nessas equipes serão liquidadas como ganhas, e as apostas em todas as demais equipes serão liquidadas como perdidas.

Confrontos de jogadores por gols marcados no torneio
Players Match-Ups by the Goals Scored at the Tournament

Os gols marcados durante a prorrogação contam.

Em caso de igualdade no número de gols marcados, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Maior número de assistências
2. Menor número de minutos jogados
3. Menor número de partidas disputadas

Se todos os critérios acima forem iguais para os dois jogadores, as apostas nesse confronto serão anuladas.

Confrontos de equipes por gols marcados no torneio
Teams Match-Ups by the Goals Scored at the Tournament

Os gols marcados durante a prorrogação contam.

Em caso de igualdade no número de gols marcados, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Eliminação em fase mais avançada
2. Classificação final mais alta na fase de grupos
3. Maior número de pontos obtidos na fase de grupos
4. A diferença entre gols marcados e gols sofridos no Torneio (A equipe com o saldo de gols superior será a vencedora)

Equipe que terá melhor desempenho no torneio
Team That Will Perform Better at the Tournament

Esta aposta oferece um confronto entre duas equipes, em que a vencedora é a equipe eliminada depois da adversária.

Se as duas equipes forem eliminadas na mesma fase, aplicam-se os seguintes critérios de desempate:

1. Classificação final mais alta na fase de grupos
2. Maior número de pontos obtidos na fase de grupos
3. A diferença entre gols marcados e gols sofridos no Torneio (A equipe com o saldo de gols superior será a vencedora)

Total de gols do torneio. Jogador
Total Tournament Goals. Player

As apostas são liquidadas com base no número total de gols oficialmente atribuídos ao jogador indicado ao longo do torneio. Os gols marcados na prorrogação contam. Os gols da disputa de pênaltis não contam. Para que as apostas continuem válidas, o jogador precisa participar do torneio; se o jogador não participar, todas as apostas nesse jogador serão anuladas. Os dados estatísticos do jogador são considerados válidos se o jogador participar da partida por pelo menos um segundo.

Total de escanteios do torneio
Tournament's Total Corners

A liquidação se baseia no número oficial de escanteios efetivamente cobrados na partida APENAS durante o tempo regulamentar. Os escanteios cobrados durante a prorrogação não contam. Os escanteios marcados, mas não cobrados, não contam.

Total de cartões amarelos do torneio
Tournament's Total Yellow Cards

Total de cartões vermelhos do torneio
Tournament's Total Red Cards

A liquidação destes mercados se baseia nas estatísticas oficiais do torneio e inclui todos os cartões mostrados APENAS durante o tempo regulamentar. Os cartões mostrados durante a prorrogação e a disputa de pênaltis não contam.

Se um jogador for expulso (receber cartão vermelho) por causa de dois cartões amarelos, conta apenas o primeiro cartão amarelo.

Considera-se que o jogador foi expulso (recebeu cartão vermelho) se ele estiver em campo no momento da infração. Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados.

Total de pênaltis assinalados no torneio
Tournament's Total Penalties Awarded

A liquidação se baseia nas estatísticas oficiais do torneio e inclui todos os pênaltis assinalados APENAS durante o tempo regulamentar. Os pênaltis assinalados durante a prorrogação e a disputa de pênaltis não contam.

Cartão vermelho mostrado ao técnico Red Card Shown to the Manager Cartão amarelo ou vermelho mostrado a jogador no banco de reservas Yellow or Red Card Shown to the Player on the Bench Cartão vermelho mostrado ao goleiro Red Card Shown to the Goalkeeper	A liquidação destes mercados se baseia nas estatísticas oficiais do torneio e inclui todos os cartões mostrados APENAS durante o tempo regulamentar. Os cartões mostrados durante a prorrogação e a disputa de pênaltis não contam.
Ofertas da fase de grupos Group Stage Proposals	Se o torneio não for concluído por completo, todas as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que os resultados atuais tenham sido declarados finais pela Federação ou pela Liga. Nesses casos, as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais.
Equipe que vence o grupo Team to Win the Group Terminar em último lugar no grupo To Finish Bottom of the Group Para se classificar no grupo To Qualify from the Group Classificação final de cada equipe no grupo Final Ranking of Each Team in the Group Total de gols em 6 partidas do grupo Goals Total in 6 matches of the Group Número de gols marcados por uma equipe no grupo Number of Goals Scored by a Team in the Group Número de gols sofridos por uma equipe no grupo Number of Goals Conceded by a Team in the Group Número de pontos obtidos por uma equipe no grupo Number of Points Obtained by a Team in the Group	As apostas são liquidadas com base na classificação final oficial do grupo. Se uma equipe participar, mas for eliminada do grupo por meios não esportivos (desclassificação, retirada/desistência etc.), a liquidação continua válida conforme o resultado oficial do grupo. Se uma equipe não iniciar o torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas. Se a fase de grupos for abandonada ou não for concluída, todas as apostas não liquidadas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.
Equipe que marca o maior número de gols no grupo Team to Score the Most Number of Goals in the Group Equipe que sofre o menor número de gols no grupo Team to Concede the Least Number of Goals in the Group	As apostas são liquidadas com base na classificação final oficial do grupo. Se uma equipe participar, mas for eliminada do grupo por meios não esportivos (desclassificação, retirada/desistência etc.), a liquidação continua válida conforme o resultado oficial do grupo. Se uma equipe não iniciar o torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas. Se a fase de grupos for abandonada ou não for concluída, todas as apostas não liquidadas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Em caso de igualdade no número de gols marcados e de gols sofridos, a vencedora é a equipe com a posição mais alta no grupo.

Equipe que marca o menor número de gols no grupo
Team to Score the Least Number of Goals in the Group

Equipe que sofre o maior número de gols no grupo
Team to Concede the Most Number of Goals in the Group

As apostas são liquidadas com base na classificação final oficial do grupo. Se uma equipe participar, mas for eliminada do grupo por meios não esportivos (desclassificação, retirada/desistência etc.), a liquidação continua válida conforme o resultado oficial do grupo.

Se uma equipe não iniciar o torneio, todas as apostas nessa equipe serão anuladas. Se a fase de grupos for abandonada ou não for concluída, todas as apostas não liquidadas serão anuladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado.

Em caso de igualdade no número de gols marcados e de gols sofridos, a vencedora é a equipe com a posição mais baixa no grupo.

Grupo do vencedor do torneio
Tournament Winner's Group

As apostas são liquidadas com base no resultado oficial do torneio.

Grupo com o maior total de gols marcados
Group with the Most Total Goals Scored

Grupo com o menor total de gols marcados
Group with the Least Total Goals Scored

Em caso de igualdade no número de gols marcados em mais de um grupo, considera-se a diferença entre gols marcados e gols sofridos nesses grupos.

O grupo com o saldo de gols superior será o vencedor.

Em caso de igualdade no saldo de gols desses grupos, as apostas serão anuladas.

Número de partidas com 0-1, 2-3, 4 ou mais gols marcados
Number of Matches with 0-1, 2-3, 4 and More Goals Scored

A liquidação se baseia nas estatísticas oficiais do torneio. Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar.

Grupo com o maior número de cartões amarelos mostrados
Group with the Most Number of Yellow Cards Shown

Se um jogador for expulso (receber cartão vermelho) por causa de dois cartões amarelos, conta apenas o primeiro cartão amarelo.

Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados.

Em caso de igualdade no número de cartões amarelos, o vencedor será determinado de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Maior número de cartões vermelhos mostrados;
2. Maior número de pênaltis assinalados;
3. Maior número de faltas cometidas.

Se todos os critérios acima forem iguais para dois ou mais grupos, as apostas nesses grupos serão anuladas.

Grupo com o menor número de cartões amarelos mostrados
Group with the Least Number of Yellow Cards Shown

Se um jogador for expulso (receber cartão vermelho) por causa de dois cartões amarelos, conta apenas o primeiro cartão amarelo.

Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados.

Em caso de igualdade no número de cartões amarelos, o vencedor será determinado de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Menor número de cartões vermelhos mostrados;
2. Menor número de pênaltis assinalados;
3. Menor número de faltas cometidas.

Se todos os critérios acima forem iguais para dois ou mais grupos, as apostas nesses grupos serão anuladas.

Grupo com o maior número de cartões vermelhos mostrados

Group with the Most Number of Red Cards Shown

Considera-se que o jogador foi expulso (recebeu cartão vermelho) se ele estiver em campo no momento da infração. Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados.

Em caso de igualdade no número de cartões vermelhos, o vencedor será determinado de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Maior número de cartões amarelos mostrados;
2. Maior número de pênaltis assinalados;
3. Maior número de faltas cometidas.

Se todos os critérios acima forem iguais para dois ou mais grupos, as apostas nesses grupos serão anuladas.

Grupo com o menor número de cartões vermelhos mostrados

Group with the Least Number of Red Cards Shown

Considera-se que o jogador foi expulso (recebeu cartão vermelho) se ele estiver em campo no momento da infração. Os cartões mostrados a jogadores no banco de reservas e à comissão técnica (treinadores, técnicos etc.) não são considerados.

Em caso de igualdade no número de cartões vermelhos, o vencedor será determinado de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Menor número de cartões amarelos mostrados;
2. Menor número de pênaltis assinalados;
3. Menor número de faltas cometidas.

Se todos os critérios acima forem iguais para dois ou mais grupos, as apostas nesses grupos serão anuladas.

Automobilismo (Formula 1, Nascar, MotoGP)

FORMULA 1, NASCAR, MOTOGP

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas na corrida são válidas até o fim da etapa, independentemente de um possível adiamento do horário e da data de início.
- Se o torneio tiver sido cancelado ou interrompido por algum motivo e não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas.
- O regulamento da corrida é definido pela federação do torneio e indicado na linha de apostas. Se o regulamento da corrida tiver sido alterado, as apostas serão anuladas.
- O resultado final da corrida é determinado pelo protocolo oficial da corrida, publicado imediatamente após o término da corrida. Desclassificações posteriores de participantes ou quaisquer outras alterações no protocolo final após a corrida não são consideradas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da corrida
Race Winner

Vencedor do treino classificatório
Winner of the Qualification

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo oficial final da corrida.

O participante que ocupar o primeiro lugar no protocolo oficial da corrida é considerado o vencedor da corrida. Se houver mais de um vencedor, as apostas nesses participantes serão anuladas. Se o piloto não tiver largado (DNS) ou tiver abandonado durante a volta de aquecimento, as apostas serão anuladas. Se o piloto tiver abandonado depois do início da corrida (DNF), as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo final da corrida.

Nas apostas no treino classificatório, o vencedor é o piloto que ocupar o primeiro lugar no treino classificatório especificado. O melhor piloto do treino classificatório é o piloto que tiver registrado o melhor tempo de volta de classificação. Se o piloto não tiver registrado tempo de volta de classificação no treino classificatório especificado, as apostas serão anuladas.

Terminará na posição N
Will Take N Places

Terminará entre as posições N-Y
Will Take N-Y Places

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo oficial final da corrida.

Se o piloto não tiver largado (DNS) ou tiver abandonado durante a volta de aquecimento, as apostas serão anuladas. Se o piloto tiver abandonado depois do início da corrida (DNF), as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo final da corrida.

Confronto direto
Match-Up

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo oficial final da corrida.

A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre qual piloto (ou equipe) ocupará a melhor posição no protocolo final da corrida. Se um dos pilotos não tiver largado (DNS) ou tiver abandonado durante a volta de aquecimento, as apostas serão anuladas. Se ambos os pilotos tiverem abandonado (DNF), vence o piloto que tiver completado mais voltas (se ambos os pilotos tiverem abandonado na mesma volta, as apostas serão anuladas).

Nas apostas no treino classificatório, é preciso indicar o piloto que registrará o melhor tempo de volta de classificação e que ocupará a melhor posição no treino classificatório especificado. Se o piloto não tiver registrado tempo de volta de classificação no treino classificatório especificado, as apostas serão anuladas.

Volta mais rápida Fastest Lap	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre qual piloto fará a volta mais rápida da corrida. Se o piloto não tiver largado (DNS) ou tiver abandonado durante a volta de aquecimento, as apostas serão anuladas. Se o piloto tiver abandonado depois do início da corrida (DNF), as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo final da corrida.
Terminar a corrida Finish the Race **Total de pilotos classificados** Total Classified Drivers	Se um piloto for classificado, considera-se que ele terminou a corrida. São classificados os pilotos não desclassificados que tiverem completado pelo menos 90% do número de voltas do vencedor. (NC – não classificado).
Total de pilotos que não completam a 1ª volta Total Drivers Not to Finish 1st Lap	A 1ª volta é considerada a 1ª volta após a largada da corrida. O piloto especificado precisa largar na corrida para que haja liquidação. Se o piloto tiver abandonado durante a volta de aquecimento, as apostas serão anuladas.
Líder após a 1ª volta Leader After 1st Lap	A 1ª volta é considerada a 1ª volta após a largada da corrida. O piloto especificado precisa largar na corrida para que haja liquidação. Se o piloto tiver abandonado durante a volta de aquecimento, as apostas serão anuladas.
Safety Car (carro de segurança) Safety Car	O safety car (ou pace car) é um automóvel que limita a velocidade dos carros ou das motos em competição em uma pista de corrida em caso de período de cautela, como uma obstrução na pista ou mau tempo. A situação em que os pilotos saem para a pista atrás de um safety car, ou o surgimento de um safety car virtual na pista, não é considerada para a liquidação.
Equipe do vencedor Winner's Team	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo oficial da corrida. A equipe cujo piloto ocupar o primeiro lugar no protocolo oficial da corrida é considerada a vencedora da corrida. Se o piloto não tiver largado (DNS) ou tiver abandonado durante a volta de aquecimento, as apostas serão liquidadas de acordo com o protocolo final da corrida. Se, na competição por equipes, um ou mais pilotos forem trocados na equipe, por qualquer motivo, as apostas continuam válidas.
Piloto de qual equipe abandonará primeiro Which Team's Driver Is to Retire First	Todas as apostas serão liquidadas se o piloto tiver largado na corrida. Se dois ou mais pilotos de equipes diferentes tiverem abandonado em razão do mesmo incidente de corrida, as apostas nessas equipes serão anuladas.

