

## Conteúdos

Regras Gerais .....	2
REGRAS - LIMITES MÁXIMOS DOS GANHOS .....	5
Termos e Condições de utilização da Transmissão em Directo:.....	10
Explicação do Sistema de Apostas .....	13
Exacto/Resultado Exacto .....	16
Futebol Americano.....	19
Atletismo .....	20
Regras de Aussie .....	21
Bandy .....	24
Basebol.....	24
Basquetebol .....	29
Futebol de Praia .....	32
Voleibol de Praia .....	32
Bowls.....	33
Boxe .....	34
Apostas no encontro.....	38
Curling .....	56
Ciclismo .....	56
Dardos.....	57
Hóquei em Campo .....	61
Floorball .....	62
Futebol .....	65
Golfe.....	75
Corridas de Galgos .....	77
Andebol.....	83
Hóquei no Gelo (Excluindo a NHL).....	83
Desporto Motorizado.....	88
Netball.....	89
Jogos Olímpicos de Verão e de Inverno.....	89
Pesapallo (Beisebol Finlandês).....	90
Pôquer.....	90
União de Rugby/Liga de Rugby .....	90
Sinuca e Bilhar.....	91
Especiais.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Tênis de mesa .....	92
Apostas em Tênis .....	93
UFC e Artes Marciais .....	95
Desportos Virtuais: Regras das Apostas.....	97
Voleibol .....	103
Polo Aquático .....	103
Desportos de Inverno.....	103

## Regras Gerais

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

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

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

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

5. Se algum jogo ou evento não for jogado ou for adiado por qualquer razão, todas as apostas manter-se-ão durante o dia seguinte. Se, após esse tempo, o jogo ou evento não for jogado, todas as apostas nesse jogo ou evento serão anuladas. Esta regra aplica-se a todos os desportos, com excepção do basebol (consulte a Regra Geral n.º 6), ténis (consulte as Regras de Ténis) e torneios ou jogos de futebol da época não regular (consulte as Regras de Futebol). Consulte também a Regra Geral n.º 7 para apostas múltiplas e combinadas.

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

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

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

8. O resultado oficial é final para efeitos de resolução da aposta, excepto se existirem regras específicas que estabeleçam o contrário. A posição no pódio numa corrida de desportos motorizados, a cerimónia de entrega de medalhas no atletismo e qualquer outra cerimónia oficial semelhante ou apresentação em qualquer outro desporto devem ser interpretadas como o resultado oficial.

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

10. Não serão aceites apostas múltiplas que combinem diferentes selecções para o mesmo evento, caso o resultado de uma afecte ou seja afectado pela outra.

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

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

13. Relativamente aos mercados de par / ímpar, zero golos ou zero pontos irão contar como um resultado “par”, excepto se especificado em contrário.

14. Colusão

\* Um número de apostas pode ser considerado uma só quando um cliente efectua várias cópias da mesma aposta. Quando tal acontece, as apostas poderão ser anuladas, excepto a primeira aposta efectuada. Um número de apostas que contenha a mesma selecção poderá ser tratado como uma única aposta. Quando tal

acontece, as apostas poderão ser anuladas, excepto a primeira aposta efectuada. Um exemplo dessa situação é quando uma selecção em particular é incluída repetidamente em apostas múltiplas que incluam outras selecções com um valor reduzido.

\* No caso de existir prova de que uma série de apostas em que cada uma contém a mesma selecção ou selecções (ou uma selecção ou selecções muito semelhantes), que tenha sido feita pelo mesmo indivíduo ou por um grupo de indivíduos, a Betway reserva o direito de anular essas apostas.

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

16. A Betway não é responsável por quaisquer erros no que diz respeito ao anúncio, publicação, horários, resultados ou locais apresentados neste site, apesar de se comprometer que irá efectuar todos os esforços para garantir a sua veracidade. É da responsabilidade do cliente confirmar que tais informações estão correctas no momento de sua publicação.

17. A Betway reserva o direito de suspender pagamentos e anular certas apostas num evento se houver provas de que: (i) a integridade do evento foi colocada em causa; ou (ii) houver provas de jogo viciado. As provas podem ter como base a dimensão, volume e padrões das apostas feitas na Betway e em todos os nossos canais de apostas.

18. A Betway permite apenas uma conta por pessoa. Quaisquer contas subsequentes abertas com o mesmo código postal, os mesmos dados pessoais ou mesmo endereço de IP relacionados com outra conta existente podem ser encerradas imediatamente e quaisquer apostas serão anuladas, à discricção da Betway. A Betway reserva o direito de reaver quaisquer ganhos obtidos através destes meios.

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

Valor no momento do levantamento\* e quantia deduzida em MT(ou moeda equivalente) dos ganhos.

\*Momento do levantamento - momento em que a Betway retira o Non-Runner (não-participante) do mercado de apostas Betway (não o tempo em que a selecção é retirada do evento).

Tabela de deduções - Regra N.º4

Preço de não-participante aquando da retirada	Quantia deduzida dos ganhos
---	-----------------------------

1/9 ou inferior	90 centavos em 1 Metical*
2/11 a 2/17	85 centavos em 1 Metical*
1/4 a 1/5	80 centavos em 1 Metical*
3/10 a 2/7	75 centavos em 1 Metical*
2/5 a 1/3	70 centavos em 1 Metical*
8/15 a 4/9	65 centavos em 1 Metical*
8/13 a 4/7	60 centavos em 1 Metical*
4/5 a 4/6	55 centavos em 1 Metical*
20/21 a 5/6	50 centavos em 1 Metical*
Evs a 6/5	45 centavos em 1 Metical*
5/4 a 6/4	40 centavos em 1 Metical*
13/8 a 7/4	35 centavos em 1 Metical*
15/8 a 9/4	30 centavos em 1 Metical*
5/2 a 3/1	25 centavos em 1 Metical*
10/3 a 4/1	20 centavos em 1 Metical*
9/2 a 11/2	15 centavos em 1 Metical*
6/1 a 9/1	10 centavos em 1 Metical*
10/1 a 14/1	5 centavos em 1 Metical*
Mais de 14/1	Sem deduções

**\*Moeda equivalente**

20. Para efeitos de resolução, arredondamos sempre a 2 casas decimais. Ex.º: 0.10 centavos a odds de 3.75 gera um retorno de 0.37 centavos.

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

## **REGRAS - LIMITES MÁXIMOS DOS GANHOS**

Os clientes deverão ter em conta que:

1. poderão ser feitas apostas que excedam os limites máximos dos ganhos abaixo indicados;
2. é da inteira responsabilidade do cliente garantir que está ciente dos limites máximos dos ganhos aplicáveis para os eventos e mercados nos quais aposta;

3. caso seja feita uma aposta múltipla que envolva eventos com limites máximos diferentes para os respectivos ganhos, será aplicado o limite menor; e

4. caso sejam colocadas apostas em dias diferentes, o limite máximo dos ganhos será determinado tendo em conta o dia no qual o último evento teve lugar, e não tendo em conta o dia respectivo de cada aposta individual (aqui, “dia” corresponde ao período compreendido entre as 00:00 e as 23:59 GMT);

5. os limites máximos dos ganhos estão estabelecidos em Meticais e uma taxa de conversão será aplicada no dia em que a aposta for resolvida; e

6. o valor máximo que um cliente poderá ganhar em todos os desportos por dia é de 500,000 Meticais.

Futebol (grau 1) – 500,000 Meticais

\* Primeira Liga Inglesa / Campeonato / Liga 1 e 2

\* Premiership / Campeonato escoceses

\* Jogos da Taça da Inglaterra

\* Internacionais: competições reconhecidas da UEFA / FIFA / CONCACAF / CONMEBOL

\* Liga dos Campeões e Liga Europa (fase de grupos e a partir daí)

\* A-League australiana

\* Ligue 1 francesa

\* Bundesliga 1 alemã

\* Serie A italiana

\* La Liga espanhola

\* MLS norte-americana

Futebol (grau 2) – 250,000 Meticais

\* Liga Jupiler belga

\* Ligaen 1 dinamarquesa

\* Veikkausliiga finlandesa

\* Ligue 2 francesa

\* Bundesliga 2 alemã

Betway – Regras das Apostas

- \* Eredivisie holandesa
- \* Serie B italiana
- \* Tippeligaen norueguesa
- \* Primeira Liga portuguesa
- \* Segunda División espanhola
- \* Allsvenskan sueca
- \* Süper Lig turca

Futebol (grau 3) – 100,000 Meticais

- \* Todo o restante futebol

Corridas de galgos

- \* 100,000 Meticais – Corridas transmitidas na TV (RPGTV, ATR, SKY SPORTS)
- \* 50,000 Meticais - Corridas não transmitidas na TV
- \* 25,000 Meticais - Ante Post
- \* 10,000 Meticais - Qualquer FC/TC

Ténis

- \* 250,000 Meticais – todos os encontros dos torneios da ATP e da WTA: mercados do Vencedor do Jogo e Vencedor do Torneio
- \* 100,000 Meticais – todos os encontros dos torneios da ATP e da WTA: todos os restantes mercados
- \* 100,000 Meticais – todos os restantes torneios: mercados do Vencedor do Jogo e Vencedor do Torneio
- \* 25,000 Meticais – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

Dardos

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

Betway – Regras das Apostas

## Snooker

\* 250,000 Meticaís – World Ranking / Premier League: mercados do Vencedor do Jogo e Vencedor do Torneio

\* 50,000 Meticaís – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

## Hóquei no Gelo

\* 250,000 Meticaís – NHL: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais

\* 100,000 Meticaís – todos os restantes torneios: mercados do Money Line/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais e vencedor da Stanley Cup

\* 50,000 Meticaís – NHL: todos os restantes mercados

\* 25,000 Meticaís – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

## Basquetebol

\* 250,000 Meticaís – NBA: mercados Moneyline/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais, Vencedor do Campeonato da NBA

\* 100,000 Meticaís – Euroleague / Spanish ACB /NCAAB: mercados Moneyline/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais

\* 50,000 Meticaís – NBA: todos os restantes mercados

\* 25,000 Meticaís – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

## Futebol americano

\* 250,000 Meticaís – NFL: mercados Moneyline/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais, Vencedor da Super Bowl

\* 100,000 Meticaís – NCAAF / CFL: mercados Moneyline/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais

\* 50,000 Meticaís – NFL: todos os restantes mercados

\* 25,000 Meticaís – todos os restantes torneios: todos os restantes mercados

## Basebol

\* 250,000 Meticaís – MLB: mercados Moneyline/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais, vencedor da World Series

\* 50,000 Meticaís – MLB: todos os restantes mercados

\* 50,000 Meticais – todas as restantes ligas / torneios: mercados Moneyline/Vencedor do Jogo, Handicaps, Totais

\* 25,000 Meticais – todos as restantes ligas / torneios: todos os restantes mercados

Todos os restantes desportos

\* 250,000 Meticais – golfe

\* 250,000 Meticais – desportos virtuais

\* 100,000 Meticais – boxe, críquete, eSports, desportos gaélicos, andebol, desportos motorizados, união de rugby, liga de rugby, voleibol

\* 25,000 Meticais – todos os restantes desportos

\* 25,000 Meticais – todos os eventos não-desportivos

**Última atualização: 15/03/2019 às 14:00.**

### **Cash Out – Termos e Condições**

Reclame os seus ganhos mais cedo. Faça um Cash Out sempre que vir o botão Cash Out.