Futsal

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são liquidadas com base apenas no resultado ao final do tempo regulamentar. A prorrogação não é incluída, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário de início originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) **Vencedor do tempo (1X2)** Half Winner (3-Way) **Dupla chance no tempo regulamentar** Double Chance Regular Time **Dupla chance no 1º tempo** Double Chance Half Time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Regular Time **Handicap no 1º tempo** Handicap Half Time **Margem de vitória da Equipe1** Winning Margin Team1 **Margem de vitória da Equipe2** Winning Margin Team2	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Total no tempo regulamentar Total Regular Time **Total no 1º tempo** Total Half Time **Total (Ímpar/Par)** Total (Odd/Even) **Total da Equipe1** Team1 Total **Total da Equipe2** Team2 Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o total for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada. Se o regulamento da partida for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Resultado no intervalo e no tempo regulamentar Half Time and Regular Time Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o regulamento da partida for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Ambas marcam Both to Score	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se um dos tempos não tiver sido disputado ou não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Quem marcará o gol número N Who Will Score Goal Number N	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o gol número N no tempo regulamentar da partida.
Primeiro a chegar a N gols Race to N goals	Para determinar o resultado, é usada a informação de qual equipe marcará primeiro o número N de gols.

Para se classificar
To Qualify

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, publicado no site oficial do torneio.

Para se classificar, a equipe precisa disputar uma partida ou várias partidas.

Handebol

HANDBALL

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são liquidadas com base apenas no resultado ao final do tempo regulamentar. A prorrogação não é incluída, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário de início originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.
- Se a regra de misericórdia (Mercy Rule) for aplicada durante a partida, todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial no momento em que a regra foi aplicada.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2)
Match Winner (3-Way)

Vencedor do tempo (1X2)
Half Winner (3-Way)

Dupla chance no tempo regulamentar
Double Chance Regular Time

Dupla chance no 1º tempo
Double Chance Half Time

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.

Handicap no tempo regulamentar
Handicap Regular Time

Handicap no 1º tempo
Handicap Half Time

Margem de vitória
Winning Margin

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.

Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.

Total no tempo regulamentar
Total Regular Time

Total no 1º tempo
Total Half Time

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Total da Equipe1
Team1 Total

Total da Equipe2
Team2 Total

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.

Se o total for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada.

Se o regulamento da partida for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.

Tempo com mais gols Highest Scoring Half	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida. Se um dos tempos não tiver sido disputado ou não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Resultado da partida e total Match Result and Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o regulamento da partida for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Resultado no intervalo e no tempo regulamentar Half Time And Regular Time Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o regulamento da partida for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Quem marcará o gol número N Who Will Score Goal Number N	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o gol número N no tempo regulamentar da partida.
Primeiro a chegar a N pontos Race to N points	Para determinar o resultado, é usada a informação de qual equipe marcará primeiro o número N de gols. Se o regulamento da partida for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, a equipe precisa disputar uma partida ou várias partidas.

Corrida de cavalos

HORSE RACING

REGRAS GERAIS

- As apostas são aceitas em hipódromos selecionados no mundo todo, e as corridas cobertas pela Empresa estão listadas no site da Empresa.
- Todas as apostas serão liquidadas com base no protocolo oficial final da corrida. Quaisquer alterações posteriores, como desclassificações, retificações ou recursos após a publicação do resultado oficial, não afetarão a liquidação das apostas.
- Corridas abandonadas e adiadas. As apostas serão anuladas se:
  - A corrida for abandonada
  - A corrida for adiada e não ocorrer em até 24 horas no mesmo local.
  - A corrida começar, mas for posteriormente abandonada ou adiada e não for disputada novamente em até 24 horas no mesmo local.
  - A corrida for declarada nula.
  - As declarações finais não forem mantidas.
  - A corrida for transferida para outro local.
  - A distância da corrida for alterada, em relação à distância inicialmente anunciada, em mais de um furlong (~200 metros) em uma corrida rasa ou em mais de dois furlongs (~400 metros) em uma corrida sob as regras National Hunt (incluindo as corridas rasas National Hunt).
  - A corrida for um W.O.
- Retiradas e não participantes (non-runners)
  - Se um cavalo for retirado antes do início da corrida ou for oficialmente considerado não participante pelo juiz de partida, as apostas feitas no cavalo retirado serão reembolsadas. Isso também se aplica se um cavalo for retirado e não constar na lista final de inscritos depois do encerramento de todas as etapas de inscrição.
- Reinício da corrida
  - Se uma corrida for reiniciada por causa de largada falsa, falha no portão de largada, obstrução na pista ou outros motivos válidos, todos os participantes voltarão ao ponto de largada. Todas as apostas em cavalos que participarem da nova corrida continuam válidas. As apostas em cavalos que não participarem da nova corrida serão anuladas e os valores apostados serão reembolsados.
- Empate na chegada (Dead Heat)
  - Um "dead heat" ocorre quando dois ou mais participantes terminam empatados na mesma posição. As apostas são liquidadas de acordo com as regras de dead heat daquele evento. O pagamento é dividido pelo número de participantes que empataram naquela posição. Isso significa que o retorno total de uma aposta (incluindo o seu valor apostado) é dividido igualmente entre todos os cavalos empatados.
- *Exemplo:*
- Aposta: €10 em um participante para vencer, com odds de 4.00. A corrida termina em dead heat.
- Cálculo do pagamento: €10 (valor apostado) × 4.00 (odds) ÷ 2 (número de cavalos empatados) = €20 de pagamento

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor
Winner

Vencedor: aposta feita em um participante para ser o vencedor de um evento ou de uma corrida (outright).

Terminar entre as posições N-Y
To Take N-Y Place

Nas apostas, 'terminar entre as posições N-Y' refere-se a uma aposta em que a sua seleção precisa terminar dentro de um determinado número de primeiras posições (por exemplo, Top 2, Top 3 ou Top 4).

Terminar entre as posições 1-2: o participante selecionado precisa terminar em 1º ou 2º lugar para que a aposta seja liquidada como vencedora. Se vários participantes terminarem na mesma posição, o principal critério para liquidar essas apostas é quais dois participantes cruzaram a linha de chegada à frente dos demais.

Terminar entre as posições 1-3: o participante selecionado precisa terminar em 1º, 2º ou 3º lugar. Se vários participantes terminarem na mesma posição, o principal critério para liquidar essas apostas é quais três participantes cruzaram a linha de chegada à frente dos demais.

Terminar entre as posições 1-4: o participante selecionado precisa terminar em 1º, 2º, 3º ou 4º lugar. Se vários participantes terminarem na mesma posição, o principal critério para liquidar essas apostas é quais quatro participantes cruzaram a linha de chegada à frente dos demais.

Se o participante selecionado terminar fora das posições especificadas, a aposta perde.

Terminar na posição N
To Take N Place

Nos mercados de apostas antepost, é oferecida uma odd para que cada seleção termine exatamente na posição especificada. Por exemplo, o mercado 'terminar na posição 2' é uma aposta em qual cavalo, entre os participantes, terminará na segunda posição. Da mesma forma, o mercado 'terminar na posição 3' é uma aposta em qual cavalo, entre os participantes, terminará na terceira posição, e assim por diante.

Apostas de longo prazo
Long-term Bets

As apostas de longo prazo, também conhecidas como apostas ante-post, são oferecidas em corridas de cavalos antes da etapa das declarações finais. Essas apostas são aceitas na condição 'all in, corra ou não, inscrito ou não', o que significa que as apostas serão perdidas se o cavalo selecionado não participar da corrida por qualquer motivo, incluindo lesão, retirada ou não classificação.

Se uma corrida for adiada para outro dia:

1. As apostas de longo prazo feitas antes do encerramento das inscrições continuam válidas e só serão anuladas se:
   a. A corrida for abandonada ou anulada;
   b. O local for alterado.
2. As apostas de longo prazo feitas depois do encerramento das inscrições serão anuladas, exceto quando:
   a. A corrida for disputada em data posterior no mesmo local;
   b. As inscrições não forem reabertas;
   c. A superfície da pista não for alterada (por exemplo, de grama para areia/all weather ou vice-versa).

Hóquei no gelo

ICE HOCKEY

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas para o tempo regulamentar, sem prorrogações e disputas de pênaltis, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário originalmente programado da partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se a partida não tiver sido disputada na data originalmente programada por qualquer motivo, as apostas serão anuladas.
- Se a regra de misericórdia (Mercy Rule) for aplicada durante a partida, todas as apostas serão liquidadas com base no resultado oficial no momento em que a regra foi aplicada.
- Se as equipes mandante e visitante forem trocadas por engano, todas as apostas serão anuladas, a menos que a partida seja disputada em campo neutro.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2)
Match Winner (3-Way)

Vencedor do período (1X2)
Period Winner (3-Way)

Dupla chance no tempo regulamentar
Double Chance Regular Time

Dupla chance do período
Double Chance Period

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis.

Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.

Handicap no tempo regulamentar
Handicap Regular Time

Handicap do período
Handicap Period

Margem de vitória
Winning Margin

Margem de vitória da Equipe1
Winning Margin Team1

Margem de vitória da Equipe2
Winning Margin Team2

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis.

Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.

Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.

Total no tempo regulamentar Total Regular Time **Total do período** Total Period **Total (Ímpar/Par)** Total (Odd/Even) **Total da Equipe1 no tempo regulamentar** Team1 Total Regular Time **Total da Equipe1 no período** Team1 Total Period **Total da Equipe2 no tempo regulamentar** Team2 Total Regular Time **Total da Equipe2 no período** Team2 Total Period	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o total for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada. 0-0 é considerado Par. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Total exato Exact Total **Total exato da Equipe1** Team1 Exact Total **Total exato da Equipe2** Team2 Exact Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Equipe a marcar o 1º gol (2 opções) Team to Score 1st Goal (2-Way)	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o primeiro gol no tempo regulamentar da partida. Se o resultado no tempo regulamentar for 0-0, a aposta será anulada.
Equipe a marcar o último gol Team to Score Last Goal	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o último gol no tempo regulamentar da partida. Se o resultado no tempo regulamentar for 0-0, a aposta será anulada.
Equipe a marcar o gol número N (3 opções) Team to Score Goal Number N (3-Way)	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o gol número N no tempo regulamentar da partida.
Marcar gol no 1º período To Score Goal 1st period **Marcar gol no 2º período** To Score Goal 2nd period **Marcar gol no 3º período** To Score Goal 3rd period	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar. Gols marcados na prorrogação não são contados. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Intervalo de minutos do gol Goal Minutes Interval	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial dos minutos dos gols no tempo regulamentar.
Intervalo do primeiro gol First Goal Interval	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial do minuto do 1º gol no tempo regulamentar. Se o resultado no tempo regulamentar for 0-0, a aposta será anulada. Se o regulamento da partida for alterado, a aposta será anulada.
Intervalo do último gol Last Goal Interval	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a informação oficial do minuto do último gol no tempo regulamentar. Se o resultado no tempo regulamentar for 0-0, a aposta será anulada. Se o regulamento da partida for alterado, a aposta será anulada.

Primeiro a chegar a N gols Race to N Goals	Para determinar o resultado, é usada a informação de qual equipe marcará primeiro o número N de gols. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Ambas as equipes marcam Both Teams to Score Ambas as equipes marcam duas vezes Both Team to Score Twice Cada equipe marca menos de N gols Each Team to Score Under N Goals Cada período com menos de N gols Each Period Under N Goals Cada equipe marca mais de N gols Each Team to Score Over N Goals Cada período com mais de N gols Each Period Over N Goals	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Ambas as equipes marcam e resultado da partida Both Teams to Score and Match Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Cada período com gol Each Period with a Goal Equipe1 marcará em cada período Team1 Will Score in Each Period Equipe2 marcará em cada período Team2 Will Score in Each Period	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada período da partida, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Qualquer equipe vence de virada Any Team to Come from Behind and Win	Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Placar exato Correct Score Placar exato do 1º período Correct Score Period 1 Placar exato do 2º período Correct Score Period 2 Placar exato do 3º período Correct Score Period 3	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Equipe1 vence sem sofrer gols Team1 to Win to Nil Equipe2 vence sem sofrer gols Team2 to Win to Nil	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.

Equipe1 vence qualquer um dos períodos Team1 to Win Either Period **Equipe2 vence qualquer um dos períodos** Team2 to Win Either Period **Equipe1 vence quaisquer dois períodos** Team1 to Win Either Two Periods **Equipe2 vence quaisquer dois períodos** Team2 to Win Either Two Periods **Equipe1 vence todos os períodos** Team1 to Win all Periods **Equipe2 vence todos os períodos** Team2 to Win all Periods **Qualquer um dos períodos termina empatado** Either Period Ends in a Draw **Quaisquer dois períodos terminam empatados** Either Two Periods End in a Draw	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada período da partida, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Equipe1 vence de virada Team1 to Come from Behind and Win **Equipe2 vence de virada** Team2 to Come from Behind and Win	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Equipe1 marca primeiro e vence a partida Team1 to Score First and to Win a Match **Equipe2 marca primeiro e vence a partida** Team2 to Score First and to Win a Match **Equipe1 marca primeiro e não vence a partida** Team1 to Score First and not to Win a Match **Equipe2 marca primeiro e não vence a partida** Team2 to Score First and not to Win a Match	Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Equipe1 vence e total Team1 to Win and Total **Equipe2 vence e total** Team2 to Win and Total **Equipe1 não perde e total** Team1 not to Lose and Total **Equipe2 não perde e total** Team2 not to Lose and Total **Empate e total** Draw and Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Resultado do 1º período e total 1st Period Result and Total	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do 1º período da partida. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.

Resultado do 1º período e vencedor da partida 1st Period Result and Match Winner	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do 1º período e do tempo regulamentar da partida, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Total do período com mais gols Highest Scoring Period Total Total do período com menos gols Lowest Scoring Period Total	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada período da partida, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Período com mais gols Highest Scoring Period Período com menos gols Lowest Scoring Period	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada período da partida, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se dois ou mais períodos tiverem sido os mais/menos produtivos, a opção "Nenhum" será a vencedora. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Período com mais gols Highest Scoring Period Período com menos gols Lowest Scoring Period	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada período da partida, sem prorrogação e disputa de pênaltis. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Vencedor incluindo a prorrogação Winner Including Overtime	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo a prorrogação, sem disputa de pênaltis. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Haverá prorrogação Will Be Overtime	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do resultado da partida, se for disputada uma prorrogação. Se, por algum motivo, a prorrogação não tiver sido disputada e o jogo tiver terminado empatado, as apostas serão anuladas.
Vencedor incluindo disputa de pênaltis Winner Including Shootouts	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo a prorrogação e a disputa de pênaltis.
Haverá disputa de pênaltis Will Be Shootouts	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do resultado da partida, se houver disputa de pênaltis. Se, por algum motivo, a disputa de pênaltis não tiver sido realizada e o jogo tiver terminado empatado, as apostas serão anuladas.
Método de vitória Method of Win	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, incluindo a prorrogação e a disputa de pênaltis. O método de vitória determina em que etapa o jogo foi encerrado. Se o regulamento do jogo tiver sido alterado e a prorrogação não tiver sido disputada, as apostas serão anuladas.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, uma equipe precisa disputar uma partida ou várias partidas.

Estatísticas
Statistics

Todas as apostas em dados estatísticos serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação e disputa de pênaltis.

- *Chutes no gol;*
- *Minutos de penalidade*: são contadas apenas as penalidades de dois minutos (incluindo as penalidades Double-Minor). Uma penalidade Double-Minor conta como duas penalidades menores separadas. Penalidade menor (Minor Penalty): 2 min.; penalidade menor dupla (Double Minor Penalty): 4 min.;
- *Gols em powerplay;*
- *Face-offs*: são contados apenas os face-offs vencidos;
- *Hits;*
- *Bloqueios;*

Cada uma das categorias estatísticas acima pode incluir os seguintes mercados:

Para vencer (1X2)
To Win (3-Way)

Dupla chance
Double Chance

Handicap
Handicap

Total
Total

Total da Equipe1
Team1 Total

Total da Equipe2
Team2 Total

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Total do jogador
Player Total

Kabaddi

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas para o tempo regulamentar da partida.
- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 48 horas a partir do horário originalmente programado para a partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se a partida for adiada ou atrasada por mais de 48 horas em relação ao horário originalmente programado para a partida, todas as apostas serão anuladas.
- Pontos ou ações durante a prorrogação não serão considerados na liquidação de nenhum mercado, exceto o mercado Vencedor da partida (2 opções), que será liquidado pelo resultado oficial final, depois de concluída qualquer prorrogação ou outro processo de classificação.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor do sorteio (2 opções) Toss Winner (2-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais do sorteio.
Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way)	As apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Em caso de prorrogação, a liquidação será determinada pelo vencedor final, conforme o resultado oficial. Em caso de empate, todas as apostas serão anuladas.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) Vencedor do tempo (1X2) Half Winner (3-Way) Dupla chance no tempo regulamentar Double Chance Regular Time Dupla chance no 1º tempo Double Chance Half Time	As apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Partidas empatadas serão liquidadas como empate, independentemente de qualquer prorrogação disputada.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Regular Time Handicap no 1º tempo Handicap Half Time Margem de vitória Winning Margin	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada. Todas as formas de pontuação são contabilizadas.
Total no tempo regulamentar Total Regular Time Total no 1º tempo Total Half Time Total (Ímpar/Par) Total (Odd/Even) Total da Equipe1 Team1 Total Total da Equipe2 Team2 Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação. Se o total for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada. Todas as formas de pontuação são contabilizadas.

Resultado da partida e total Match Result and Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Resultado no intervalo e no tempo regulamentar Half Time and Regular Time Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Tempo com mais pontos Highest Scoring Half	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida, sem prorrogação.
Estatísticas Statistics Total de pontos de raid Total Raid Points	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial dos pontos de raid marcados pelas equipes no tempo regulamentar. Os pontos de raid são definidos como os pontos conquistados pelas equipes por meio de touch points e pontos de bônus, e não incluem pontos de tackle, penalidades nem bônus de all out.
Total de pontos de tackle Total Tackle Points	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial dos pontos de tackle marcados pelas equipes no tempo regulamentar. Os pontos de tackle são definidos como os pontos conquistados pela equipe que defende o raid, independentemente do método.
Total de raids Total Raids	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de raids realizados pelas duas equipes no tempo regulamentar.
Pontos do raid № Raid № Points	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de pontos marcados pelas equipes no raid especificado. São contabilizados todos os pontos conquistados por ambas as equipes, por qualquer método.
Total de raids bem-sucedidos Total Successful Raids Total de raids bem-sucedidos da Equipe1 Total Team1 Successful Raids Total de raids bem-sucedidos da Equipe2 Total Team2 Successful Raids	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de raids bem-sucedidos realizados pelas equipes no tempo regulamentar. Um raid é considerado bem-sucedido se o raider conseguir conquistar pelo menos um ponto para a sua equipe. São contabilizados touch points, pontos de bônus e pontos extras.
Raid № bem-sucedido Successful Raid №	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial que indica se o raid especificado foi bem-sucedido. Um raid é considerado bem-sucedido se o raider conseguir conquistar pelo menos um ponto para a sua equipe. São contabilizados touch points, pontos de bônus e pontos extras.
Total de raids malsucedidos Total Unsuccessful Raids Total de raids malsucedidos da Equipe1 Total Team1 Unsuccessful Raids Total de raids malsucedidos da Equipe2 Total Team2 Unsuccessful Raids	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de raids malsucedidos realizados pelas equipes no tempo regulamentar. Um raid é considerado malsucedido se a equipe defensora conseguir eliminar o raider (com um tackle bem-sucedido ou empurrando-o para fora da quadra).

Raid № malsucedido
Unsuccessful Raid №

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial que indica se o raid especificado foi malsucedido.

Um raid é considerado malsucedido se a equipe defensora conseguir eliminar o raider (com um tackle bem-sucedido ou empurrando-o para fora da quadra).

Total de raids vazios
Total Empty Raids

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de raids vazios realizados pelas equipes no tempo regulamentar.

O raid é definido como vazio se não render pontos a nenhuma das equipes.

Total de pontos de bônus
Total Bonus Points

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de pontos de bônus marcados pelas equipes no tempo regulamentar.

O ponto de bônus só é contabilizado quando há 6 ou mais defensores em quadra. Ele exige que o raider cruze a linha de bônus com um pé tocando a quadra dentro dessa linha específica, enquanto o outro pé está no ar, sem estar apoiado fora dessa área.

O ponto de bônus não é contabilizado se o raider cruzar a linha de bônus depois do contato com os defensores.

Pontos de bônus no raid №
Raid № Bonus Points

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial que indica se foram marcados pontos de bônus no raid especificado.

O ponto de bônus só é contabilizado quando há 6 ou mais defensores em quadra. Ele exige que o raider cruze a linha de bônus com um pé tocando a quadra dentro dessa linha específica, enquanto o outro pé está no ar, sem estar apoiado fora dessa área.

O ponto de bônus não é contabilizado se o raider cruzar a linha de bônus depois do contato com os defensores.

Total de super raids
Total Super Raids

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de SuperRaids realizados pelas equipes no tempo regulamentar.

O Super Raid é contabilizado se o raider conquistar três ou mais pontos (podem ser touch points, pontos de bônus ou pontos técnicos) para a sua equipe em um único raid. Conta-se apenas o número de super raids, e não os pontos conquistados.

Super raid no raid №
Raid № Super Raid

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial que indica se o Super raid foi realizado no raid especificado. O Super Raid é contabilizado se o raider conquistar três ou mais pontos (podem ser touch points, pontos de bônus ou pontos técnicos) para a sua equipe em um único raid. Conta-se apenas o número de super raids, e não os pontos conquistados.

Total de super tackles
Total Super Tackles

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de SuperTackles realizados pelas equipes no tempo regulamentar.

O Super Tackle é contabilizado pelo tackle bem-sucedido no raider se a equipe defensora tiver três ou menos jogadores em quadra (nesse caso, a equipe recebe dois pontos em vez de um). Conta-se apenas o número de super tackles, e não os pontos conquistados.

Total de all out
Total All Out

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de All Outs realizados pelas equipes no tempo regulamentar.

O All-Out é contabilizado se uma equipe conseguir eliminar todos os sete jogadores da equipe adversária (nesse caso, ela recebe dois pontos extras). Conta-se apenas o número de All-Outs, e não os pontos conquistados

Pontos de raid do jogador
Player Raiding Points

Confronto entre jogadores
Match-Up Players

Raider com maior pontuação
Highest Scoring Raider

A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial do número de pontos de raid marcados pelo jogador no tempo regulamentar.

Os pontos de raid do jogador são definidos como os pontos conquistados pelo jogador especificado por meio de touch points e pontos de bônus, e não incluem pontos de tackle, penalidades nem bônus de all out.

Os pontos marcados na prorrogação não são contabilizados.

Se um jogador não tiver sido incluído na escalação inicial de 7 jogadores, todas as apostas nesse jogador e quaisquer apostas comparativas que o envolvam serão anuladas.

Se dois ou mais jogadores marcarem o mesmo maior número de pontos, as apostas neles serão liquidadas de acordo com a regra de Dead Heat.

MMA e UFC

MMA/UFC

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial inicial. Alterações posteriores ao término da luta (protesto, doping etc.) não são consideradas.
- Se o número de rounds da luta for alterado, as apostas no resultado da luta e no método de vitória continuam válidas e as apostas no número de rounds são anuladas, exceto nos casos em que a liquidação das apostas já tenha sido determinada antes.
- Se a luta for cancelada, todas as apostas são anuladas.
- Se a luta for declarada "No contest", as apostas são anuladas (exceto as apostas cujo resultado já tenha sido determinado).

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da luta (2 opções)
Fight Winner (2-Way)

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

O resultado da luta pode ser definido por decisão dos juízes (DEC), nocaute (KO), nocaute técnico (TKO), decisão técnica (TD), desclassificação (DQ), finalização (Sub) ou desistência de um oponente.

Em caso de empate, as apostas serão anuladas.

Total de rounds
Rounds Total

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

No UFC: o total 0.5 é considerado metade do round de 5 minutos e equivale a 2 minutos e 30 segundos. Se tiverem passado mais de 2 minutos e 30 segundos do round, o total 0.5 será liquidado como Mais de. Se a luta terminar exatamente aos 2 minutos e 30 segundos, a aposta será anulada.

No MMA: o total 0.5 é liquidado como Mais de se o round for totalmente concluído.

Número de rounds concluídos
Number of Completed Rounds

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

A liquidação da aposta leva em conta os rounds totalmente concluídos.

Lutador1 vence antes do limite
Fighter1 to Win Inside the Distance

Lutador2 vence antes do limite
Fighter2 to Win Inside the Distance

Vitória antes do limite
To Win Inside the Distance

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

A vitória antes do limite significa nocaute (KO), nocaute técnico (TKO), decisão técnica (TD), desclassificação (DQ), finalização (Sub) ou desistência de um oponente.

Vencedor por pontos
Winner by Points

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

A vitória por pontos significa decisão dos juízes (decisão unânime, decisão dividida, decisão majoritária). Em caso de empate, as apostas serão liquidadas como perdedoras.

Método de vitória
Winning Method

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

Uma vitória antes do limite significa KO, TKO, TD, DQ ou desistência do oponente.

Uma vitória por pontos inclui decisão unânime, dividida ou majoritária.

Um empate inclui os resultados baseados nas papeletas dos juízes:

- Empate unânime (os três juízes pontuam a luta como empate);
- Empate majoritário (dois juízes pontuam a luta como empate e um juiz pontua a favor de um dos lutadores);
- Empate dividido (um juiz pontua como empate e os outros dois juízes pontuam a luta a favor de lutadores diferentes);
- Empate técnico (declarado quando a luta é interrompida por causa de uma lesão acidental ou de outro evento imprevisto antes de um determinado número de rounds ser concluído).

Fim da luta
The End of the Fight

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

Nas apostas de vitória em round, você deve escolher o intervalo de rounds em que a luta terminará.

Se a luta terminar entre rounds, conta o round que acabou de terminar.