#### ***O que é o Cash Out?***

1. O *Cash Out* é uma função de resolução de apostas em tempo real oferecida exclusivamente pela Betway.
2. O *Cash Out* dá-lhe controlo total. Sempre que o botão *Cash Out* surgir, você pode optar por recolher os seus ganhos ou cortar nas suas perdas antes do final do evento.
3. O *Cash Out* está disponível numa variedade de desportos e mercados.
4. O ícone do *Cash Out* e o seu respectivo valor estarão visíveis ao lado das apostas por resolver em “As Minhas Apostas”.

#### ***Cash Out – Termos e Condições de Utilização***

5. O *Cash Out* é válido para apostas simples, múltiplas e combinadas.
6. O *Cash Out* é válido para ambas as apostas pré-jogo e ao vivo.
7. O *Cash Out* não é válido para todas as apostas, incluindo seleções *each-way*.
8. Premir o botão *Cash Out* ao lado de uma aposta elegível por resolver em “As Minhas Apostas” irá imediatamente processar a resolução da sua aposta com o

montante de *Cash Out* disponível. Nota: assim que o botão *Cash Out* for premido, o *Cash Out* não pode ser revertido.

9. A Betway reserva o direito de negar a resolução do *Cash Out* nas seguintes circunstâncias:

- se o valor do *Cash Out* tiver sido incorrectamente apresentado; ou
- se o valor do *Cash Out* representar um erro palpável no mercado; ou
- se a Betway tiver motivos para acreditar que o *Cash Out* foi efectuado após o resultado do evento relevante ter sido anunciado.

10. A Betway nem sempre pode garantir a disponibilidade da função de *Cash Out*, mesmo que este tenha sido anunciado em relação a um evento em particular.

11. A Betway não pode ser responsabilizada se a função *Cash Out* não estiver disponível por motivos de erros técnicos. Em tais circunstâncias, quaisquer apostas feitas manter-se-ão independentemente da disponibilidade da função *Cash Out*.

12. Uma vez processado, os detalhes do *Cash Out* ficarão disponíveis no seu Histórico de Apostas.

### ***Cash Out Parcial***

O *Cash Out* Parcial permite-lhe recolher uma porção da sua oferta *Cash Out* e deixar o que restar do valor da sua aposta ser resolvido aquando do resultado final.

Você pode encontrar informação sobre o(s) seu(s) *Cash Out*(s) parcial(ais) na secção “As minhas Apostas”.

Poderá encontrar a função *Cash Out* parcial dentro da área normal de *Cash Out*, o ícone da função pode ser aberto para mostrar a barra deslizante do *Cash Out* Parcial.

*Última actualização: 05/03/2019 às 09:25 CET.*

## **Termos e Condições de utilização da Transmissão em Directo:**

### **Acesso à Betway Live Video**

1. As transmissões da Betway só estão disponíveis para os titulares de uma conta Betway, e estão sujeitas ao estabelecido nos termos e condições apresentados mais abaixo.
2. A transmissão de corridas não está disponível para os clientes dos Estados Unidos da América, Austrália, Nova Zelândia, França, Hong Kong, Singapura e África do Sul.

3. A transmissão está apenas disponível para uma corrida na qual você apostou. Se fizer uma aposta simples de pelo menos 2 Meticais ou uma aposta simples each-way de 1 Metical (com valor total de 2 Meticais) na corrida que deseja ver.

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

#### **Aviso – Atraso na Transmissão**

1. APESAR DE O CONTEÚDO NA BETWAY LIVE VIDEO SER PUBLICITADO COMO “EM DIRECTO”, DEVERÁ TER EM CONTA QUE O VÍDEO EM DIRECTO ESTÁ SUJEITO A UM ATRASO. A duração exacta do atraso irá variar consoante diversos factores, mas deverá esperar um atraso de cerca de 2 a 5 segundos, comparativamente ao evento real. O atraso poderá ser ocasionalmente muito superior.

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

#### **Exclusão de Responsabilidade**

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

2. A Betway não será responsabilizada por qualquer perda relacionada com a sua utilização ou confiança na Betway Live Video, seja ela directa ou indirecta e incluindo perdas de lucro, dados, negócio ou de credibilidade. A Betway não será responsabilizada pela capacidade, fiabilidade, disponibilidade ou desempenho da Betway Live Video.

#### **Alterações ao conteúdo da Betway Live Video**

1. Todo e qualquer conteúdo disponível na Betway Live Video está sujeito a alterações e a Betway poderá variar, suspender, substituir ou retirar o conteúdo disponível na Betway Live Video à sua inteira discricção e sem aviso prévio.

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

#### **Direitos de propriedade intelectual**

1. A Betway Live Video deverá ser utilizada apenas para uso pessoal e não comercial. Está expressamente proibido de copiar, guardar, modificar ou distribuir o conteúdo disponível na Betway Live Video, de permitir que uma terceira parte o faça, ou de conceder acesso ao seu conteúdo a uma terceira parte.

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

## **Geral**

1. A Betway reserva o direito de efectuar ocasionalmente alterações a estes termos e condições, à sua inteira discricção. Se forem efectuadas quaisquer alterações significativas, serão tomados os passos apropriados para que você tome conhecimento dessas alterações. É da responsabilidade do usuário verificar ocasionalmente estes termos e condições, bem como garantir que concorda com os mesmos. A utilização continuada da Betway Live Video servirá como prova da aceitação de quaisquer alterações aos termos e condições.

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

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

4. A Betway poderá recusar o acesso à Betway Live Video a qualquer cliente à sua inteira discricção.

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

## **Requerimentos do Sistema: Internet (baseados nos padrões Adobe para o Flash):**

### **Windows**

\* Processador compatível x86 de 2.33GHz ou superior, ou um processador Intel® Atom™ 1.6GHz para computadores portáteis;

\* 32- e 64-bit: Microsoft® Windows® XP, Windows Vista®, Windows 7, Windows 8.x;

\* Internet Explorer 8.0 ou posterior; as versões mais recentes disponíveis do Mozilla Firefox, Google Chrome e Opera;

\* 512MB de RAM (1GB de RAM recomendada para computadores portáteis);  
128MB de memória gráfica.

### **Mac OS**

\* Intel Core™ Duo 1.83GHz ou um processador superior;

\* Mac OS X v10.6 ou posterior;

\* Versões mais recentes do Safari, Mozilla Firefox, Google Chrome e Opera;

\* 512MB de RAM; 128MB de memória gráfica.

Linux

\* Processador compatível x86 de 2.33GHz ou superior, ou um processador Intel® Atom™ 1.6GHz para computadores portáteis;

\* Red Hat® Enterprise Linux® (RHEL) 5.6 ou posterior (32 bit e 64 bit), openSUSE® 11.3 ou posterior (32 bit e 64 bit), ou Ubuntu 10.04 ou posterior (32 bit e 64 bit);(32 bit and 64 bit)

\* Versões mais recentes do Firefox ou Google Chrome;

\* 512MB de RAM; 128MB de memória gráfica.

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

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

Android (suporte de média nativo)

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

iOS (suporte dos media nativos)

\* Suporta completamente as streams HLS, que podem ser acedidas directamente a partir do Safari sem necessidade de qualquer aplicação proveniente de terceiros.

*Última actualização: 17/02/2016 às 12:20 GMT.*

## **Explicação do Sistema de Apostas**

*Simples, Acumuladores e Sistema de Apostas na Betway*

1. Para seleccionar uma aposta, clique nas odds respectivas - a sua selecção será depois adicionada ao bilhete de aposta.

2. Seguidamente, pode adicionar as selecções que quiser ao seu bilhete de aposta, seguindo o mesmo processo, incluindo as apostas simples e variações de apostas múltiplas desejadas.

3. Se precisar de ajuda adicional referente ao sistema de apostas oferecido na página de apostas desportivas, contacte a nossa equipa de Apoio ao Cliente.

### *Simples*

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

### *Dupla*

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

### *Tripla*

\* Uma Tripla é 1 aposta de 3 selecções, sendo que todas têm de ganhar.

### *Acumulador 4-15*

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

### *Trixie*

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

### *Patent*

\* Uma Patent é uma aposta múltipla de cobertura completa com apostas simples. Consiste em 3 selecções e é feita de 3 simples, 3 duplas e 1 tripla. Com esta aposta, apenas uma selecção tem de ganhar para você obter retorno.

### *Yankee*

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

### *Lucky 15*

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

### *Canadian*

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

### *Lucky 31*

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

### *Heinz*

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

### *Lucky 63*

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

### *Super Heinz*

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

### *Goliath*

\* Uma Goliath tem 247 apostas - 28 duplas, 56 triplas, 70 quádruplas, 56 quintuplas, 28 sextuplas, 8 sétuplas e 1 acumulador. Pelo menos duas selecções têm de ganhar para você obter retorno.

### ***Previsão Directa***

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

### ***Previsão Combinada***

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

\* 3 selecções = 6 apostas

\* 4 selecções = 12 apostas

\* 5 selecções = 20 apostas

\* 6 selecções = 30 apostas

### ***Previsão Revertida***

Uma Previsão Revertida implica você prever quem ficará em primeiro e segundo lugares numa corrida (em qualquer ordem). Custa duas vezes mais o seu valor de aposta porque, efectivamente, você está a fazer 2 Apostas de Previsão directas.

### ***Tricast (Previsão Tripla)***

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

### ***Tricast Combinado***

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

\* 3 selecções = 6 apostas

\* 4 selecções = 24 apostas

\* 5 selecções = 60 apostas

\* 6 selecções = 120 apostas

Última actualização: 09/03/2017 às 15:00.

## **Mercados de Apostas Oferecidos**

### ***Exacto/Resultado Exacto***

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

### ***Primeiro a Marcar***

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

### ***1.ª Parte/Tempo Inteiro***

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

#### *Resultado da Primeira Parte*

Selecione o estado do jogo na 1ª Parte (ex. Equipa da Casa a ganhar).