Se todos os rounds forem concluídos, a opção Luta completa é liquidada como vencedora.

Em caso de empate técnico ou DQ, conta o último round concluído.

Lutador1 vence no round
Fighter1 to Win in Round

Lutador2 vence no round
Fighter2 to Win in Round

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

Nas apostas de vitória em round, você deve escolher o intervalo de rounds em que a luta terminará.

Se a luta terminar entre rounds, conta o round que acabou de terminar.

A vitória por pontos depois de concluídos todos os rounds não equivale a uma vitória no último round.

Em caso de empate técnico ou DQ, conta o último round concluído.

Lutador1 vence nos rounds (intervalo)
Fighter1 to Win in Rounds (Range)

Lutador2 vence nos rounds (intervalo)
Fighter2 to Win in Rounds (Range)

Vitória nos rounds (intervalo)
To Win in Rounds (Range)

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

Nas apostas de vitória em round, você deve escolher o intervalo de rounds em que a luta terminará.

Se a luta terminar entre rounds, conta o último minuto do último round que acabou de terminar.

A vitória por pontos depois de concluídos todos os rounds não equivale a uma vitória no último round.

Em caso de empate técnico ou DQ, conta o último round concluído.

Lutador1 vence por decisão
Fighter1 to Win by Decision

Lutador2 vence por decisão
Fighter2 to Win by Decision

Vitória por decisão
To Win by Decision

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

A decisão dos juízes inclui:

1. Decisão unânime (os três juízes pontuam a luta a favor do mesmo lutador).
2. Decisão dividida (dois juízes pontuam a luta para um lutador, enquanto o terceiro juiz pontua para o outro lutador).
3. Decisão majoritária (dois juízes pontuam a luta para um lutador, enquanto o terceiro juiz pontua como empate).

Lutador1 vence por decisão unânime
Fighter1 to Win by Unanimous Decision

Lutador2 vence por decisão unânime
Fighter2 to Win by Unanimous Decision

Vitória por decisão unânime
To Win by Unanimous Decision

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

Decisão unânime significa que os três juízes pontuam a luta a favor do mesmo lutador.

Lutador1 vence por decisão dividida
Fighter1 to Win by Split Decision

Lutador2 vence por decisão dividida
Fighter2 to Win by Split Decision

Vitória por decisão dividida
To Win by Split Decision

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

Decisão dividida significa que dois juízes pontuam a luta para um lutador, enquanto o terceiro juiz pontua para o outro lutador.

Lutador1 vence por KO/TKO/DQ
Fighter1 to Win by KO/TKP/DQ

Lutador2 vence por KO/TKO/DQ
Fighter2 to Win by KO/TKP/DQ

Vitória por KO/TKO/DQ
To Win by KO/TKP/DQ

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

Considera-se nocaute qualquer golpe legal, ou combinação de golpes legais, que deixe o oponente incapaz de continuar lutando.

O nocaute técnico (TKO) é declarado:

1. O árbitro interrompe a luta porque um lutador não está mais se defendendo dos golpes do oponente, a fim de evitar mais danos.
2. O médico de ringue interrompe a luta por sangramento excessivo ou outra lesão física.
3. O córner de um lutador interrompe a luta em prol da segurança do próprio lutador.

Lutador1 vence por finalização (golpe/chave)
Fighter1 to Win by Submission Hold/Lock

Lutador2 vence por finalização (golpe/chave)
Fighter2 to Win by Submission Hold/Lock

Vitória por finalização (golpe/chave)
To Win by Submission Hold/Lock

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

A finalização é declarada:

- Um lutador bate visivelmente no chão ou no oponente com a mão ou o pé.
- Um lutador desiste verbalmente perante o oponente ou o árbitro.

Lutador1 vence no round número N ou por decisão
Fighter1 to Win in Round Number N or by Decision

Lutador2 vence no round número N ou por decisão
Fighter2 to Win in Round Number N or by Decision

Vitória no round número N ou por decisão
To Win in Round Number N or by Decision

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

A decisão dos juízes inclui:

- Decisão unânime
- Decisão dividida
- Decisão majoritária

Lutador1 vence por KO/TKO/DQ no round número N
Fighter1 to Win by KO/TKP/DQ in Round Number N

Lutador2 vence por KO/TKO/DQ no round número N
Fighter2 to Win by KO/TKP/DQ in Round Number N

Vitória por KO/TKO/DQ no round número N
To Win by KO/TKP/DQ in Round Number N

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

Considera-se nocaute qualquer golpe legal, ou combinação de golpes legais, que deixe o oponente incapaz de continuar lutando.

O nocaute técnico (TKO) é declarado:

1. O árbitro interrompe a luta porque um lutador não está mais se defendendo dos golpes do oponente, a fim de evitar mais danos.
2. O médico de ringue interrompe a luta por sangramento excessivo ou outra lesão física.
3. O córner de um lutador interrompe a luta em prol da segurança do próprio lutador.

Lutador1 vence por finalização (golpe/chave) no round número N
Fighter1 to Win by Submission Hold/Lock in Round Number N

Lutador2 vence por finalização (golpe/chave) no round número N
Fighter2 to Win by Submission Hold/Lock in Round Number N

Vitória por finalização (golpe/chave) no round número N
To win by Submission Hold/Lock in Round Number N

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

A finalização é declarada:

1. Um lutador bate visivelmente no chão ou no oponente com a mão ou o pé.
2. Um lutador desiste verbalmente perante o oponente ou o árbitro.

A luta terminará no primeiro minuto
The Fight Will Be Finished Within First Minute

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

O round N será iniciado
Round N Will Be Started

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

O round especificado precisa começar para que haja a liquidação.

Lutador1 vence por KO/TKO/DQ ou por pontos
Fighter1 to Win by KO/TKP/DQ or by Points

Lutador2 vence por KO/TKO/DQ ou por pontos
Fighter2 to Win by KO/TKP/DQ or by Points

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

Lutador1 vence por finalização (golpe/chave) ou por pontos
Fighter1 to Win by Submission Hold/Lock or by Points

Lutador2 vence por finalização (golpe/chave) ou por pontos
Fighter2 to Win by Submission Hold/Lock or by Points

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

Torneio
Tournament

O Lutador N conquistará o título
Fighter N Will Win Title

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial das lutas da noite. O lutador especificado precisa conquistar um título.

Todas as lutas terminarão antes do limite All Fights Will End Inside the Distance	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial das lutas da noite. Todas as lutas devem terminar antes do limite (nocaute (KO), nocaute técnico (TKO), decisão técnica (TD), desclassificação (DQ), finalização (Sub) ou desistência de um oponente). Se uma das lutas programadas for cancelada, todas as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação já tenha sido determinada antes.
Todas as lutas terminarão por decisão All Fights Will End by Decision **Pelo menos uma luta terminará por decisão dividida** At Least One Fight Will End by Split Decision **N lutas terminarão por decisão** N Number of Fights Will End by Decision	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial das lutas da noite. São contabilizadas apenas as lutas encerradas por decisão dos juízes (decisão unânime, decisão dividida, decisão majoritária, empate unânime, empate por decisão majoritária, empate dividido). Se uma das lutas programadas for cancelada, todas as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação já tenha sido determinada antes.
N lutas terminarão por KO/TKO N Number of Fights Will End by KO/TKON **Total de lutas que terminarão por KO/TKO/DQ** Fights Will End by KO/TKO/DQ Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial das lutas da noite. São contabilizadas apenas as vitórias por KO ou TKO. Se uma das lutas programadas for cancelada, todas as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação já tenha sido determinada antes.
N lutas terminarão por finalização (golpe/chave) N Number of Fights Will End by Submission Hold/Lock	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial das lutas da noite. São contabilizadas apenas as vitórias por finalização ou por desistência de um oponente. Se uma das lutas programadas for cancelada, todas as apostas serão anuladas, exceto nos casos em que a liquidação já tenha sido determinada antes.

Rúgbi

RUGBY

REGRAS GERAIS

- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário originalmente programado para a partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se a partida não for disputada na data originalmente programada, por qualquer motivo, as apostas serão anuladas.
- Os handicaps e os totais são dados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) Vencedor do tempo (1X2) Half Winner (3-Way) Dupla chance no tempo regulamentar Double Chance Regular Time Dupla chance no 1º tempo Double Chance Half Time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Regular Time Handicap no 1º tempo Handicap Half Time Margem de vitória no tempo regulamentar Winning Margin Regular Time Margem de vitória no 1º tempo Winning Margin Half Time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo a prorrogação. Se o resultado após a aplicação do handicap for um empate, a aposta será liquidada como anulada.
Total no tempo regulamentar Total Regular Time Total no 1º tempo Total Half Time Total (Ímpar/Par) Total (Odd/Even) Total da Equipe1 Team1 Total Total da Equipe2 Team2 Total Faixa do total de pontos Total Points Range	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, incluindo a prorrogação. Se o total for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada.
Tempo com mais pontos Highest Scoring Half	A liquidação da aposta leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida. Se um dos tempos não tiver sido disputado ou não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas de forma incondicional.
Resultado da partida e total Match Result and Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Resultado no intervalo e no tempo regulamentar Half Time and Regular Time Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem prorrogação.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a fase seguinte do torneio, publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, uma equipe precisa disputar uma partida ou várias partidas.

Sinuca (snooker)

SNOOKER

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas na partida são válidas até o fim do torneio. Se o torneio for cancelado ou interrompido por algum motivo e não for concluído, as apostas serão anuladas.
- O número de frames da partida é definido pelo regulamento do torneio.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções)
Match Winner (2-Way)

Vencedor do frame (2 opções)
Frame Winner (2-Way)

Dupla chance
Double Chance

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os jogos não concluídos, e a aposta será liquidada pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) ocorrer antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado, exceto nos casos em que a partida terminar empatada, quando as apostas serão anuladas.

Vencedor da partida (1X2)
Match Winner (3-Way)

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os jogos não concluídos, e a aposta será liquidada pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) ocorrer antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado.

Handicap da partida
Match Handicap

Handicap do frame
Frame Handicap

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os jogos não concluídos, e a aposta será liquidada pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) ocorrer antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da interrupção serão anuladas.

Total da partida
Match Total

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Total do Jogador1 na partida
Player1 Match Total

Total do Jogador2 na partida
Player2 Match Total

Total do frame número N
Frame Number N Total

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os jogos não concluídos, e a aposta será liquidada pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) ocorrer antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da interrupção serão anuladas.

Placar exato
Correct Score

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, ele perde todos os jogos não concluídos, e a aposta será liquidada pelo resultado obtido. Se a recusa (desclassificação) ocorrer antes do início da partida, todas as apostas serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da interrupção serão anuladas.

Squash

REGRAS GERAIS

- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário de início originalmente previsto, todas as apostas serão anuladas.
- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída, as apostas cujo resultado não tenha sido determinado antes da interrupção inicial serão anuladas.
- O regulamento da partida é definido pela Federação do Torneio, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Na competição por equipes, se por qualquer motivo um ou mais competidores forem substituídos no elenco da equipe, as apostas no resultado da partida e na classificação para a próxima fase continuam válidas. Se os jogadores tiverem sido indicados na lista de duplas e um deles for substituído, as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida
Match Winner

Vencedor do set
Set Winner

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

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado e se pelo menos um set tiver sido disputado por completo, a aposta no vencedor da partida será liquidada de acordo com o resultado. Nos demais casos, as apostas serão anuladas.

Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, exceto se o vencedor do jogo não tiver sido definido, caso em que as apostas serão anuladas.

Handicap de pontos na partida
Points Handicap Match

Handicap de pontos no set
Points Handicap Set

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

Os handicaps são indicados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.

Total de pontos na partida Points Total Match **Total de pontos no set** Points Total Set **Total de pontos da Equipe1 na partida** Team1 Total Points Match **Total de pontos da Equipe2 na partida** Team2 Total Points Match **Total de pontos (Ímpar/Par)** Points Total (Odd/Even)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Os totais são indicados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas de forma incondicional.
Placar exato da partida Correct Score Match	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas de forma incondicional.
Número de sets Number of Sets	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tenham sido determinadas de forma incondicional.
Primeiro a chegar a N pontos Race to N points	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial de qual jogador vencerá primeiro a quantidade N de pontos no set. Os totais são indicados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
Quem marcará o ponto número N Who Will Score Point Number N	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre qual jogador marcará o ponto de número N no set. Se o ponto não for marcado, a aposta será anulada.

Tênis de mesa

TABLE TENNIS

REGRAS GERAIS

- Se uma partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário originalmente previsto para a partida, todas as apostas serão anuladas.
- Se a partida for interrompida e um dos jogadores ou equipes desistir ou for desclassificado:
- a. **Se pelo menos um set tiver sido totalmente concluído**:
  • Todas as apostas no vencedor da partida continuam válidas. O vencedor da partida é determinado de acordo com a decisão do árbitro.
  • Todas as apostas já liquidadas também continuam válidas.
- b. **Se o primeiro set não tiver sido concluído**:
  • Apenas as apostas com resultados já determinados continuam válidas.
  • Todas as demais apostas serão anuladas.

- c. ***Exemplo:***
  A partida foi interrompida no segundo set com o placar de 1:0 (11:9, 9:10). Uma equipe desistiu.
  • Aposta "Total do 2º set mais de (19.5)": ***ganha***
  • Aposta "Total do 2º set menos de (19.5)": ***perdida***
  • Aposta "Total do 2º set mais de (20.5)": ***anulada***
  • Aposta "Vitória da 2ª equipe": ***perdida***
  • Aposta "Handicap da 1ª equipe na partida (-5.5)": ***anulada***
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas do horário originalmente previsto para a partida, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Os handicaps e os totais são indicados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Nas competições de duplas, se um ou mais jogadores forem substituídos por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way) **Vencedor do set (2 opções)** Set Winner (2-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado e se pelo menos um set tiver sido disputado por inteiro, a aposta no vencedor da partida será liquidada de acordo com o resultado. Nos demais casos, as apostas serão anuladas. Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, exceto se o vencedor do jogo não tiver sido definido, caso em que as apostas serão anuladas.
Handicap de pontos na partida Points Handicap Match **Handicap de pontos no set** Points Handicap Set	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Os handicaps são indicados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Total de pontos na partida Points Total Match **Total de pontos no set** Points Total Set **Total de pontos da Equipe1 na partida** Team1 Total Points Match **Total de pontos da Equipe2 na partida** Team2 Total Points Match	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Os totais são indicados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Placar exato da partida Correct Score Match **Placar exato do set** Correct Score Set	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

Quem marcará o ponto número N Who Will Score Point Number N	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre qual jogador marcará o ponto de número N no set. Se o ponto não for marcado, a aposta será anulada.
Primeiro a chegar a N pontos Race to N points	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial de qual jogador vencerá primeiro a quantidade N de pontos no set. Se um dos jogadores se recusar a continuar a partida por qualquer motivo ou for desclassificado, as apostas cujos resultados não estavam definidos no momento da interrupção serão anuladas.

Tênis

TENNIS

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas na partida são válidas até o fim do torneio. Se o torneio for cancelado ou interrompido por algum motivo e não for concluído, as apostas serão anuladas.
- Se a partida for interrompida e um dos jogadores ou equipes desistir ou for desclassificado:
  - Se pelo menos um set tiver sido totalmente concluído:
    - Todas as apostas em Vencedor da partida continuam válidas. O vencedor da partida é determinado de acordo com a decisão do árbitro;
    - Todas as apostas já liquidadas também continuam válidas;
    - Todas as apostas em handicap de games serão anuladas, independentemente do placar;
  - Se o primeiro set não tiver sido concluído:
    - Apenas as apostas com resultados já determinados continuam válidas;
    - Todas as demais apostas serão anuladas.
  - *Exemplo 1:*
    A partida Nadal - Djokovic foi interrompida no primeiro set com o placar de 5:5).
    • Aposta "Handicap de Djokovic no 1º set (+2.5)": anulada
    • Aposta "Handicap de Nadal no 1º set (-2.5)": anulada
    • Aposta "Total do 1º set menos de (10.5)": anulada
    • Aposta "Total do 1º set mais de (10.5)": anulada
    • Aposta "Total do 1º set mais de (9.5)": ganha
  - *Exemplo 2:*
    A partida Nadal - Djokovic foi interrompida com o placar de 1:0 (6:4, 4:4).
    • Aposta "Handicap de Djokovic no 1º set (+1.5)": perdida
    • Aposta "Total do 2º set mais de (7.5)": ganha
    • Aposta "Total do 2º set menos de (8.5)": anulada
    • Aposta "Total do 2º set mais de (9.5)": anulada
    • Aposta "Total da partida mais de (19.5)": anulada
    • Aposta "Total da partida menos de (17.5)": perdida (porque, na prática, 18 games já foram disputados)
- Na competição por equipes, se por qualquer motivo um ou mais competidores forem substituídos no elenco da equipe, as apostas no resultado da partida e na classificação para a próxima fase continuam válidas. Se os jogadores tiverem sido indicados na lista de duplas e um deles for substituído, as apostas serão anuladas.
- A informação sobre o piso da quadra de tênis é apenas informativa. Se o piso for alterado, todas as apostas continuam válidas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way) **Vencedor do set (2 opções)** Set Winner (2-Way) **Vencedor do game (2 opções)** Game Winner (2-Way)	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. Se pelo menos um set tiver sido concluído e um jogador desistir ou for desclassificado, a aposta continua válida. Se nenhum set tiver sido concluído, a aposta será anulada. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado.
Handicap de games na partida Games Handicap Match **Handicap de games no set** Games Handicap Set	As apostas são liquidadas com base no resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas em handicap de games serão anuladas, independentemente do placar. As apostas em handicap de games em sets concluídos permanecem válidas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas no 1º set continuam válidas, enquanto todas as demais apostas serão anuladas. Se um Champions Tie-Break (um game curto disputado até 10 pontos) for usado no lugar de um set decisivo completo, o 3º set é considerado liquidado com o placar de 1-0 em games. Assim, as apostas de Total e de Handicap de games na partida são liquidadas com base nesse resultado de 1-0 no 3º set. Se o uso de um Champions Tie-Break não tiver sido anunciado antes da partida, todas as apostas relacionadas serão anuladas.
Handicap de sets Sets Handicap	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Total de games na partida Games Total Match **Total de games no set** Games Total Set **Total de games do Jogador1 na partida** Player1 Total Games Match **Total de games do Jogador1 no set** Player1 Total Games Set **Total de games do Jogador2 na partida** Player2 Total Games Match **Total de games do Jogador2 no set** Player2 Total Games Set **Total de games (Ímpar/Par)** Games Total (Odd/Even)	Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas. Se um Champions Tie-Break (um game curto disputado até 10 pontos) for usado no lugar de um set decisivo completo, o 3º set é considerado liquidado com o placar de 1-0 em games. Assim, as apostas de Total e de Handicap de games na partida são liquidadas com base nesse resultado de 1-0 no 3º set. Se o uso de um Champions Tie-Break não tiver sido anunciado antes da partida, todas as apostas relacionadas serão anuladas.

Total de sets Sets Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Set com maior pontuação Highest Scoring Set	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do 1º e do 2º sets. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Número de sets Number of Sets	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Jogador1 vence pelo menos um set Player1 to Win Either One Set **Jogador2 vence pelo menos um set** Player2 to Win Either Set	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas
Vencer o 1º set e vencer a partida To Win 1st Set and Win Match **Vencer o 1º set e perder a partida** To Win 1st Set and Lose Match	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Resultado da partida e total de games Match Result and Games Total **Resultado da partida e total de sets** Match Result and Sets Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Vencedor do 1º set e da partida 1st Set and Match Winner	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

Perder o 1º set e vencer a partida To Lose 1st Set and Win Match	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Algum set a zero Either Set to Nil	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas
Placar exato da partida Correct Score Match Placar exato do set Correct Score Set Placar exato do game Correct Score Game Placar exato após os dois primeiros sets Correct Score After First Two Sets	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Vencedor do tie-break (2 opções) Tie-Break Winner (2-Way) Placar exato do tie-break Tie-Break Correct Score Haverá tie-break na partida Will Be Tie-break in Match Haverá tie-break no set Will Be Tie-break in Set Total de tie-breaks Total Tie-breaks Vencer o ponto número N no tie-break To Win Point Number N on Tie-break	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas. Se o formato da partida for alterado (por exemplo, uma partida em melhor de 5 sets é disputada no lugar de uma em melhor de 3, ou vice-versa), as apostas serão anuladas.
Vencer o ponto número N To Win Point Number N	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Total de pontos no 1º game do 1º set Points Total in 1st Game of 1st Set	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do 1º game do 1º set.
Haverá deuce (iguais) Will Be Deuce	Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Primeiro a chegar a N games Race to N Games	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial de qual jogador vencerá primeiro a quantidade N de games no set. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

Placar exato após N games do 1º set Correct Score After N Games of 1st Set	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do placar atual no 1º set. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Jogador a fazer a 1ª quebra de saque no 1º set Player to Make 1st Break in 1st Set	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. O saque perdido no tie-break não é contabilizado. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Jogador1 vence o game N no próprio saque Player1 to Win Game N on Own Serve Jogador2 vence o game N no próprio saque Player2 to Win Game N on Own Serve	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Estatísticas Statistics Número de set points Number of Set Points	A liquidação das apostas em valores estatísticos leva em conta o resultado oficial publicado no site oficial do torneio ou da federação. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Número de match points Number of Match Points	A liquidação das apostas em valores estatísticos leva em conta o resultado oficial publicado no site oficial do torneio ou da federação. Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
Total de aces do Jogador1 Player1 Aces Total Total de aces do Jogador2 Player2 Aces Total Total de aces Aces Total	A liquidação das apostas em valores estatísticos leva em conta o resultado oficial publicado no site oficial do torneio ou da federação.
Jogador a sacar o ace número 1 Player to Serve Ace Number 1 Vencedor em aces Aces Winning Handicap de aces Aces Handicap	Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

Jogador a cometer a dupla falta número 1
Player to Commit Double Fault Number 1

Total de duplas faltas
Double Faults Total

Total de duplas faltas do Jogador1
Player1 Double Faults Total

Total de duplas faltas do Jogador2
Player2 Double Faults Total

Vencedor em duplas faltas
Double Faults Winner

Handicap de duplas faltas
Double Faults Handicap

A liquidação das apostas em valores estatísticos leva em conta o resultado oficial publicado no site oficial do torneio ou da federação.

Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

Total de % de primeiro saque do Jogador1
Player1 First Serve % Total

Total de % de primeiro saque do Jogador2
Player2 First Serve % Total

A liquidação das apostas em valores estatísticos leva em conta o resultado oficial publicado no site oficial do torneio ou da federação.

Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

% de pontos ganhos no primeiro saque do Jogador1
Player1 % on First Serve Winning Points

% de pontos ganhos no segundo saque do Jogador1
Player1 % on Second Serve Winning Points

% de pontos ganhos no primeiro saque do Jogador2
Player2 % on First Serve Winning Points

% de pontos ganhos no segundo saque do Jogador2
Player2 % on Second Serve Winning Points

A liquidação das apostas em valores estatísticos leva em conta o resultado oficial publicado no site oficial do torneio ou da federação.

Se um dos jogadores desistir ou for desclassificado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.

Regras gerais de torneio
Tournament General Rules

- Todas as apostas de torneio permanecem válidas até a conclusão do torneio. Se o torneio for cancelado, interrompido ou não for concluído por qualquer motivo, todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado em questão já tenha sido determinado.
- As apostas tornam-se ativas assim que o jogador selecionado tiver disputado pelo menos um ponto no torneio, incluindo as partidas do qualificatório. Caso contrário, todas as apostas serão anuladas.
- Se um jogador for desclassificado do torneio por qualquer motivo (por exemplo, violações de código), todas as apostas de longo prazo (outright) nesse jogador para vencer o torneio ou chegar a uma fase específica serão liquidadas como perdidas.
- Um W.O., uma desistência ou uma retirada por motivo médico é considerado um resultado oficial do torneio. Portanto, todos os mercados de longo prazo (outright) relacionados serão liquidados de acordo com o resultado oficial declarado pelo organizador do torneio.
- Se o piso do torneio for alterado (por exemplo, de saibro ao ar livre para piso duro coberto devido às condições climáticas) ou o torneio for transferido para outro local, todas as apostas de longo prazo (outright) permanecem válidas.

Regras dos mercados de torneio
Tournament Market Rules

Vencedor do torneio (outright)
Outright Winner

Não vencer o torneio (outright)
Fail to Win the Outright

Para chegar à final
To Reach Final

Chegar às quartas de final
To Reach the Quarter-finals

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais do torneio publicados pelo organizador do torneio em seu site oficial.

As apostas tornam-se ativas assim que o jogador selecionado for incluído na chave oficial e tiver disputado pelo menos um ponto no torneio.

Para avançar à próxima fase do torneio, o jogador deve ser oficialmente declarado vencedor da fase anterior, independentemente da forma da vitória.

Vencer o quadrante: 1º quadrante
To Win Quarter - 1st Quarter

Vencer o quadrante: 2º quadrante
To Win Quarter - 2nd Quarter

Vencer o quadrante: 3º quadrante
To Win Quarter - 3rd Quarter

Vencer o quadrante: 4º quadrante
To Win Quarter - 4th Quarter

> *Quadrante: uma parte da chave do torneio.*

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais do torneio publicados pelo organizador do torneio em seu site oficial.

O vencedor de um quadrante é o jogador que vence a partida das quartas de final e se classifica para as semifinais.

Se o jogador selecionado perder ou se retirar antes de vencer a partida das quartas de final, a aposta será liquidada como perdida.

Vôlei

VOLLEYBALL

REGRAS GERAIS

- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se a partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário de início originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.
- Handicaps e totais são dados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
- Se o regulamento da partida for alterado (os sets 1-4 são disputados até 21 pontos, ou vice-versa), as apostas nos seguintes mercados serão liquidadas pelas odds aceitas, enquanto as demais serão anuladas:
  - Vencedor da partida;
  - Vencedor do set;
  - Placar exato;
- O "Golden Set" não é considerado na liquidação das apostas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida
Match Winner

Vencedor do set
Set Winner

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

Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida, exceto se o vencedor do jogo não tiver sido definido, caso em que as apostas serão anuladas.

Handicap de pontos na partida
Points Handicap Match

Handicap de pontos no set
Points Handicap Set

Margem de vitória
Winning Margin

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

Os handicaps são dados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.

Total de pontos na partida
Points Total Match

Total de pontos no set
Points Total Set

Total de pontos da Equipe1 na partida
Team1 Total Points Match

Total de pontos da Equipe2 na partida
Team2 Total Points Match

Total de pontos (Ímpar/Par)
Points Total (Odd/Even)

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

Os totais são dados em pontos, salvo indicação em contrário na linha de apostas.

Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.