#### *Apostas Handicap*

As apostas Handicap oferecem a oportunidade de você apostar no resultado de um evento no qual uma equipa recebeu pontos ou golos para começar. As apostas são resolvidas de acordo com o resultado, após o ajuste para os handicaps.

#### *Empate Sem Aposta (Draw No Bet)*

É o resultado do tempo inteiro, mas sem opção para empate. Pode apostar numa das equipas para ganhar e, se houver um empate, irá recuperar o valor apostado.

#### *2 Opções*

Este tipo de aposta funciona como uma aposta no resultado no tempo inteiro, mas não há opção para empate. O mercado de 2 Opções inclui sempre prolongamento e penáltis.

#### *Hipótese Dupla*

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

As apostas de Hipótese Dupla têm 3 seleções:

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

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

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

#### *Scorecast*

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

#### *A linha Handicap*

A linha Handicap é o termo da aposta - enquadrada entre a força relativa das equipas que estão a competir – sempre expressado em termos de superioridade de golos. Para duas equipas iguais – ex. o mesmo favoritismo para ganhar – a linha será descrita como 'nível'. Para ganhar na base desse handicap, deve escolher a

equipa que marca mais golos. Se o jogo acabar empatado, o valor apostado é devolvido ao jogador.

Para uma disputa desigual, a equipa superior terá um handicap (golos).

#### *Golo/Sem Golo*

No Mercado Golo/Sem Golo, "Golo" aplica-se a ambas as equipas marcarem e "Sem Golo" a uma ou ambas as equipas não marcarem.

#### *Cartões*

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

#### *Total de Golos por Minutos*

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

## **Regras das Apostas em Directo**

1. Todas as informações sobre resultados, tempos, cantos, etc, são apenas para fins informativos e não são utilizadas enquanto base para resolução. A Betway não aceita quaisquer responsabilidades pela exactidão dessas informações.
2. Quando houver indícios de que uma aposta foi feita depois do resultado de um evento ser conhecido ou depois de o participante ou equipa seleccionados terem ganho uma vantagem material, reservamos o direito de cancelar a aposta, vencida ou perdida.

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

## Futebol Americano

1. O prolongamento é contabilizado em todos os mercados, excepto se algo for determinado em contrário. Quando oferecidos, os mercados Vitória/Empate/Vitória e Primeira Parte – Tempo Inteiro são classificados com base no resultado do final do tempo regulamentar e não incluem o prolongamento.

2. Para apostas de frente-a-frente de jogadores, todos os jogadores abrangidos têm de competir em, pelo menos, um down, para que as apostas sejam válidas. Para apostas no desempenho de um jogador (ou Proposições), as apostas são válidas se um jogador competir num down.

3. Se a conclusão de um evento entre dois jogadores for um empate ou um resultado nulo ou existirem exactamente o mesmo número de pontos cotados e nenhum valor for oferecido para essa conclusão, então o resultado final da aposta é push. Quando tal ocorre, a resolução para apostas singulares é a devolução das quantias apostadas. Para apostas múltiplas, a selecção da aposta é tratada como não-participante e a aposta será classificada tendo apenas em conta as restantes selecções válidas.

4. Para apostas nas primeiras-partes ou quartos de jogo, a primeira-parte ou quarto inteiros deverão ter sido concluídos na sua totalidade para que a aposta seja válida.

5. A partida deve ser concluída para todas as proposições, pontos totais e mercados especiais permanecerem válidos. Caso o jogo não tenha sido concluído, as apostas serão reembolsadas, excepto no caso de um jogo adicional não poder interferir no resultado.

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

7. As apostas nas equipas a ganharem a divisão serão resolvidas tendo em conta os resultados oficiais.

8. Para apostas na 1.<sup>a</sup> Jogada Ofensiva, o sack de um quarterback conta como uma jogada de passe.

9. Nos seguintes mercados o seu jogador deve estar equipado ou activo para que as apostas se mantenham: Primeiro ou Último a Marcar um Touchdown e Marcar um Touchdown a Qualquer Momento. ([D/EE] refere-se a Defesa/Equipas Especiais)..

10. Apostas em jogos abandonados ou adiados serão anuladas, exceto caso sejam agendadas e jogadas na mesma semana da NFL (quinta a quarta-feira à hora local do estádio) e excluindo as apostas que já tenham sido determinadas no momento do abandono ou adiamento.

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

## **Atletismo**

### Regras para Atletismo

1. As apostas serão resolvidas tendo em conta os resultados oficiais declarados imediatamente pela I.A.A.F. (Associação Internacional de Federações de Atletismo), independentemente de qualquer tipo de inquérito posterior.
2. Se um evento de pista ou de campo tiver sido cancelado por qualquer motivo, antes de o evento ter começado, todas as apostas serão anuladas.
3. O número total de medalhas será determinado pelos resultados oficiais publicados pela I.A.A.F. Quaisquer desqualificações ou alterações subsequentes não serão consideradas.
4. Aplicam-se as regras de “dead-heat”.
5. Adiamento / mudança de data: se um evento tiver sido adiado ou a sua data tiver sido alterada para um espaço de 48 horas a partir da hora original do encontro, então todas as apostas serão válidas. As apostas serão anuladas se o evento não tiver sido alterado para uma hora dentro deste período de tempo, excepto quando o evento pertencer a um campeonato com vários eventos e tiver sido concluído antes da cerimónia de encerramento.

### *Eventos individuais / de Equipa*

1. As Apostas para o Vencedor Final serão válidas, mesmo caso a selecção não participe na competição.
2. Chegar à final / Ganhar uma medalha / Apostas “sem”: as apostas serão válidas, mesmo caso a selecção não participe na competição.
3. Atletas contra o campo: todos os atletas nomeados têm de começar para as apostas serem válidas. O “campo” compreende todos os atletas que não estejam nomeados.
4. Frente a frente: ambos os participantes ou equipas deverão começar para que as apostas sejam válidas. Caso um dos elementos em competição desista, as apostas respectivas serão anuladas.
5. Apostas de grupo: apenas os atletas nomeados contam para a resolução da aposta. No caso de um ou mais atletas nomeados ter sido declarado um não-participante, o mercado inteiro será anulado.

### *Especiais*

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

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

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

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

5. Uma desqualificação é considerada como o resultado com que o atleta iniciou o evento

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

## **Regras de Aussie**

### *Regras gerais*

1. Todos os encontros incluem prolongamento, se jogado, excepto se especificado em contrário.

2. O tempo regulamentar deverá ser concluído para que as apostas se mantenham, excepto se especificado em contrário.

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

4. Se o local do encontro tiver sido alterado, as apostas que já tiverem sido colocadas manter-se-ão, desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se a equipa da casa e a equipa visitante serem alteradas, as apostas feitas com base na designação original serão anuladas.

### *Apostas no jogo*

Se um encontro acabar em empate, incluindo o prolongamento, se jogado, o valor apostado será reembolsado, excepto se o valor oferecido for para um empate. As apostas serão resolvidas apenas tendo em conta os resultados oficiais da AFL.

### *Apostas no Quarto do Jogo ou numa das Partes*

Todas as apostas num quarto do jogo ou numa das suas partes serão anuladas se um quarto ou parte não tiver sido concluído. Tal ocorrerá excepto quando o

resultado do mercado específico já tiver sido determinado. Para além do mais, se um jogo for a prolongamento, então o referido anteriormente será incluído para efeitos da resolução da aposta (sendo considerado uma continuação do 4º Quarto/2ª Parte).

#### *Resultado duplo*

Preveja o resultado de um jogo específico no final da primeira parte e no final do encontro, incluindo o prolongamento, se jogado.

#### *Equipa a marcar primeiro*

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

#### *Equipa a marcar o primeiro golo*

Para efeitos da resolução da aposta, esse mercado aceita apenas um golo.

#### *Primeiro a marcar / Último a marcar / Marcar um golo / Jogador a marcar 2, 3 ou mais*

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

#### *Melhor em campo / Homem do jogo*

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

#### *Combinação correcta (Margem de vitória e Primeiro a marcar golo)*

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

#### *Apostas para a época*

Exceptuando o vencedor da Premiership, os mercados para cada época da AFL serão apenas válidos para a época regular, tendo em conta a classificação oficial da AFL. Se nalgum mercado existir um empate entre equipas, a equipa com a maior percentagem será considerada a vencedora (no caso da Wooden Spoon, será considerada a pior percentagem).

#### *Maior número de derrotas (época regular)*

1. Estas apostas serão resolvidas com base na equipa com o maior número de derrotas durante a época regular. No caso de duas ou mais equipas registarem o mesmo número de derrotas, a equipa com a pior diferença a favor e contra será considerada a vencedora. A época regular deverá ter sido concluída para que as apostas se mantenham.
2. Quaisquer penalidades ou apelos que sejam ouvidos após o final da época regular e que possam posteriormente alterar a classificação da liga, não irão contar para os propósitos da aposta.

#### *International Rules Series*

As apostas serão resolvidas apenas com base nos resultados oficiais do GAA/AFL.

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

## **Badminton/Squash**

### *Regras gerais*

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

### *Apostas no jogo*

1. Se um jogo começar mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas, excepto no caso de no início do encontro um jogador tiver sido desqualificado. Nessa situação, o jogador/equipa que passar à fase seguinte ou ao qual/à qual tiver sido concedida a vitória será considerado(a) o(a) vencedor(a) para efeitos de resolução da aposta.
2. Se o número regulamentar de encontros tiver sido alterado ou for diferente do número oferecido para os efeitos da aposta, o jogador/equipa que passar à fase

seguinte ou ao qual/à qual tiver sido concedida a vitória será considerado(a) o(a) vencedor(a) para efeitos de resolução da aposta.

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

#### *Vencedor final*

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

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

#### *Apostas handicap / Totais do encontro*

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

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

#### *Total de pontos do jogador / Total de pontos do encontro*

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

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

## **Bandy**

Todos os mercados têm base no tempo regular para fins de resolução (o prolongamento não conta).

Última actualização: 30/05/2014 às 15:00.

## **Basebol**

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

duas seleções ativas. A mesma lógica se aplica a todas as apostas múltiplas e sistemas de apostas.

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

#### *Regras pré-jogo:*

1. Se numa aposta forem especificados os lançadores iniciais, estes deverão começar o jogo. Qualquer alteração terá como consequência a anulação da aposta. As apostas com um “lançador específico” e “os lançadores escolhidos devem começar o jogo” serão canceladas se se mudar o lançador originalmente seleccionado para o efeito, mesmo se este voltar posteriormente a ser listado como o lançador inicial.

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

3. Se forem jogados innings extra, os mesmos contarão para todos os mercados, a não ser que se tratem de innings ou períodos específicos.