Handicap de sets
Sets Handicap

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

Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.

Número de sets Number of Sets **Total de sets** Sets Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se o regulamento do jogo for alterado e o número de sets for reduzido, as apostas serão anuladas.
Placar exato Correct Score **Placar exato após os dois primeiros sets** Correct Score After First Two Sets	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Primeiro a chegar a N pontos Race to N points	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial de qual equipe conquistará primeiro a quantidade N de pontos no set. Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional.
Haverá pontos adicionais Will Be Additional Points	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. O 26º ponto em um set disputado até 25, o 22º ponto em um set disputado até 21 e o 16º ponto em um set disputado até 15 são considerados pontos adicionais. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Quem marcará o ponto número N Who Will Score Point Number N	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre qual equipe marcará o ponto número N no set. Se o ponto não tiver sido marcado, as apostas serão anuladas.
Haverá tie-break Will Be Tie-Break	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. O 5º set da partida é considerado tie-break. Se o regulamento da partida for alterado, as apostas serão anuladas.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, uma equipe precisa disputar uma partida ou várias partidas.
Estatísticas Statistics	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida. Se o regulamento do jogo for alterado, todas as apostas serão anuladas, exceto aquelas que já tiverem sido determinadas de forma incondicional. O "Golden Set" não é considerado na liquidação das apostas.
Total de aces da Equipe1 Team1 Aces Total **Total de aces da Equipe2** Team2 Aces Total **Total de aces** Aces Total **Total de bloqueios da Equipe1** Team1 Blocks Total **Total de bloqueios da Equipe2** Team2 Blocks Total **Total de bloqueios** Blocks Total **Total de erros de saque da Equipe1** Team1 Serve Faults Total	

Total de erros de saque da Equipe2
Team2 Serve Faults Total

Total de erros de saque
Serve Faults Total

Total de ataques bem-sucedidos da Equipe1
Team1 Successful Attacks Total

Total de ataques bem-sucedidos da Equipe2
Team2 Successful Attacks Total

Total de ataques bem-sucedidos
Successful Attacks Total

Torneio
Tournament

Vencedor do torneio
Tournament Winner

Nas apostas de Torneio, propõe-se adivinhar a equipe que ficará com a melhor colocação no torneio segundo os resultados oficiais da Federação/Liga especificada.

Se o torneio não tiver sido disputado por completo, todas as apostas serão anuladas, exceto no caso em que os resultados atuais tenham sido declarados finais pela Federação/Liga, e as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial.

Se o torneio não tiver sido disputado por completo e o vencedor não tiver sido determinado, as apostas serão anuladas.

Polo aquático

WATER POLO

REGRAS GERAIS

- Todas as apostas são aceitas para o tempo regulamentar.
- Se a partida for interrompida por qualquer motivo e não for concluída em até 12 horas a partir do horário de início originalmente programado, todas as apostas não liquidadas em mercados cujos resultados não tenham sido determinados antes da interrupção serão anuladas.
- Se a partida for adiada ou atrasada por mais de 36 horas em relação ao horário de início originalmente programado, todas as apostas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2)
Match Winner (3-Way)

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

Handicap
Handicap

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

Se o resultado após a aplicação do handicap for empate, a aposta será liquidada como anulada.

Total no tempo regulamentar
Total Regular Time

Total (Ímpar/Par)
Total (Odd/Even)

Total da Equipe1 no tempo regulamentar
Team1 Total Regular Time

Total da Equipe2 no tempo regulamentar
Team2 Total Regular Time

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

Se o total for exatamente igual ao número especificado, a aposta será liquidada como anulada. 0-0 é considerado Par.

Equipe a marcar o gol número N Team to Score Goal Number N	A liquidação da aposta leva em conta a informação oficial sobre quem marcou o gol número N no tempo regulamentar da partida.
Primeiro a chegar a N gols Race to N goals	Para determinar o resultado, é usada a informação sobre qual equipe marcará primeiro a quantidade N de gols.
Para se classificar To Qualify	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial da classificação da equipe para a próxima fase do torneio, publicado no site oficial do torneio. Para se classificar, uma equipe precisa disputar uma partida ou várias partidas.

Outros esportes e jogos virtuais

E-Football (futebol virtual)

E-FOOTBALL

REGRAS GERAIS

- As apostas são aceitas no jogo de computador FIFA (simulador de futebol com a participação de 2 jogadores).
- As partidas são disputadas com as configurações de jogo "2 tempos de 3 minutos cada" ou "2 tempos de 4 minutos cada" ou "2 tempos de 5 minutos cada" ou "2 tempos de 6 minutos cada", nível de dificuldade “iniciante”.
- Se a partida for paralisada por motivos técnicos (falha do computador, desconexão etc.) e for marcada uma nova partida, as apostas na partida paralisada serão liquidadas de acordo com as regras gerais de liquidação de eventos interrompidos. As apostas na nova partida são aceitas como para um novo evento.
- Se, por falha técnica, a transmissão ao vivo do evento for interrompida (desconexão, DDoS etc.), isso não é motivo para cancelar as apostas, exceto em situações em que seja impossível saber o resultado final da partida.

E-Basketball (basquete virtual)

E-BASKETBALL

REGRAS GERAIS

- As apostas são aceitas no jogo de computador NBA 2K (simulador de basquete com 2 jogadores).
- As partidas são disputadas em dois formatos, com as seguintes configurações de jogo:
  - “4 quartos de 5 minutos, a prorrogação dura 3 minutos”
  - “4 quartos de 8 minutos, a prorrogação dura 4 minutos”
    O modo de partida é definido como “All-star”.
- Se uma partida for paralisada por motivos técnicos (falha do computador, desconexão etc.) e uma nova partida for marcada, as apostas na partida paralisada serão liquidadas de acordo com as regras gerais para eventos interrompidos.
- As apostas na nova partida são aceitas como novos eventos.
- Se a transmissão em vídeo de um evento for interrompida por falha técnica (desconexão, DDoS etc.), isso não será motivo para cancelar as apostas, exceto em situações em que seja impossível determinar o resultado final da partida.

E-Hockey (hóquei virtual)

E-HOCKEY

REGRAS GERAIS

- As apostas são aceitas no jogo de computador NHL (simulador de hóquei com a participação de 2 jogadores).
- As partidas são disputadas com as seguintes configurações de jogo: “3 períodos de 3 minutos cada” ou “3 períodos de 4 minutos cada”, nível de dificuldade e nível de dificuldade do goleiro definidos como “Semi-Pro”, estilo de jogo definido como “Arcade”.
- Se a partida for paralisada por motivos técnicos (falha do computador, desconexão etc.) e uma nova partida for marcada, as apostas na partida paralisada serão liquidadas de acordo com as regras gerais para eventos interrompidos. As apostas na nova partida são aceitas como novos eventos.
- Se a transmissão ao vivo do evento for interrompida por falha técnica (desconexão, DDoS etc.), isso não será motivo para cancelar as apostas, exceto nos casos em que seja impossível determinar o resultado final da partida.

E-Cricket (críquete virtual)

E-CRICKET

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida
Match Winner

Se a partida não for concluída por qualquer motivo e não houver resultado oficial, as apostas serão anuladas. Quando houver empate e um vencedor for declarado por Super Over ou algo semelhante, as apostas serão liquidadas com base nesse resultado declarado. Em caso de interrupções por problemas técnicos em que nenhum vencedor oficial seja declarado, as apostas serão anuladas, a menos que seja possível retomar a partida em até 4 horas a partir do horário de início original e um vencedor seja declarado.

Runs do innings
Innings Runs

O innings deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out ou atinja sua meta; caso contrário, as apostas serão anuladas, salvo se a liquidação já estiver determinada.

Runs no próximo over
Runs in Next Over

O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out ou atinja sua meta dentro do over, salvo se o resultado deste mercado já estiver determinado. Penalty runs contam apenas quando forem atribuídas a um arremesso específico dentro desse over.

Queda do wicket
Fall of Wicket

Para fins de liquidação, será considerado o placar da equipe no momento da queda do wicket indicado. Se o innings for concluído ou a equipe que está rebatendo atingir sua meta, o placar final do innings será considerado o resultado para fins de liquidação.

Fours do innings
Innings Fours

Sixes do innings
Innings Sixes

O innings deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out ou atinja sua meta; caso contrário, as apostas serão anuladas, salvo se a liquidação já estiver determinada.

Runs na bola x Runs off Ball x	Contam todos os runs atribuídos a essa bola; a bola deve ser regular e concluída. Arremessos irregulares (wides e no balls) não serão contados como bolas para fins deste mercado. Por exemplo, mesmo que haja dois wides arremessados nesse over, ainda haverá apenas 6 bolas regulares arremessadas no over. Para maior clareza, se a bola indicada for um wide seguido de um boundary four, o resultado do mercado será liquidado como 5. A bola deve ser arremessada de forma regular para que as apostas continuem válidas. Se a bola indicada for um no ball e levar a um free hit, os runs marcados no free hit contarão; por exemplo, se a bola for um no ball seguido de um six no free hit, o resultado do mercado será 7.
Método de eliminação Method of Dismissal	Os métodos de eliminação incluem apenas: Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped, Obstructing the Field, Hit the Ball Twice, Hit Wicket e Timed Out; qualquer wicket que não esteja nomeado será considerado "Outros". Se um batsman se retirar, isso não conta como eliminação para fins de liquidação. O mercado será liquidado pelo método de eliminação do número de wicket especificado, independentemente de os jogadores serem diferentes por causa de retiradas ou por outro motivo. Se o innings terminar sem a queda do wicket indicado, todas as apostas serão anuladas.
Mais fours Most Fours **Mais sixes** Most Sixes	É preciso haver um resultado oficial da partida para que as apostas continuem válidas, salvo se a liquidação já estiver determinada (a equipe que rebate em segundo lugar já superou sua meta. Fours/Sixes em um Super Over não contam).
Fours da partida Match Fours **Sixes da partida** Match Sixes	É preciso haver um resultado oficial da partida para que as apostas continuem válidas, salvo se a liquidação já estiver determinada (o total já foi superado). Contam apenas os boundary fours marcados com o bastão: overthrows, all run fours e extras não contam. Fours/Sixes marcados em um Super Over não contam.
Fours do batsman Batsman Fours **Sixes do batsman** Batsman Sixes	Contam apenas os boundary Fours/Sixes marcados com o bastão: overthrows, all run fours e extras não contam. Fours/Sixes rebatidos em um Super Over não contam.
Four no próximo over Four in Next Over **Six no próximo over** Six in Next Over	Contam apenas os Fours/Six atribuídos aos batsmen. Byes, Leg byes ou Wides não contam. Fours rebatidos em um No Ball contarão se o Four for atribuído ao batsman. O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out ou atinja sua meta dentro do over, salvo se o resultado já estiver determinado. Overthrows não contam para o batsman e, portanto, não contam para fins deste mercado. Se um total de seis runs for marcado em um único arremesso do over, mas não se tratar de um Six rebatido por um batsman, isso não conta para fins deste mercado.
Wicket no próximo over Wicket in Next Over	O over deve ser arremessado por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out ou atinja sua meta dentro do over, salvo se o resultado deste mercado já estiver determinado.

Críquete virtual (AI Cricket)

VIRTUAL CRICKET/AI CRICKET

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way)	Previsão do vencedor da partida (Mandante ou Visitante). Liquidado com base no vencedor oficial da partida. Em caso de empate, aplicam-se as regras de dead heat.
Resultado da partida (1X2) Match Result (3-Way)	Previsão do resultado da partida: Vitória do mandante, Vitória do visitante ou Empate. Todas as apostas são liquidadas com base no resultado ao final dos overs programados. Se os placares estiverem iguais, a seleção "Empate" é a vencedora. As seleções Mandante e Visitante são perdedoras.
Vencedor do toss Toss Winner	Previsão de qual equipe vencerá o sorteio da moeda antes da partida. Liquidado com base no resultado do toss virtual.
Runs do innings Innings Runs	Número total de runs marcados por uma equipe específica em seu innings. Uma bola wide conta como 2 runs.
Próxima bola da partida Next Ball of the Match	Resultado do próximo arremesso específico. ■ Resultados em runs (0, 1, 2, 3, 4, 6): liquidados com base nos runs atribuídos ao batsman. ■ Extras: se a bola for um Wide, o mercado é liquidado como "Wide". O motor de IA não suporta resultados "No Ball". ■ Wicket: se um wicket cair, "Wicket" é a seleção vencedora.
Total de runs da partida Match Total Runs	O número agregado de runs marcados pelas duas equipes na partida. Uma bola wide conta como 2 runs.
Ímpar/Par da equipe Team Odd/Even	Previsão de se o placar final de uma equipe será um número ímpar ou par. Ímpar: 1, 3, 5, 7... Par: 0, 2, 4, 6... Uma bola wide conta como 2 runs.
Ímpar/Par da partida Match Odd/Even	Previsão de se o total da partida (Equipe A + Equipe B) é ímpar ou par. Ímpar: 1, 3, 5, 7... Par: 0, 2, 4, 6... Uma bola wide conta como 2 runs.
4s da equipe Team 4s	Número total de fours (4s) rebatidos por uma equipe específica. Contam apenas as rebatidas que cruzam a corda do boundary e recebem 4 runs.
6s da equipe Team 6s	Número total de sixes (6s) rebatidos por uma equipe específica. Contam as rebatidas que passam por cima da corda do boundary e recebem 6 runs.
Total de 4s Total 4s	Número total de fours rebatidos pelas duas equipes somadas.
Total de 6s	Número total de sixes rebatidos pelas duas equipes somadas.

Total de wickets da partida Match Total Wickets	Número total de wickets perdidos pelas duas equipes na partida.

Críquete virtual (Quantum)

VIRTUAL CRICKET/QUANTUM

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way)	Todas as apostas são liquidadas de acordo com as regras oficiais da competição. Em caso de empate, aplicam-se as regras de dead heat.
Runs do innings Innings Runs	A equipe deve ter a oportunidade de enfrentar pelo menos 80% dos overs originalmente programados.
Runs do innings (Ímpar/Par) Innings Runs (Odd/Even)	Previsão de se o placar final do innings será um número ímpar ou par.
Total dos primeiros # overs First # Overs Total	O número especificado de overs deve ser concluído por inteiro para que as apostas continuem válidas, salvo se o resultado já tiver sido determinado. Se o innings terminar naturalmente dentro do número especificado de overs (por exemplo, all out ou meta atingida), as apostas são liquidadas com base no placar final.
Total dos primeiros # overs (Ímpar/Par) First # Overs Total (Odd/Even)	As apostas são liquidadas conforme o placar da equipe seja ímpar ou par ao final do número especificado de overs. Os overs devem ser arremessados por inteiro, salvo se a liquidação já estiver determinada. Se o innings terminar naturalmente (all out ou meta atingida), as apostas continuam válidas e são liquidadas pelo placar final.
Total de runs da equipe antes da eliminação # Team Total Runs Before Dismissal #	A liquidação tem como base o placar da equipe no momento da queda do wicket especificado. O mercado não será liquidado até que o wicket caia. Se o innings terminar naturalmente (declaração ou meta atingida), é usado o placar final.
Total de runs no over # Total Runs in Over #	O over deve ser concluído por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out, declare ou atinja sua meta, salvo se o resultado já estiver determinado.
Total de runs no over (Ímpar/Par) Total Runs in Over (Odd/Even)	As apostas são liquidadas conforme o total do over seja ímpar ou par ao final do over especificado. O over inteiro deve ser arremessado, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out.
Número exato de runs marcados no over # Exact Runs Scored Off Over #	O over deve ser concluído por inteiro, a menos que a equipe que está rebatendo sofra all out, declare ou atinja sua meta, salvo se o resultado já tiver sido determinado.

Número exato de runs no arremesso # Exact Runs Off Delivery #	Contam apenas os runs marcados no arremesso especificado. Arremessos regulares e irregulares (por exemplo, wides) são válidos. Um wide conta como um arremesso independente. Exemplo: um over com dois wides contém oito arremessos. Se o arremesso especificado não ocorrer, todas as apostas são anuladas.
Método de eliminação (2 opções / 6 opções) Dismissal Method (2-Way / 6-Way)	Os métodos de eliminação válidos incluem: Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped, Obstructing the Field, Hit the Ball Twice, Hit Wicket e Timed Out. Se o wicket especificado não cair, todas as apostas são anuladas. No mercado de 2 opções, "Caught" inclui todos os tipos de catch (fielder, keeper etc.). Todos os demais métodos contam como "Not Caught".
Melhor resultado da primeira parceria Best Result of the First Partnership	As apostas são liquidadas com base no placar no momento da queda do primeiro wicket de cada equipe. Se nenhum wicket for perdido, é usado o placar final.
Aposta de 3 opções: runs no over # 3-Way Betting - Runs in Over #	As duas equipes devem arremessar o número especificado de overs por inteiro, salvo se o resultado já estiver determinado. A liquidação tem como base o total ao final do over, incluindo penalty runs.
A eliminação será um Golden Duck? Will the Dismissal Be a Golden Duck?	Um Golden Duck = eliminação na primeira bola enfrentada. Um Platinum Duck (eliminação sem enfrentar nenhum arremesso) também é liquidado como Golden Duck.

Críquete virtual (VSL Cricket)

VIRTUAL CRICKET/VSL CRICKET

REGRAS GERAIS

Cada evento consiste em:

A Equipe 1 rebate durante um over (exatamente 6 bolas), depois a Equipe 2 rebate durante um over.

Uma equipe não pode enfrentar menos de 6 bolas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way)	■ Se a Equipe 1 marcar mais runs que a Equipe 2 → a Equipe 1 vence ■ Se a Equipe 2 marcar mais runs que a Equipe 1 → a Equipe 2 vence ■ Se os placares estiverem iguais → o Empate vence
Empate anula a aposta Draw No Bet	Se os placares estiverem iguais, o mercado é anulado. Caso contrário, vence a equipe com mais runs.
Total de runs Total Runs	Runs somados marcados pelas duas equipes.

Total de runs da equipe Team Total Runs	Runs marcados por uma equipe durante seu over de rebatida.
Total de runs da equipe (Faixa) Team Total Runs (Range)	Runs marcados por uma equipe dentro da faixa especificada durante seu over de rebatida.
Total de fours da equipe Team Fours Total	Número de fours rebatidos por uma equipe durante seu over de rebatida.
Total de sixes da equipe Team Sixes Total	Número de sixes rebatidos por uma equipe durante seu over de rebatida.
Total de wickets Total Wickets	Número total de wickets caídos na partida.
Total de eliminações da equipe Team Dismissal Total	Número de wickets perdidos por uma equipe durante seu over de rebatida.
Método do primeiro wicket da equipe Method of First Wicket of the Team	Aplica-se ao método de eliminação do primeiro wicket perdido no over da equipe especificada. Se nenhum wicket for perdido, a aposta é anulada.

Kabaddi virtual

VIRTUAL KABADDI

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way)	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais da partida, incluindo a prorrogação.
Vencedor da partida (1X2) Match Winner (3-Way) **Vencedor do tempo (1X2)** Half Winner (3-Way) **Dupla chance no tempo regulamentar** Double Chance Regular Time **Dupla chance no 1º tempo** Double Chance Half Time	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem a prorrogação.
Handicap no tempo regulamentar Handicap Regular Time **Handicap no 1º tempo** Handicap Half Time **Margem de vitória** Winning Margin	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem a prorrogação. Se o resultado cair exatamente na linha do handicap, as apostas serão anuladas. Todas as formas de pontuação são contadas.

Total no tempo regulamentar Total Regular Time **Total no 1º tempo** Total Half Time **Total (Ímpar/Par)** Total (Odd/Even) **Total da Equipe1** Team1 Total **Total da Equipe2** Team2 Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem a prorrogação. Se o resultado cair exatamente na linha do total, as apostas serão anuladas. Todas as formas de pontuação são contadas.
Resultado da partida e total Match Result and Total	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial do tempo regulamentar, sem a prorrogação.
Resultado no intervalo e no tempo regulamentar Half Time and Regular Time Result	Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial de cada tempo da partida, sem a prorrogação.
Tempo com mais pontos Highest Scoring Half	A liquidação das apostas leva em conta o resultado oficial de cada tempo da partida, sem a prorrogação.

Tênis virtual

VIRTUAL TENNIS

REGRAS GERAIS

- Todas as partidas de tênis virtual são simuladas e seguem as regras padrão de pontuação da ATP/WTA.
- As partidas são concluídas automaticamente pelo sistema, de acordo com o formato e a duração programados.
- Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as Regras de Liquidação do Tênis.
- As partidas são disputadas em formato de 1 set ou de 3 sets.
- Se uma partida não começar dentro do período programado, todas as apostas nessa partida serão anuladas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo, todas as apostas já liquidadas continuam válidas, e todas as apostas ainda não liquidadas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way)	As apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida.
Vencedor do set (2 opções) Set Winner (2-Way)	As apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial do set.
Vencer o game N do set X To Win Game N - Set X	As apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial do game indicado. Se o set terminar antes de o game indicado ser disputado, todas as apostas nesse mercado serão anuladas.

Handicap de games na partida Games Handicap Match **Handicap de games no set** Games Handicap Set **Total de games na partida** Games Total Match **Total de games no set** Games Total Set **Total Par/Ímpar na partida** Total Even/Odd Match **Total Par/Ímpar no set** Total Even/Odd Set	A liquidação se baseia no número de games vencidos por cada jogador. O handicap é calculado com base na diferença de games vencidos. O total se baseia no número total de games disputados, salvo indicação em contrário.
Placar exato Correct Score	As apostas são liquidadas de acordo com o placar exato em sets da partida. **Formato de 1 set:** Vitória do Jogador 1 ou Vitória do Jogador 2 (2 opções). **Formato de 3 sets:** Jogador 1 2-0, Jogador 1 2-1, Jogador 2 2-0 ou Jogador 2 2-1 (4 opções).
Primeiro a chegar a N games no set X Race to N Games - Set X	As apostas são liquidadas de acordo com o jogador que primeiro chegar a N games vencidos no set indicado.

Tênis de mesa virtual

VIRTUAL TABLE TENNIS

REGRAS GERAIS

- Todas as partidas de tênis virtual são simuladas e seguem as regras padrão de pontuação da ITTF.
- As partidas são concluídas automaticamente pelo sistema, de acordo com o formato e a duração programados.
- Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as Regras de Liquidação do Tênis de Mesa.
- As partidas são disputadas em formato de 3 sets ou de 5 sets.
- Se uma partida não começar dentro do período programado, todas as apostas nessa partida serão anuladas.
- Se uma partida for interrompida por qualquer motivo, todas as apostas já liquidadas continuam válidas, e todas as apostas ainda não liquidadas serão anuladas.

REGRAS DOS MERCADOS

Vencedor da partida (2 opções) Match Winner (2-Way)	As apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial da partida.
Vencedor do set (2 opções) Set Winner (2-Way)	As apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial do set.
Vencer o ponto N do set X To Win Point N - Set X	As apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial do ponto indicado. Se o set terminar antes de o ponto indicado ser disputado, todas as apostas nesse

Handicap de pontos na partida Points Handicap Match **Handicap de pontos no set** Points Handicap Set **Total de pontos na partida** Points Total Match **Total de pontos no set** Points Total Set **Total Par/Ímpar na partida** Total Even/Odd Match **Total Par/Ímpar no set** Total Even/Odd Set	A liquidação se baseia no número de pontos vencidos por cada jogador. O handicap é calculado com base na diferença de pontos vencidos. O total se baseia no número total de pontos disputados, salvo indicação em contrário.
Handicap de sets na partida Sets Handicap Match	A liquidação se baseia no número de sets vencidos por cada jogador.
Placar exato Correct Score	As apostas são liquidadas de acordo com o placar exato em sets da partida. **Formato de 3 sets:** Jogador 1 2-0, Jogador 1 2-1, Jogador 2 2-0 ou Jogador 2 2-1 (4 opções). **Formato de 5 sets:** Jogador 1 3-0, Jogador 1 3-1, Jogador 1 3-2, Jogador 2 3-0, Jogador 2 3-1 ou Jogador 2 3-2 (6 opções).
Primeiro a chegar a N pontos no set X Race to N Points - Set X	As apostas são liquidadas de acordo com o jogador que primeiro chegar a **N** pontos vencidos no set indicado.

IPL Rivalry

REGRAS GERAIS

- As apostas são aceitas no **VI. IPL Rivalry**, um evento virtual de críquete gerado com o uso de um gerador aleatório e de sequências reais de replay de rebatidas.
- O evento segue as regras de uma partida de críquete de um over:
- O primeiro batsman enfrenta 6 arremessos.
- Em seguida, o segundo batsman enfrenta 6 arremessos, ou menos se marcar mais runs do que o primeiro batsman antes de todos os arremessos serem concluídos.
- Portanto, o evento pode terminar mais cedo se o vencedor estiver matematicamente definido.
- O resultado oficial do evento é o resultado exibido no placar pós-partida. O único motivo para a anulação de apostas é uma divergência entre os dados do cupom do Cliente e os dados exibidos no placar pós-partida.
- Se o evento for interrompido por problemas técnicos (por exemplo, falha do sistema ou desconexão), todos os mercados com resultado definido no momento da interrupção continuam válidos. Todos os demais mercados serão anulados.
- Qualquer interrupção ou indisponibilidade da transmissão de vídeo, inclusive por falhas técnicas, desconexão, ataques DDoS ou transmissão de outra partida, não constituirá motivo para o cancelamento das apostas

- O operador se reserva o direito de liquidar os mercados com base nos dados ou logs oficiais do evento em caso de divergências.
- Quaisquer situações não previstas nestas regras serão liquidadas de acordo com as Regras gerais do Sportsbook.

REGRAS DOS MERCADOS

- O mercado **Vencedor da partida** oferece três opções: **Vitória do Batsman 1**, **Empate**, **Vitória do Batsman 2**.
- Salvo indicação em contrário, todos os demais mercados são liquidados de acordo com as regras padrão do críquete.
- O resultado oficial se baseia no placar final ao término do evento.
- Os wickets afetam apenas o mercado **Total de wickets** e outros mercados específicos de wickets.
- O evento não termina quando ocorre um wicket. O batsman continua enfrentando os arremessos restantes, de acordo com o formato do evento.