#### *Regras de 4½ innings:*

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

#### *Regra dos 6½ innings:*

Total e Apostas na Run Line (para jogos de 7 innings) – Devem ser completados pelo menos sete innings no jogo (ou 6½ innings se a equipa a rebater em segundo lugar estiver à frente) para que as apostas se mantenham. No entanto, no caso de se aplicar a “Mercy Rule”, todas as apostas manter-se-ão mantidas de acordo com a pontuação do momento.

#### *Regras de 8½ innings:*

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

#### *Apostas em side e “proposições”:*

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

#### *Apostas em totais:*

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

2. Totais de equipas: sujeitos à regra de 8 ½ innings, EXCEPTO quando o total de equipa já foi ultrapassado (se o total de equipa já ultrapassou o total indicado, as apostas em 'Mais de' serão resolvidas como ganhas e as apostas em 'Menos de' como perdidas).

#### *Apostas na linha de run (handicap):*

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

#### *Apostas em innings individuais:*

O inning inteiro terá de ser concluído para que as apostas se mantenham, excepto se o jogo adicional não puder influenciar o resultado.

#### *Margens de vitória:*

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

#### *Em vantagem após x innings:*

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

*Apostas no Primeiro a marcar:*

A primeira equipa a alcançar o número de runs necessário será considerada a vencedora. As apostas em “Nenhum” requerem a aplicação da regra dos 8½ innings para que possam ser resolvidas como ganhas.

*A equipa que marca primeiro vence o jogo:*

Aplica-se a regra dos 8½ innings.

*Último a marcar:*

Aplica-se a regra dos 8½ innings.

*Apostas para o jogador e o lançador:*

1. As apostas vencedoras deverão prever o desempenho de jogadores e/ou lançadores durante o encontro. Para que as apostas de frente-a-frente de jogadores sejam válidas, ambos os jogadores terão de fazer parte da formação inicial oficial do encontro.

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

3. As apostas no Maior número de bases serão calculadas adicionando todos os hits que um jogador faz, de acordo com o seguinte: Simple = 1 Base, Dupla = 2, Tripla = 3, Run da Casa = 4. Apenas estes são contabilizados.

*Regras para apostas em directo:*

1. Todas as apostas em directo são válidas independentemente dos lançadores iniciais.

2. Todos os mercados incluem innings extra a não ser que especificados como individuais ou de um período específico.

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

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

5. Os mercados de 9 innings não incluem innings extra e estão sujeitos à regra de 8 ½ innings.

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

*Apenas para os playoffs da MLB:*

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

*Basebol Não MLB (incluindo a Liga Menor de Basebol):*

A regra dos 8½ innings é a aplicada. No entanto, no caso de ser empregada a “Mercy Rule”, todas as apostas manter-se-ão de acordo com a pontuação do momento. Aplica-se a regra dos 6½ innings a todas as partidas de 7 innings jogados como parte de uma ronda de duplo sentido.

*Apostas especiais (“proposições”):*

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

*Vitórias para a época regular:*

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

*Grand Salami:*

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

*Resolução das apostas:*

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

**Última actualização: 27/03/2019 às 13:00 GMT+1.**

## **Basquetebol**

*Basquetebol dos E.U.A. (NBA/WNBA/NCAA/WNCAA)*

1. Todos os jogos deverão começar à hora e no local agendados para que as apostas sejam válidas. Se o local de um encontro for alterado, as apostas que já tenham sido feitas manter-se-ão, desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Se um jogo tiver sido adiado para outro dia ou cancelado antes da sua hora prevista de início, todas as apostas serão anuladas.
2. O prolongamento conta em todos os mercados excepto se for mencionado o contrário antes.
3. Vitória/Empate/Vitória e mercados de Hipótese Dupla são definidos pelo resultado no final do tempo regulamentar e não incluem o prolongamento.

### *NBA*

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

### *WNBA*

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

### *NCAA*

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

*Regras pré-jogo, incluindo especiais (proposições) para o jogo:*

1. Nos mercados de 2 Opções, as regras de push serão aplicáveis, excepto quando especificado o contrário mais abaixo. Serão devolvidas as quantias apostadas em apostas simples e, em múltiplas/parlays a selecção será resolvida como non-runner (não-participante).
2. Vencedor do jogo ou Moneyline: preveja a equipa que irá vencer o encontro, incluindo o prolongamento.
3. Apostas handicap ou Spread de pontos: preveja a equipa que irá vencer o encontro, incluindo o prolongamento, após o handicap ter sido aplicado ao resultado real.
4. Total de pontos do jogo: preveja se o total de pontos marcados durante o encontro, incluindo o prolongamento, será inferior ou superior a um determinado número.

#### *Frente a frente/desempenho dos jogadores*

1. Poderá apostar no desempenho de um jogador designado num vasto leque de feitos, incluindo pontos, ressaltos, assistências, bloqueios e lançamentos livres. Aplicam-se as regras de push.
2. Os jogadores relevantes deverão estar equipados e ter participado no jogo para que as apostas sejam válidas. O prolongamento é válido para qualquer especial (proposição) para um jogador, excepto se for mencionado o contrário.
3. Os desempenhos individuais dos jogadores serão igualados para efeitos da aposta nos frente-a-frente de jogadores. Os handicaps poderão ser utilizados e serão aplicados à contagem individual de cada jogador para determinar o resultado. Aplicam-se as regras push
4. Dobro/Dobro: os jogadores deverão conseguir dez ou mais pontos em duas das seguintes categorias: pontos, assistências, ressaltos, bloqueios e roubos de bola.
5. Triplo/Dobro: os jogadores deverão conseguir dez ou mais pontos em três das seguintes categorias: pontos, assistências, ressaltos, bloqueios e roubos de bola.

#### *As apostas em directo para o jogo*

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

#### *Apostas em directo numa das partes (prolongamento não incluído)*

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

para a segunda-parte sejam válidas, a não ser que a resolução das apostas já tenha sido determinada.

#### *Apostas em directo num dos quartos (prolongamento não incluído)*

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

#### *Especiais (proposições) futuros e para o torneio*

1. Vitórias da época regular da NBA/frente-a-frente: a equipa deverá completar pelo menos 80 jogos da época regular para que as apostas sejam válidas, a não ser que os restantes jogos da época regular não possam afectar o resultado.
2. Vencedor da Divisão: aplicam-se as regras de desempate da NBA.
3. Vencedor da Conferência: a equipa que avança para o Campeonato da NBA será considerada a vencedora da Conferência.
4. A resolução das apostas em todos os mercados será determinada tendo em conta os rankings e estatísticas oficiais providenciados pela organização responsável pelo torneio em questão, como a NBA, WNBA ou NCAA.
5. Apostas feitas numa das metades ou quartos não incluem o prolongamento.

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

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

#### *Apostas na série*

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

#### *Resolução das apostas*

1. Para classificar as apostas, serão utilizadas estatísticas provenientes do fornecedor oficial de resultados ou do website oficial da competição ou encontro relevantes. Quando estas estatísticas oficiais não estiverem disponíveis ou no caso de existirem provas significativas que o fornecedor oficial ou website oficial se encontram incorrectos, iremos usar provas independentes para classificar as apostas.
2. Na ausência de provas independentes e consistentes ou caso existam provas significativamente contraditórias, as apostas serão resolvidas tendo por base as nossas próprias estatísticas.

#### *Todos os restantes eventos de basquetebol*

1. O prolongamento conta em todos os mercados, excepto quando o contrário é especificamente mencionado.
2. Os mercados Vitória/Empate/Vitória ou Hipótese Dupla são resolvidos tendo em conta o resultado no final do tempo regulamentar e não incluem o prolongamento.
3. Para apostas de frente-a-frente de jogadores, todos os jogadores cotados terão de competir no encontro para que as apostas sejam válidas.
4. Se a conclusão de um evento com dois participantes for um empate ou um resultado nulo ou existirem exactamente o mesmo número de pontos cotados e nenhum preço for oferecido para esta conclusão, então o resultado final da aposta é push. Quando tal ocorre, a resolução para apostas simples é a devolução das quantias apostadas. Para apostas múltiplas, então a seleção da aposta é tratada como non-runner e a aposta será resolvida tendo apenas em conta as restantes seleções válidas.
5. Para apostas nas primeiras partes ou quartos de jogo, a primeira parte ou quarto inteiros deverão ter sido completos totalmente para que a aposta seja válida.
6. O encontro terá de ser concluído para que sejam válidas todas as proposições, os totais de pontos e os mercados especiais. Se o encontro não tiver sido concluído, então as apostas serão reembolsadas, excepto para os mercados que já tiverem sido incondicionalmente determinados.
7. O prolongamento será válido para qualquer especial de um jogador (proposição), excepto quando especificado o contrário.

**Última actualização: 23/02/2018 às 13:30 GMT+1.**

## **Futebol de Praia**

1. Os mercados Vitória/Empate/Vitória, Acima de/Abaixo de, Linhas de Golo, Handicap e mercados Spread serão resolvidos no final dos três períodos de jogo. Tempo extra e Penáltis não contam.
2. Aplicam-se todas as outras regras do futebol.

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

## **Voleibol de Praia**

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

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

## **Bowls**

Vencedor final

Todas as apostas serão válidas, mesmo no caso a selecção não participe na competição.

### *Apostas no jogo*

1. Para que as apostas sejam válidas, o encontro deverá ser jogado dentro de um prazo de 48 horas a partir da sua hora prevista de início.
2. Caso um jogo não tenha lugar devido a qualquer motivo (por exemplo, caso um jogador se retire devido a uma lesão), todas as apostas pré-jogo serão anuladas e as quantias apostadas serão reembolsadas.
3. No caso de um jogo começar mas não ser concluído, o jogador que passar à fase seguinte será considerado o vencedor.
4. No caso de um jogo começar mas não ser concluído, serão anulados os seguintes mercados, excepto quando o resultado do mercado em questão já tiver sido determinado:

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

### *Apostas no set ou "end"*

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

- \* Handicap do set;
- \* Total de pontos (2 opções);
- \* Total de sets ou ends;
- \* Total de pontos par / ímpar;
- \* Total de pontos do jogador (2 opções);

\* Apostas no set / Resultado exacto do set.

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

## **Boxe**

### *Resolução das apostas*

1. As apostas serão resolvidas tendo em conta o resultado oficial anunciado no ringue. Correções ou recursos que tenham sido efectuados posteriormente não afectam a resolução das apostas (excepto se a correcção for efectuada devido a erro humano durante o anúncio do resultado).
2. Não aparecer para a ronda: se um pugilista não aparecer para a ronda seguinte, a aposta será resolvida como uma vitória do seu adversário na ronda anterior.
3. Alteração do número previsto de rondas: serão anuladas todas as apostas no Vencedor final, bem como apostas nos combates cancelados ou adiados.

### *Combates abandonados*

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

### *Combates adiados ou reagendados*

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

### *Odds para o combate*

1. As apostas vencedoras deverão prever qual dos pugilistas vence o combate.
2. Os combates começam oficialmente (para efeitos da aposta) após o sino ter soado para dar início à primeira ronda. No caso desta aposta, serão oferecidas odds para o “Empate”. Caso tal ocorra, todas as apostas que tenham sido colocadas em qualquer um dos pugilistas serão resolvidas como perdidas.

### *Odds para a ronda ou para um grupo de rondas*

1. As apostas vencedoras deverão prever a ronda ou grupo de rondas no qual o combate irá terminar.
2. Se houver uma redução de duas ou mais rondas no número total de rondas de um combate, todas as apostas serão anuladas. Se a redução for de duas ou menos

rondas, apenas as apostas para as rondas canceladas serão anuladas, excepto se tal for solicitado antes do início do combate. Caso um embate de cabeça ou um golpe baixo resultem na utilização das tabelas de pontuação do júri para que o vencedor seja determinado antes de ter sido concluído o número de rondas originalmente previsto, então o pugilista que tenha sido declarado o vencedor será considerado como tendo ganho por interrupção, no momento da interrupção do encontro. Todas as apostas em “Ganhar por Pontos” requerem que o número total de rondas seja concluído para serem bem-sucedidas. Se um dos pugilistas não entrar no ringue após o sino ter soado, o combate será dado como tendo terminado na ronda precedente.

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

#### *Odds para Como irá ser ganho o combate/ Método de vitória*

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

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

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

#### *Apostas no Jogo (3 opções)*

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

#### *Apostas no Jogo (2 opções)*

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

#### *Total de rondas*

1. Para efeitos de resolução da aposta, quando é designada uma meia-ronda, então o ponto que está equidistante entre o início e o fim da ronda será onde o valor de “Acima de/Abaixo de” [do que o número apresentado do total de rondas] será determinado. Por exemplo, para uma ronda de três minutos, este ponto seria 1

minuto e 30 segundos. Se a ronda terminar exactamente no ponto equidistante da ronda, ex.º 1 minuto e 30 segundos numa ronda de 3 minutos, as apostas serão anuladas.

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

“Acima de 0.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 1

“Acima de 1.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 2

“Acima de 2.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 3

“Acima de 3.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 4

“Acima de 4.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 5

“Acima de 5.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 6

“Acima de 6.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 7

“Acima de 7.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 8

“Acima de 8.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 9

“Acima de 9.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 10

“Acima de 10.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 11

“Acima de 11.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 1 minuto e 30 segundos na Ronda 12.

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

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

### *Total de minutos*

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

## **Apostas especiais para o combate**

### *Knockouts*

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

### *Apostas em rondas pares ou ímpares*

Se o combate durar até ao final, então as apostas serão resolvidas como perdidas.

### *Número de socos certos*

As apostas serão resolvidas tendo em conta o resultado oficial.

### *Totais das tabelas de pontuação do júri*

1. As apostas serão resolvidas tendo em conta as tabelas de pontuação oficiais do júri, que serão anunciadas pelo árbitro após o final das rondas.
2. Se um combate não durar até ao final, todas as apostas serão anuladas.

### *Ganhar um título mundial*

Os títulos provisórios não contam.

### *Regras para o Vencedor final do torneio*

1. No caso de existir um pugilista non-runner, a Betway reserva o direito de implementar o ajustamento da Regra n.º4 a apostas que tenham sido feitas num resultado para um vencedor final, tal como o “Super Six” ou “Prizefighter”, entre outros.
2. Poderão ser adicionadas reservas.
3. Qualquer cliente que aposte num pugilista non-runner irá receber de volta a quantia que apostou caso o pugilista se retire do combate antes de o mesmo ter começado.

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

## Críquete

### Apostas no encontro

*Descrição: Quem ganhará o encontro?*

Regras: Todas as apostas no encontro serão resolvidas de acordo com as regras oficiais da competição. Em encontros afectados por condições climáticas adversas, as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial. Se não houver resultado oficial, as apostas serão anuladas. Em caso de tie, se as regras oficiais não determinarem o vencedor, aplicam-se as regras de dead-heat. Em competições em que um bowl off ou super over determinam o vencedor, as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial. Em encontros First Class, se o resultado oficial for um tie, as apostas serão resolvidas como dead-heat entre ambas as equipas. As apostas no empate serão resolvidas como perdidas. Se o encontro for abandonado devido a factores externos, as apostas serão anuladas, a não ser que seja declarado o vencedor de acordo com as regras oficiais da competição. Se um encontro for cancelado, todas as apostas serão anuladas, a não ser que o jogo seja repetido ou retomado num período de 36 horas após a hora inicial anunciada. Em caso de alteração do local, todas as apostas permanecerão válidas, a não ser que as equipas a jogar em casa e fora troquem – nesse caso todas as apostas serão anuladas.

### Apostas no encontro: Hipótese Dupla

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

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

### Apostas no encontro: empate sem aposta (Draw No Bet)

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

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

### O encontro resulta num tie

*Descrição: Terminará o jogo com um tie?*

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

Vencedor da moeda ao ar

*Descrição: Quem sairá na moeda ao ar?*

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

Dupla: moeda ao ar/vencedor

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

Regras: Regras da moeda ao ar acima.

Runs no primeiro over

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

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

Runs na Primeira Bola

*Descrição: Quantos runs serão marcados na primeira bola do encontro?*

Regras: O resultado será determinado pelo número de runs adicionados ao total da equipa, na primeira bola do encontro. Para efeitos de resolução da aposta, todas as bolas irregulares contam na mesma como bolas. Por exemplo, se o over começar com um wide, então a primeira bola será resolvida como 1 e, apesar de não ter sido um lançamento legítimo da bola, a próxima bola será considerada a bola 2 desse over. Se a bola conduzir a um free hit, os runs marcados além da bola não serão contabilizados. Todos os runs, sejam marcados pelo batedor ou não, estão incluídos. Por exemplo, um wide com três runs extra é igual a 4 runs no total dessa bola. Em encontros First Class o mercado refere-se apenas ao primeiro inning de cada equipa.

Maior número de Quatros e Seis

*Descrição: Que equipa irá marcar mais quatros/seis?*

Regras: Em encontros com número predefinido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos

a serem jogados em ambos os innings devido a factores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido lançados menos de 200 overs, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida. Apenas os quatro/seis marcados com o taco (em qualquer bola – legítima ou não) contribuirão para o total. Derrubes e todos os runs quatro/seis extras não serão contabilizados. Quatro/seis marcados num super over não contam. Em encontros First Class, apenas os primeiros innings contam.

Maior número de extras

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

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

Maior número de run outs concedidos

*Descrição: Que equipa concederá mais run outs no encontro?*

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

Primeiro over mais elevado

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

Regras: O primeiro over tem de ser concluído para que as apostas se mantenham a não ser que o resultado da aposta já tenha sido determinado. Se durante o primeiro over o inning terminar devido a factores externos, incluindo condições atmosféricas adversas, todas as apostas serão anuladas, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida. Em encontros First Class, o mercado refere-se apenas ao

primeiro inning de cada equipa. Extras e penalidades nesse over específico serão contabilizados na resolução da aposta.

Primeiro grupo de overs mais elevado

*Descrição: Que equipa marcará o maior número de runs após o primeiro número de overs especificado para o seu inning?*

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

Primeira parceria mais elevada

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

Regras: Se a equipa batidora alcançar o número de overs estipulados, atingir a meta definida ou declarar antes da queda do primeiro wicket, o resultado será o total acumulado. Para efeitos de resolução, o batedor sair lesionado não conta como wicket. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se o inning for reduzido devido a factores externos, incluindo condições atmosféricas adversas, excepto se a resolução da aposta já tiver sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido lançados menos de 200 overs, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida. Em encontros First Class o mercado refere-se apenas ao primeiro inning de cada equipa.

Mercado do encontro

Quatros/Seis no encontro

*Descrição: Quantos quatros/seis serão marcados no encontro?*

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

Extras no encontro

*Descrição: Quantos extras serão marcados no encontro?*

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

Run outs no encontro

*Descrição: Quantos run outs haverão no encontro?*

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

Ducks no encontro

*Descrição: Qual será o total de ducks no encontro?*

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

Wides no encontro

*Descrição: Qual será o total de wides no encontro?*

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

Wickets/stumpings no encontro

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

Regras: Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a factores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido lançados menos de 200 overs, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido definida. Sair lesionado não conta como ser eliminado. Wickets/stumpings num super over não serão contabilizados.

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

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

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

Parceria de abertura mais elevada

As apostas serão mantidas se ambas as parcerias de aberturas forem concluídas, ou se o resultado tiver sido decidido. A parceria de abertura é o resultado aquando da queda do primeiro wicket. Aplicam-se regras de dead-heat.

Cinquenta/cem no encontro

*Descrição: Será marcado algum cinquenta/cem no encontro?*

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

Cinquenta/cem no 1.º inning

*Descrição: Será marcado algum cinquenta/cem no 1.º innings do encontro?*

Regras: Qualquer 50 ou superior é contabilizado como um cinquenta. Semelhante para um cem.

Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não for possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a factores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a

resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), os innings têm de ser concluídos, ou mais de 200 overs têm de ter sido lançados, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida.

#### Resultado individual mais elevado

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

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

#### Rabbit runs

*Descrição: Quantos runs marcarão os 11s no encontro?*

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

#### Over mais elevado do encontro

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

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

#### Melhor batedor do encontro

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

Regras: Neste mercado, o resultado corresponderá ao batedor com resultado individual mais elevado do jogo. Em encontros com número de overs pré-definido,

as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings no momento em que a aposta foi feita devido a factores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Apostas no melhor batedor em encontros First Class referem-se apenas ao 1.º inning de cada equipa, e serão anuladas caso tenham sido alcançados menos de 200 overs, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido definida. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de runs, serão aplicadas regras de dead-heat. Runs marcados num super over não serão contabilizados.

Melhor lançador do encontro

*Descrição: Que lançador derrubará mais wickets no encontro?*

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

Equipa do melhor batedor

*Descrição: De que equipa será o melhor batedor do encontro?*

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

Equipa do melhor lançador

*Descrição: De que equipa será o melhor lançador do encontro?*

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

Homem do jogo

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

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

Mercado da bola

Runs na bola

*Descrição: Quantos runs serão marcados numa determinada bola?*

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

Mercado do over

Runs no over

*Descrição: Quantos runs serão marcados num determinado over?*

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

Boundary no over

*Descrição: Será marcado algum boundary num determinado over?*

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

Wicket no over

*Descrição: Será um wicket derrubado num determinado over?*

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

Over par/ímpar

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

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

Runs em grupos de overs

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

Regras: Se o número específico de overs não for completado a aposta será anulada, salvo se a equipá estiver All Out, declare, atinja o seu objectivo ou a resolução da aposta já tenha sido determinada.