CS Replays (replays de Counter-Strike)

CS REPLAYS

REGRAS GERAIS

- CS é um evento virtual de Counter-Strike criado com o uso de um gerador aleatório e de replays históricos de rounds reais de Counter-Strike.
- Cada evento é disputado como uma partida **Melhor de 1 (BO1)** em um mapa.
- A partida segue as regras padrão MR12 do Counter-Strike:
- O primeiro tempo é composto por 12 rounds.
- As equipes trocam de lado (CT/T) após os primeiros 12 rounds.
- A primeira equipe a vencer 13 rounds vence o mapa.
- Se o tempo regulamentar terminar em 12-12, a partida segue para a prorrogação.
- Um replay histórico representa um round concluído.
- A prorrogação é disputada em blocos de 6 rounds:
- 3 rounds no primeiro lado;
- seguidos de 3 rounds depois que as equipes trocam de lado.
- A primeira equipe a vencer 4 rounds dentro de um bloco de prorrogação vence a partida. Se um bloco de prorrogação terminar em 3-3, outro bloco de prorrogação é disputado. A prorrogação continua até que haja um vencedor.
- O resultado oficial do evento é o resultado exibido no placar pós-partida. O único motivo para a anulação de apostas é uma divergência entre os dados do cupom do Cliente e os dados exibidos no placar pós-partida.
- Se o evento for interrompido por problemas técnicos e não puder continuar:
- os mercados cujos resultados já estavam definidos no momento da interrupção continuam válidos e serão liquidados de acordo com esses resultados;
- os mercados cujos resultados não estavam definidos no momento da interrupção serão anulados, e os valores apostados serão devolvidos.

- Qualquer interrupção ou indisponibilidade da transmissão de vídeo, inclusive por falhas técnicas, desconexão, ataques DDoS ou transmissão de outra partida, não constituirá motivo para o cancelamento das apostas.
- Se um round programado não for disputado porque a partida já terminou, todas as apostas relacionadas especificamente a esse round serão anuladas.
- Se a prorrogação não for disputada, todos os mercados relacionados especificamente aos rounds da prorrogação serão anulados.

REGRAS DOS MERCADOS

- Todos os mercados são liquidados de acordo com as regras padrão de apostas de Counter-Strike, salvo indicação em contrário.
- Os mercados de partida e de mapa são liquidados com base no resultado final do evento.
- Os mercados específicos de round são liquidados com base no resultado do round correspondente.
- Os mercados cujos resultados ficarem definidos antes do fim da partida podem ser liquidados imediatamente.
- Os resultados dos rounds são determinados pelo replay histórico selecionado para aquele round.
- Uma equipe pode vencer um round mesmo registrando menos kills do que a adversária, por exemplo, pela explosão da bomba.
- Os mercados que se referem expressamente ao **Tempo regulamentar** são liquidados considerando apenas os rounds do tempo regulamentar.
- Nas apostas 1X2, a prorrogação não é contada para fins de liquidação.
- Quaisquer situações não previstas nestas regras serão liquidadas de acordo com as regras gerais do sportsbook e as regras padrão de apostas de Counter-Strike.

Replay Bets

REGRAS GERAIS

- Apostas em partidas reais que já foram disputadas no passado.
- O resultado oficial do evento é o resultado exibido no placar pós-partida. O único motivo para a anulação de apostas é uma divergência entre os dados do cupom do Cliente e os dados exibidos no placar pós-partida.
- São oferecidas partidas aleatórias para as apostas. São disponibilizados os melhores momentos da partida.
- A designação de mandante/visitante das equipes é irrelevante. Se as equipes estiverem listadas em ordem invertida, isso não é motivo para a devolução das apostas.
- Qualquer interrupção ou indisponibilidade da transmissão de vídeo, inclusive por falhas técnicas, desconexão, ataques DDoS ou transmissão de outra partida, não constituirá motivo para o cancelamento das apostas.

Replay Bets no basquete

- Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as Regras de Liquidação do Basquete.

Replay Bets no futebol

- Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as Regras de Liquidação do Futebol

Replay Bets no críquete

- Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as Regras de Liquidação do Críquete.

Replay Bets no hóquei no gelo

- Todas as apostas serão liquidadas de acordo com as Regras de Liquidação do Hóquei no Gelo.

Highlight Football

REGRAS GERAIS

- As apostas são aceitas no **Highlight Football**, um evento virtual de futebol gerado com o uso de um gerador aleatório e de simulação de futebol.

Cada partida é composta por 6 momentos de ataque:

- Primeiro tempo: 3 momentos
- Segundo tempo: 3 momentos

Cada momento termina em um dos seguintes resultados:

- Gol
- Sem gol

O placar final é determinado pelo número total de gols marcados em todos os momentos.

- Todos os mercados serão liquidados de acordo com as regras padrão do futebol, salvo indicação em contrário na linha de apostas.
  O resultado oficial se baseia no placar final após a conclusão de todos os 6 momentos. Quando aplicável, os mercados de intervalo serão liquidados com base no resultado após os 3 primeiros momentos.
- Se o evento for interrompido por problemas técnicos (por exemplo, falha do sistema ou desconexão), todas as apostas serão liquidadas como anuladas.
- Se a transmissão de vídeo for interrompida por falha técnica (por exemplo, desconexão ou ataque DDoS), todas as apostas continuam válidas.
- O Operador se reserva o direito de liquidar os mercados com base nos dados/logs oficiais do evento em caso de divergências.

Disputa de pênaltis (Replay Bets)

PENALTY SHOOTOUT (REPLAY BETS)

REGRAS GERAIS

- As apostas são aceitas no **Penalty Shootout**, um evento virtual de futebol gerado com o uso de um gerador aleatório e de simulação de futebol.
- O evento segue as regras padrão de uma disputa de pênaltis pós-partida: cada equipe cobra 5 pênaltis obrigatórios. As equipes se alternam nas cobranças.
- Se o placar estiver empatado depois de cada equipe cobrar 5 pênaltis, a disputa segue para a morte súbita (um pênalti por equipe) até que haja um vencedor.
  A disputa pode terminar antes se uma equipe abrir uma vantagem irreversível antes de todos os 5 pênaltis serem cobrados (por exemplo, 3-0 após 3 cobranças de cada equipe).
- Todos os mercados serão liquidados de acordo com as regras padrão do futebol para disputas de pênaltis, salvo indicação em contrário.
  O resultado oficial se baseia no placar final da disputa.
- Os mercados relacionados a pênaltis individuais serão liquidados com base no resultado da cobrança correspondente.
- Se o evento for interrompido por problemas técnicos (por exemplo, falha do sistema ou desconexão), todas as apostas serão anuladas e devolvidas.
- Se a transmissão de vídeo for interrompida por falha técnica (por exemplo, desconexão ou ataque DDoS), isso não constituirá motivo para o cancelamento das apostas.
- O Operador se reserva o direito de liquidar os mercados com base nos dados ou logs oficiais do evento em caso de divergências.
  Quaisquer situações não previstas nestas regras serão resolvidas de acordo com as Regras Gerais do Sportsbook.

Cricket Roulette

REGRAS GERAIS

- O evento é realizado no formato de um Innings virtual. O campo virtual é dividido em zonas vermelhas e pretas, cada uma com o seu próprio valor de runs (pontos de 1 a 18). O wicket equivale a 0 runs. Cada equipe (equipe #1 e equipe #2) arremessa 6 bolas: bola #1, bola #2, bola #3, bola #4, bola #5 e bola #6. Vence a equipe que marcar mais runs no total.

REGRAS DOS MERCADOS

Resultado da partida (1X2):

Todas as apostas na partida serão liquidadas de acordo com o resultado final do evento virtual.

Em caso de empate, serão aplicadas as regras de dead heat.

Total de runs da equipe:

As apostas são liquidadas de acordo com o número total de runs (pontos) marcados por uma equipe no Innings #1.

Na liquidação, as apostas consideram apenas os runs (pontos) marcados por uma equipe (equipe #1 ou equipe #2).

Handicap (0):

As apostas são liquidadas de acordo com o resultado final do evento virtual.

A aposta no handicap será vencedora se o jogo terminar com vitória da equipe selecionada considerando o handicap. A aposta no handicap será anulada se o evento terminar empatado.

Cor da equipe na bola #:

As apostas são liquidadas de acordo com a cor da zona (vermelha ou preta) em que a bola caiu, em cada arremesso separadamente.

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com a equipe que arremessa no Innings #1.

O zero (wicket) é liquidado como aposta perdida.

Número exato de runs da equipe na bola #:

As apostas são liquidadas de acordo com o número exato de runs (pontos) marcados em cada arremesso separadamente. O wicket equivale a 0 runs (pontos).

Número de runs da equipe na bola #. (Par/Ímpar):

As apostas são liquidadas de acordo com o total de runs (pontos) marcados pela equipe em cada arremesso separadamente.

Todas as apostas serão liquidadas de acordo com o número par ou ímpar de runs (pontos).

O zero (wicket) é liquidado como aposta perdida.

Baixo ou alto da equipe na bola #:

Todas as apostas são liquidadas de acordo com a zona em que a bola caiu.

Zonas baixas: de 1 a 9 runs (pontos).

Zonas altas: de 10 a 18 runs (pontos).

O zero (wicket) é liquidado como aposta perdida.

Faixa da equipe na bola #:

Todas as apostas são liquidadas de acordo com a zona em que a bola caiu.

Zonas baixas: de 1 a 6 runs (pontos).

Zonas médias: de 7 a 12 runs (pontos).

Zonas altas: de 13 a 18 runs (pontos).

O zero (wicket) é liquidado como aposta perdida.

Segmentos da equipe na bola #:

As apostas são liquidadas de acordo com as três zonas selecionadas em que a bola deve cair.

Para que a aposta seja vencedora, a bola deve cair em uma das três zonas selecionadas.

O zero (wicket) é liquidado como aposta perdida.

Basketball Penalties

REGRAS GERAIS

- Basketball Penalties é um produto virtual de apostas em que as equipes fazem arremessos de "três pontos".
- O resultado de cada arremesso é determinado individualmente por um RNG certificado, o que garante a imparcialidade.
- Inicialmente, cada equipe fará até cinco arremessos, em turnos alternados. A equipe com mais arremessos convertidos é declarada vencedora.
- Se for possível definir um vencedor antes de as duas equipes fazerem todos os cinco arremessos iniciais, o jogo terminará mais cedo e nenhum outro arremesso será feito.
- Se as duas equipes tiverem o mesmo número de arremessos convertidos após as cinco tentativas iniciais, o jogo segue para a **morte súbita**.
- Na **morte súbita**, uma única chamada do RNG define o vencedor, exibida como uma equipe convertendo e a outra errando.
- Portanto, o **número máximo de arremessos** em um jogo é 12
- Todos os mercados continuam válidos independentemente do número de arremessos feitos, **a menos que** um mercado se refira especificamente a um determinado arremesso ser convertido ou errado. Nesses casos, o mercado será anulado **se** esse arremesso específico não for feito.

Vencedor da bola ao alto inicial (basquete)

WINNER OF THE OPENING JUMP BALL IN BASKETBALL

REGRAS GERAIS

Bola ao alto = Primeira posse de bola da partida
Jump Ball = First Possession of the Match

1 Definição do vencedor

O vencedor da bola ao alto (tip-off inicial) é a equipe que primeiro estabelece o controle da bola (posse) após um lançamento regular no centro da quadra.

2 Condições para que a posse seja estabelecida

A posse (controle) é considerada estabelecida quando:

- Um jogador domina a bola dentro dos limites da quadra;
- Começa a driblar;
- Obtém claramente o controle da bola, ainda que por um instante.

⚠️ *Um simples toque, um desvio aleatório, um ricochete involuntário ou segurar a bola estando fora dos limites da quadra* ***não*** *conta como controle.*

Exceção: Se um jogador salta de dentro da quadra, pega a bola no ar e consegue passá-la antes de cair fora dos limites da quadra, essa posse é considerada válida.

Observação: Na maioria dos casos, a posse é estabelecida por um jogador que não participou diretamente do salto (por exemplo, no perímetro). Essa é uma situação normal de jogo, e a posse é creditada à equipe cujo jogador primeiro estabelece o controle.

3 Violações e perda de controle

Se um dos saltadores violar as regras (salto antecipado, toque duplo, saída do círculo ou agarrar a bola com as duas mãos), a bola é concedida ao adversário. Essa equipe é considerada a vencedora da bola ao alto.

Se, após o lançamento, a bola for para um jogador que a pega fora da quadra ou a perde sem estabelecer o controle, a vencedora é a equipe que ficar com a bola em seguida.

4 Repetição da bola ao alto

Se, após o primeiro lançamento:

- Nenhuma das equipes estabelecer o controle;
- A bola sair dos limites da quadra imediatamente;
- Ocorrer uma situação de bola presa;
- A bola tocar acidentalmente no árbitro;
- Houver uma falha técnica (sirene, bola que não atinge o ponto mais alto);

→ O árbitro determina uma **nova bola ao alto**.

A aposta continua válida e será liquidada com base na **primeira posse efetiva**, independentemente do número de repetições da bola ao alto.

5 Situações especiais

- Se a partida não começar com uma bola ao alto (por exemplo, por causa de uma falta técnica), todas as apostas relacionadas são anuladas.
- Se a decisão do árbitro for revertida com base no VAR ou na revisão de vídeo, a aposta é liquidada de acordo com a **decisão final**.

6 Exemplos (Chicago vs Boston)

- Um jogador do Chicago ganha a posse e começa a driblar: **Chicago vence**.
- Um jogador do Chicago ganha a posse, mas erra o passe (perda de posse): **Chicago vence** (houve posse).
- Um jogador do Chicago viola as regras (por exemplo, toca na bola antes de ela atingir o ponto mais alto): **Boston vence**.
- Um jogador do Chicago salta de dentro da quadra, pega a bola no ar e faz o passe antes de cair fora dos limites da quadra: **Chicago vence**.
- Um jogador do Chicago salta em direção à bola desviada, pega a bola no ar, mas cai fora dos limites da quadra: **Boston vence** (não houve posse).