Wickets em grupos de overs

*Descrição: Quantos wickets cairão num determinado número de overs?*

Regras: Se o número específico de overs não for completado a aposta será anulada, excepto se a equipa estiver All Out, declare, atinja o seu objectivo ou a resolução da aposta já tendo sido determinada. Para efeitos de resolução da aposta, se o batedor estiver timed out ou se se retirar será considerado que teve lugar na bola anterior.

Runs na sessão

*Descrição: Quantos runs serão marcados numa determinada sessão?*

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

Mercado dos innings

Runs nos innings

*Descrição: Quantos runs marcará a equipa batedora no inning actual?*

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados no momento em que a aposta é feita devido a factores externos, incluindo condições climatéricas adversas, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida. Apostas feitas em innings futuros permanecerão activas independentemente dos runs marcados em qualquer inning, actual ou anterior.

Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido lançados menos de 200 overs, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada.

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

## Wickets no innings

*Descrição: Quantos wickets perderá a equipe batadora no innings actual?*

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

## Quatros/Seis no inning

*Descrição: Quantos quatros/seis marcará a equipa batadora no inning atual?*

Regras: Iguais a “Maior número de quatros e seis”.

## Extras no inning

*Descrição: Quantos extras serão adicionados à equipa batadora no inning?*

Regras: Iguais a “Maior número de extras”.

## Run outs no inning

*Descrição: Quantos run outs serão concedidos no inning?*

Regras: Iguais a “Maior número de extras”.

## Over mais elevado no inning

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

Regras: Iguais ao “Over mais elevado do encontro”

## Runs no inning, par ou ímpar?

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

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

## Innings para terminar com um boundary

*Descrição: Será a última bola do innings uma boundary?*

Regras: Apenas boundaries marcados com o taco (em qualquer bola – legítima ou não) serão contabilizadas. Derrubes, todos os runs quatro e extras não contam como boundaries.

Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se houver alguma redução no número programado de overs a serem lançados no momento em que a aposta é feita devido a factores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Se o encontro for abandonado ou não houver resultado oficial, as apostas serão anuladas.

Número exacto de runs no inning

*Descrição: Quantos runs exactamente irá a equipa batedora marcar até ao final do inning?*

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

Melhor batedor do inning

*Descrição: Que batedor irá marcar mais runs pela equipa listada?*

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

Melhor lançador do inning

*Descrição: Que lançador derrubará mais wickets pela equipa listada?*

Regras: Neste mercado, o resultado corresponderá ao lançador com maior número individual de wickets derrubados num único inning. Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 50% dos overs definidos a serem jogados no momento em que a aposta foi feita devido a factores externos, incluindo condições atmosféricas adversas. Apostas no melhor lançador em encontros First Class referem-se apenas ao 1.º inning de cada equipa, e serão anuladas caso tenham sido lançados menos de 200 overs, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido definida. Se dois ou mais jogadores tiverem derrubado o mesmo número de wickets, o lançador que tiver

concedido menor número de runs será o vencedor. Se dois ou mais jogadores tiverem derrubado o mesmo número de wickets e concedido o mesmo número de runs, serão aplicadas regras de dead-heat. Wickets derrubados num super over não serão contabilizados. Se nenhum lançador derrubar um wicket no inning todas as apostas serão anuladas.

Último homem de pé

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

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

Mercado do batedor

Runs do batedor

*Descrição: Quantos runs marcará o batedor listado?*

Regras: Se o batedor terminar o inning sem ter sido eliminado, como resultado de uma declaração, será considerado que a equipa completou o número de overs estipulados, ou alcançou o seu objectivo; a pontuação do batedor será o resultado final. Se o batedor não bater a bola, a aposta será anulada. Se o batedor não começar no 11, as apostas serão anuladas. Se o batedor sair lesionado, mas regressar mais tarde, o resultado final irá reflectir o total de runs marcados durante o inning. Se o batedor não regressar, o resultado final será idêntico a quando saiu. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a factores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido decidida ou ainda vá ser determinada.

A resolução será considerada determinada se já for conhecido o resultado da linha em que a aposta foi colocada ou se o batedor for eliminado.

Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido lanlados menos de 200 overs, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida. Runs marcados num super over não serão contabilizados.

Quatros/Seis do batedor

*Descrição: Quantos quatros marcará o batedor listado?*

Regras: Se o batedor terminar o inning sem ter sido eliminado, como resultado de uma declaração, será considerado que a equipa completou o número de overs estipulados, o número de quatros do batedor será o resultado final. Se o batedor

não bater a bola, a aposta será anulada. Se o batedor não começar no 11, as apostas serão anuladas. Se o batedor sair lesionado, mas regressar mais tarde, o resultado final irá reflectir o total de quatro/seis do batedor nesse inning. Se o batedor não regressar, o resultado final será idêntico a quando saiu. Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a factores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido decidida. A resolução será considerada determinada se já for conhecido o resultado da linha em que a aposta foi feita ou se o batedor for eliminado. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido lançados menos de 200 overs, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida ou ainda vá ser determinada.

Apenas quatro/seis marcados com o taco (em qualquer bola – legítima ou não) contarão para o total de quatro. Derrubes, todos os runs quatro/seis e extras não serão contabilizados. Quatro/seis marcados num super over não contam.

#### Etapas do batedor

*Descrição: Irá o batedor listado alcançar uma determinada etapa?*

Regras: Iguais ao “Runs do Batedor”.

#### Método de dispensa

*Descrição: Como será eliminado o batedor listado?*

Regras: Se o batedor escolhido não for eliminado, todas as apostas serão anuladas. Se o batedor especificado sair lesionado e não regressar para bater mais tarde, todas as apostas serão anuladas. Se o batedor regressar mais tarde para bater e for eliminado, as apostas manter-se-ão. Para efeitos de resolução de apostas, o lançador conta como fielder, a menos que especificado em contrário.

#### Queda do próximo wicket

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

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

Próximo jogador a ser eliminado

*Descrição: Quem será o próximo batedor a ser eliminado?*

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

Se não cair mais nenhum wicket, as apostas serão anuladas.

Apostas no batedor

*Descrição: Que batedor na atual parceria marcará o maior número de runs neste inning?*

Regras: As apostas serão resolvidas de acordo com a pontuação oficial desse batedor no inning em questão, como explicado na secção acima "Runs do batedor". Em encontros com número de overs pré-definido, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos em ambos os innings devido a factores externos, incluindo condições atmosféricas adversas, excepto se a resolução da aposta já tiver sido decidida.

Método de dispensa no próximo wicket

*Descrição: Como será eliminado o próximo batedor?*

Regras: O resultado será determinado pelo método de dispensa do próximo wicket que cair. Para efeitos de resolução das apostas, o batedor sair lesionado não conta como wicket. Se o wicket não cair, todas as apostas serão anuladas. Para efeitos de resolução de apostas, o lançador conta como fielder a menos que especificado em contrário.

Mercado do jogador

Apostas no encontro - batedor

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

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

Apostas no encontro - lançador

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

Regras: Em encontros com número pré-definido de overs, as apostas serão anuladas se não tiver sido possível completar pelo menos 80% dos overs definidos a serem jogados em ambos os innings devido a factores externos, incluindo mau tempo, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada. Em encontros First Class empatados (drawn), as apostas serão anuladas se tiverem sido lançados menos de 200 overs, excepto se a resolução da aposta já tiver sido definida.

Ambos os jogadores devem constar no onze inicial. Se algum não constar e consequentemente não lançar, todas as apostas serão, ainda assim, resolvidas. Wickets derrubados num super over não serão contabilizados.

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

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

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

Apostas no encontro - keeper

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

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

Free Hit

*Descrição: Quantos runs da equipa serão marcados no free hit da bola?*

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

Primeiro a chegar aos “X” runs

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

Regras: Todas as apostas manter-se-ão, independentemente de qualquer restrição. Se nenhum batedor chegar ao número específico de runs estipulado, o mercado será resolvido como “Nenhum”.

Próximo a marcar um seis

*Descrição: Que batedor irá marcar o próximo seis?*

Regras: Todas as apostas manter-se-ão, independentemente de qualquer restrição. Se nenhum batedor marcar um seis depois de a aposta ser feita, a aposta será classificada como “Nenhum”. Derrubes e extras não contam.

Próximo a derrubar um wicket

*Descrição: Que lançador derrubará o próximo wicket neste inning?*

Regras: Todas as apostas manter-se-ão, independentemente de qualquer restrição. Se nenhum dos batedores listados derrubar um wicket, o mercado será liquidado como “Nenhum dos acima”. Para efeitos de resolução da aposta, um batedor sair lesionado não conta como wicket. Run outs, timed out, retirados e qualquer outro método de dispensa não adjudicado a um lançador específico serão classificados como “Nenhum dos acima”.

Over vencedor

*Descrição: Em que over do inning da equipa escolhida terminará o encontro?*

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

Apostar nas séries

*Descrição: Quem ganhará a série?*

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

resolução de apostas na melhor série/torneio, melhor marcador/batedor e melhor série/torneio, wicket-taker/lançador. Se a série terminar num tie/empate e não existir nenhum valor divulgado previamente para tie/empate, prevalecem as regras de dead-heat.

Resultado correcto da série

*Descrição: Qual será o resultado correcto da série?*

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

Mercados de desempenho (série)

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

Regras: Os mercados de série/torneio, melhor marcador/batedor ou wicket-taker/lançador (e melhor wicket-keeper/jogador para marcar mais seis/fielder/all-rounder) serão resolvidos segundo o princípio “tudo em jogo ou não”. Se apostar num jogador que estiver listado na equipe e este não jogar, a sua aposta manter-se-á. Aplicam-se regras de dead-heat.

Encontro - lançador/wicket-taker (série)

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

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

Encontro - batedor/marcador (série)

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

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

Maior número de seis (série)

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

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

Handicap (série)

*Descrição: Que equipa ganhará o handicap da série?*

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

Jogador da série

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

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

#betyourway

*Descrição: Uma aposta que contém os resultados esperados.*

Regras: Todas as apostas #betyourway quem envolvam jogadores não nomeados no 11 inicial serão anuladas. Os mercados de apostas #betyourway são estabelecidos de acordo com as regras de críquete descritas acima. Qualquer elemento da aposta que seja invalidado por alguma razão, resultará na aposta #betyourway ser também anulada.

**Última actualização: 05/03/2019 às 11:10 CET**

## **Curling**

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

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

## **Ciclismo**

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

*Vencedor da corrida e vencedor da etapa*

1. Serão anuladas todas as apostas para o vencedor final ou vencedor da etapa para ciclistas individuais, se o ciclista não começar a competição ou etapa. No entanto, as apostas serão válidas se o ciclista se retirar após o início da competição ou etapa. A Betway reserva o direito de implementar o ajustamento da Regra n.º4 a apostas que incluam selecções non-runners (não-participantes).

2. Rei da montanha, Camisola verde, Ciclista jovem e outras categorias: as apostas nessas competições serão resolvidas tendo em conta o resultado final oficial do

último dia da volta em específico. Quaisquer desqualificações posteriores serão ignoradas para efeitos da resolução das apostas.

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

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

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

2. Para além disso, todos os ciclistas ou equipas deverão começar a etapa ou corrida para que as apostas sejam válidas.

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

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

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

#### *Especiais para o evento*

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

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

## **Dardos**

### *Apostas no Vencedor Final:*

As apostas em participantes que por alguma razão não terminem a competição serão apostas perdidas.

### *Apostas Set/Parte/Handicap/Especiais:*

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

*Apostas no Jogo:*

Até que pelo menos uma parte tenha sido concluída, todas as apostas manter-se-ão no resultado certificado.

Última actualização: 30/05/2014 às 15:00.

## **eSports**

1. Todas as apostas serão resolvidas com base no resultado final oficial tal como declarado pelas entidades responsáveis da competição em causa.
2. Se o alinhamento da equipa for alterado após os mercados fecharem, todas as apostas permanecerão. Isto é aplicável a alterações na equipa/pessoal depois do evento ter começado. Se uma equipa começar com o seu alinhamento, um participante experienciar erros de conexão e se outra pessoa o vier substituir, todas as apostas feitas nesse evento manter-se-ão.
3. Se o desempenho for prejudicada de alguma forma, a Betway reserva o direito de anular todas as apostas nesse jogo. Por exemplo, se um servidor mudar de ligação e o desempenho de uma equipa for prejudicado por forma a não conseguir jogar a um nível competitivo.
4. Jogos não realizados ou adiados que não sejam jogados dentro de 3 horas a partir do início da hora original serão anulados. Não aplicável a eventos LAN (ver eventos LAN).
5. Se um torneio não for concluído, todas as apostas serão anuladas.
6. Totais: Se o mapa não for concluído, todas as apostas serão anuladas.
7. Resultado Correcto: Se o jogo não for concluído, todas as apostas serão anuladas.
8. Ganhar um mapa: Se o jogo não for concluído, todas as apostas serão anuladas.
9. Apostas no Jogo: Se o jogo começar, mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas, a não ser que a equipa ou jogador sejam desqualificados. Nesse caso a equipa ou jogador a avançar para a próxima fase serão considerados vencedores.
10. Vencedor Final: Non-Starter – Sem Aposta. A Regra 4 poderá ser aplicada. Se uma equipa ou jogador jogar pelo menos num mapa, serão considerados participantes. Se essa equipa não completar mais tarde o torneio, será considerada vencida. Apostas “each-way” – aplicam-se as regras de "dead-heat".

11. A equipa “batida” será considerada vencida. Por exemplo, se uma equipa fizer um bom jogo antes do objectivo final ser alcançado.

### *LAN*

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

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

### *Dota 2*

1. Apostas Mapa: em caso de empate ou vitória/vitória, os mercados serão anulados.

2. Todas as apostas com base no tempo são resolvidas no relógio do jogo e não incluem o período anterior à “criação de criaturas”.

3. Os mercados “First blood” não são sensíveis ao tempo, e serão resolvidos na primeira morte do jogo.

4. Para apostas que envolvam torres, todas as torres destruídas contam como tendo sido exterminadas pela equipa adversária mesmo que o último ataque tenha sido de uma criatura.

5. Para apostas que envolvam quartéis, todos os quartéis destruídos contam como tendo sido exterminados pela equipa adversária mesmo que o último ataque tenha sido de uma criatura. Os quartéis de “longa distância” (ranged) ou “corpo a corpo” (melee) em cada par contam como quartéis separados, de modo a que cada equipa tenha um total de 6 quartéis.

6. Para apostas que envolvam mortes (kills) - além do First Blood-, a transmissão oficial do jogo ou API (Interface de Programação de Aplicações), se disponível, é definitiva na deliberação da contabilização da morte do Herói. Por exemplo: Se um Herói morrer devido a danos provocados por uma torre ou criatura sem envolvimento de um Herói inimigo, pode não ser contabilizado como morte na transmissão – nesse caso não será contabilizada a morte na resolução da aposta.

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

8. Para apostas em Roshans, a equipa que atacar por último o Roshan – como determinado na transmissão ou API do jogo se disponível – é considerada

responsável pela morte do Roshan, independentemente do jogador que pega no Aegis of the Immortal.

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

10. Quando uma das equipas se rende, as apostas mantêm-se e, no que diz respeito a mercados que envolvam Roshans, quartéis e mortes, as apostas são resolvidas de acordo com a situação no momento em que a rendição ocorre.

### *Counter-Strike/CSGO*

1. Todas as apostas, salvo indicação em contrário, são resolvidas com base no tempo regular, mais o prolongamento.

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

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

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

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

### *League of Legends*

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

2. Todas as apostas com base no tempo são resolvidas no relógio do jogo e não incluem o período anterior à criação de minions / criaturas.

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

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

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

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

7. Para apostas que envolvam a próxima equipa a completar um determinado objectivo ou a equipa que conseguir pontuar mais num objectivo específico, em que a opção “nenhum” e “empate” está disponível e é o resultado vencedor, as apostas numa das equipas sairão derrotadas. Quando não está disponível essa opção e nenhuma equipa vence, todas as apostas nesse mercado serão anuladas e as apostas reembolsadas.

8. Quando uma das equipas se rende, as apostas mantêm-se e são resolvidas da seguinte forma: apostas que envolvam dragões, barões e mortes são resolvidas de acordo com a situação no momento em que a rendição ocorre.

### *Starcraft 2*

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

**Última actualização: 24/05/2017 às 10:00 BST.**

## **Hóquei em Campo**

1. Se um evento for cancelado ou adiado, as apostas permanecem válidas desde que o evento seja concluído no mesmo local, dentro das 36 horas seguintes. Se o evento acontecer noutra lugar, as apostas serão canceladas e as quantias devolvidas.

2. Todas as odds dos jogos são baseadas no resultado ao final dos 70 minutos de jogo, excepto se algo for dito em contrário. As apostas são resolvidas de acordo com o resultado ao final dos 70 minutos agendados, incluindo o tempo de compensação. Este período planeado não inclui o prolongamento ou o período destinado às grandes penalidades.

3. Qualquer jogo abandonado antes dos 70 minutos será cancelado (excepto se for reagendado e jogado no dia seguinte; nesse caso, as apostas mantêm-se), excepto no caso das apostas cujo resultado já tenha sido determinado no momento do abandono.

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

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

## **Floorball**

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

Salvo indicação contrária da Betway, todos os jogos serão resolvidos de acordo com o resultado final do tempo regular.

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

## **Fórmula 1**

### *Regras Gerais*

Todas as apostas serão resolvidas de acordo com a classificação oficial no momento da apresentação do pódio. Desqualificações e alterações posteriores dos resultados não serão tidas em conta para efeitos de resolução das apostas.

Apenas os pilotos alinhados na grelha ou que partam da pit lane quando as luzes se apagam para assinalar o início da corrida serão considerados titulares.

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

### *Melhor tempo de qualificação*

O piloto que define o tempo de qualificação oficial mais rápido na sessão de qualificação final, será considerado o vencedor. Qualquer penalidade ou desqualificação na grelha posterior deve ser ignorada para fins de resolução de apostas.

Os tempos oficiais de qualificação registrados pela FIA serão utilizados para efeitos de resolução. Caso tempos registados sejam idênticos, serão utilizadas as posições oficiais da FIA.

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

#### *Melhor tempo na sessão de treino 1/2/3*

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

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

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

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

#### *Equipa vencedora da qualificação*

A equipa do piloto que conseguir o tempo oficial de qualificação mais rápido na sessão de qualificação, será considerada a vencedora. Qualquer penalidade ou desqualificação na grelha posterior deve ser ignorada para fins de resolução de apostas.

Os tempos oficiais de qualificação registados pela FIA serão utilizados para efeitos de resolução.

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

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

#### *Margem de vitória na qualificação*

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

#### *Volta mais rápida*

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

#### *Margem de vitória*

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

#### *Previsão Dupla*

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

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

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

#### *Hat Trick*

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

#### *Primeiro piloto a retirar-se*

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

As classificações da FIA serão utilizadas para propósitos de resolução de apostas neste mercado.

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

#### *Primeira equipa a retirar-se*

As apostas serão resolvidas na primeira equipa a abandonar a corrida.

As classificações da FIA serão utilizadas para efeitos de resolução de apostas neste mercado.

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

#### *Safety Car*

Os períodos de Safety Car virtual não contarão.

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

#### *Número de pilotos classificados*

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

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

#### *Classificar-se/Não se classificar*

As classificações da FIA serão utilizadas para efeitos de resolução de apostas nesse mercado.

Os carros que tenham completado menos de 90% do número de voltas cobertas pelo vencedor (arredondando para baixo para o número inteiro mais próximo das voltas) não serão classificados.

#### *Qualificação Frente a Frente*

O piloto que define o tempo de qualificação oficial mais rápido na sessão de qualificação final entre os dois pilotos especificados, será considerado o vencedor. Qualquer penalidade ou desqualificação na grelha posterior deve ser ignorada para fins de resolução de apostas.

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

#### *Corrida Frente a Frente*

As apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial do pódio imediatamente após a corrida. Qualquer penalidade ou desqualificação na grelha posterior deve ser ignorada para fins de resolução de apostas.

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

Última actualização: 24/11/2017 às 09:00 BRST.

## **Futebol**

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

2. No caso de um jogo ser abandonado antes do apito final, apenas irão permanecer válidas as apostas que possam ser resolvidas no momento do abandono. Todas as outras apostas serão canceladas, excepto caso os restantes minutos de jogo sejam completados dentro de um prazo de 24 horas para jogos da liga e 72 horas para jogos da taça.

3. Se, por algum motivo, qualquer jogo de época regular não for disputado ou for adiado, todas as apostas serão válidas durante as seguintes 24 horas. Se, após esse período, o jogo não for disputado, todas as apostas serão anuladas. Para jogos que não pertençam à época regular (como jogos da taça, playoffs ou jogos de

torneios), as apostas serão válidas por um período de 72 horas. Caso o encontro em questão não seja disputado dentro do prazo, então as apostas serão anuladas.

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

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

6. As apostas Para se Qualificar serão resolvidas tendo em conta o resultado final oficial do evento no dia em que termina, e não tendo em conta qualquer decisão subsequente feita pela entidade reguladora.

#### *Melhor marcador:*

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

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

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

4. As apostas apenas serão aceites até ao início oficial do jogo. Se uma aposta que inclua um jogo que já tenha começado for aceite acidentalmente após a sua hora oficial de início, o jogo não será considerado válido.

#### *Mercados para o marcador de golos:*

Disputas do Marcador de Golos: Na eventualidade de existir uma disputa sobre quem marcou um golo, a resolução será efectuada com base no resultado fornecido pela organização responsável pelo encontro, por exemplo a UEFA para a Liga dos Campeões ou a FIFA para jogos de qualificação para o Mundial.

#### *Primeiro/ Último/ Próximo a marcar:*

Será oferecido um valor para Ninguém marca golo durante o jogo. Os auto-golos não contam e, no caso de o primeiro/próximo golo ser um auto-golo, o próximo a marcar será considerado o primeiro a marcar. As apostas feitas em jogadores que não participem no jogo serão anuladas. Para primeiro ou próximo a marcar, as apostas feitas em jogadores que não participem no jogo antes de ser marcado o primeiro golo serão anuladas. Serão feitos todos os esforços para adicionar à nossa

lista de apostas disponíveis todos os jogadores de uma equipa, mas caso o primeiro, último ou próximo golo sejam marcados por um jogador não mencionado na lista original, esse jogador será considerado na mesma o vencedor. Para apostas no último a marcar, qualquer jogador que dispute o jogo em questão será considerado participante, quer esteja em campo no momento do último golo, quer não.

*Marcador a qualquer momento:*

Esta aposta consiste em prever se um jogador ou equipa irá marcar um golo em qualquer momento do jogo. As apostas serão válidas até ao apito final do jogo e não incluem qualquer tempo extra que seja jogado. Os auto-golos não contam. As apostas múltiplas que incluam um marcador a qualquer momento serão aceites. Para essas apostas, qualquer jogador que dispute o jogo em questão será considerado participante.

*Reembolso para o primeiro a marcar:*

Quando existir uma oferta de um reembolso para o primeiro a marcar, as apostas vencedoras serão pagas tendo em conta o valor inicial para o jogador escolhido caso ele marque o primeiro golo durante os 90 minutos de jogo. Quaisquer golos subsequentes marcados pelo jogador escolhido durante os 90 minutos de jogo, excluindo auto-golos, resultarão numa aposta resolvida como perdida. No entanto, neste caso a quantia apostada será reembolsada, estando sujeita a quaisquer limites máximos para o valor do reembolso que tenham sido estabelecidos para essa oferta.

*Marcador frente-a-frente (H2H):*

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

*Scorecast:*

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

*Wincast (Primeiro a Marcar Golo e Resultado do jogo):*

Se um jogador entrar em campo depois do primeiro golo ser marcado, não jogar, ou se o(s) único(s) golo(s) for(em) dele, as apostas serão resolvidas como simples para

o mercado Resultado do Tempo Inteiro com as odds relevantes especificadas no início do jogo.

*Wincast a Qualquer Momento (Golo a Qualquer Momento e Resultado do Jogo):*

Se um jogador não entrar em campo, ou se o(s) único(s) golo(s) forem dele, as apostas serão resolvidas como simples para o mercado Resultado do Tempo Inteiro com as odds relevantes especificadas no início do jogo.

*Número da Camisola:*

1. Esta aposta consiste em prever se a soma dos números das camisolas dos marcadores dos golos está abaixo, entre ou acima de um determinado número. Os auto-golos serão válidos. Caso não seja claro quem foi o marcador, a resolução das apostas terá em conta o resultado oficial confirmado pela entidade reguladora responsável pelo encontro, imediatamente após o jogo. Este mercado conta apenas para os 90 minutos regulamentares de jogo, incluindo o tempo de compensação.

2. Quando nenhuma equipa é definida como sendo a “equipa da casa” (por exemplo, quando uma partida é jogada num campo neutro), então a equipa do lado esquerdo será considerada a equipa “da casa” para as apostas em sub-mercados e a da direita será considerada a equipa visitante.

*Resultado Exacto:*

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

*Total dos Minutos dos Golos – Minutos dos Golos Agregados:*

Qualquer golo que tenha sido marcado no tempo de compensação para a primeira parte contará como tendo sido marcado aos 45 minutos, e qualquer golo marcado no tempo de compensação para a segunda parte contará como tendo sido marcado aos 90 minutos. O mercado soma o tempo de cada um dos golos marcados durante um jogo. Por exemplo, para um resultado 2 – 1, assumindo que os golos foram marcados aos minutos 21, 65 e 83, a soma do total dos minutos dos golos será de 169 minutos. Este resultado será então comparado aos intervalos dos totais dos minutos de golos para os quais oferecemos odds.

*Resultado a Qualquer Momento:*

As apostas vencedoras têm de prever que será marcado um golo durante partida, a qualquer momento.

*Mercados do Período de Tempo:*

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

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

1 – 15

Minutos 00:01 – 15:00

16 – 30

Minutos 15:01 – 30:00

31 – 45

Minutos 30:01 – 45:00 | Golos marcados no tempo de compensação da primeira parte serão incluídos apenas neste período de tempo

46 – 60

Minutos 45:01 – 60:00

61 – 75

Minutos 60:01 – 75:00

76 – 90

Minutos 75:01 – 90:00 | Golos marcados no tempo de compensação da segunda parte serão incluídos apenas neste período de tempo

2. A aposta será resolvida tendo em conta os tempos de golo registados nos sites oficiais das competições em questão ou, no caso de não haver informação oficial, tendo em conta os dados provenientes dos nossos fornecedores de informação.

3. Os auto-golos só contarão para a equipa que beneficie com os mesmos. Por exemplo, se a equipa visitante marcar um auto-golo no minuto 25:15, esse golo será considerado a favor da equipa da casa.

*Tempo do primeiro golo/Tempo do primeiro golo para a equipa da casa/Tempo do primeiro golo para a equipa visitante/Tempo do último golo/Tempo do último golo para a equipa da casa/Tempo do último golo para a equipa visitante:*

As apostas vencedoras têm de acertar no resultado no período de tempo em que é marcado o primeiro golo/primeiro golo da equipa da casa/primeiro golo da equipa visitante/último golo/último golo da equipa da casa/último golo da equipa visitante.

*Vitória/Empate/Vitória entre Minutos:*

As apostas vencedoras têm de acertar num resultado (vitória/empate/vitória) baseado no número de golos marcados por qualquer uma das equipas durante um período de tempo específico (por exemplo, se o resultado no final da primeira parte for de 2 - 1 a favor da equipa da casa, e não tiver sido marcado nenhum golo na

segunda parte durante o período de tempo dos 46 – 60 minutos, o resultado de “Vitória/Empate/Vitória entre os 46 – Mins” é um empate).

*Golo Marcado antes do Minuto (inclusivé):*

1. As apostas vencedoras têm de prever se um golo foi ou não marcado antes de expirar o minuto indicado num determinado mercado (por exemplo, uma aposta na selecção “Sim” no mercado “Golo Marcado antes do Minuto 30 (inclusivé)” será considerada vencedora se nenhuma das equipas marcar um golo antes dos 30:00 indicados no relógio do jogo terem expirado).

2. A aposta será resolvida tendo em conta os tempos de golo registados nos sites oficiais das competições em questão ou, no caso de não haver informação oficial, tendo em conta os dados provenientes dos nossos fornecedores de dados.

*Cantos:*

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

*Primeiro canto:*

Esta aposta consiste em prever qual a equipa que irá marcar o primeiro canto do jogo. Se não ocorrer nenhum canto durante o jogo, todas as apostas serão canceladas.

*Mais cantos:*

Esta aposta consiste em prever qual das equipas irá terminar o jogo com mais cantos marcados, tendo por base o handicap, se este for aplicável. O handicap será aplicado à contagem final de cantos para cada equipa, determinando assim o vencedor do handicap.

*Apostas no total de cartões:*

Um cartão amarelo conta como 1 e um cartão vermelho (directo ou como consequência de um segundo amarelo) conta como 2. O segundo cartão amarelo para um jogador que leva cartão vermelho não será, portanto, considerado. Em consequência, um jogador não pode receber mais de 3 cartões (1= amarelo + 2 = vermelho). Os jogadores que não participem no encontro, mas que recebam um cartão e os cartões que sejam atribuídos à equipa técnica, não irão contar para esta aposta, bem como quaisquer expulsões que tenham ocorrido após o apito final.

*Handicap (desvantagem) do Jogo:*

Um número específico de golos é concedido como desvantagem (ou vantagem) a uma das equipas. Este número será adicionado no final do jogo ao número de golos que a equipa tiver marcado. Esta aposta consiste em prever a equipa vencedora depois do handicap ter sido adicionado ao resultado final.

*Total de golos:*

Esta aposta consiste em prever se o número de golos de um grupo específico de encontros se encontra abaixo de, entre ou acima de um determinado número de golos. Se algum jogo for adiado ou cancelado, serão concedidos 2,5 golos a esse jogo. Se mais de um terço dos jogos no grupo for adiado ou cancelado, todas as apostas serão anuladas.

*Tempo do primeiro golo ou cartão:*

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

*Minutos do tempo de compensação:*

De acordo com o indicado no quadro do quarto árbitro.

*Equipa a ganhar em ambas as partes:*

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

*Equipa a marcar o próximo golo:*

Os auto-golos contam, mas o vencedor é a equipa que beneficia do golo.

*Método do próximo golo:*

1. Livre directo - O golo deve ser marcado de livre directo.
2. Livres-directos, penáltis e auto-golos não contam como remates para este mercado. No caso de haver dúvidas sobre a forma como o golo foi marcado, a decisão final cabe à companhia.

*Par/ Ímpar:*

Para o mercado par/ímpar, zero golos conta como “par”.

*Ambas as equipas marcam:*

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

*Apostas Ante Post:*

As posições finais da liga decidirão os vencedores de todas as apostas de todos os jogos da época. Se uma equipa não completar todos os jogos listados para a época, todas as apostas nos jogos e no total de pontos da equipa serão canceladas. As apostas para o vencedor final serão dadas como perdidas.

*Apostas Ante Post para despromoção:*

As apostas serão determinadas com base na tabela final de classificação da época. As equipas que sofram pontos deduzidos após a época e depois são despromovidas ou equipas que sejam removidas da liga devido a irregularidades financeiras, não contam para fins de apostas.

Se uma equipa for removida da liga antes do início da época, todas as apostas nesse mercado serão anuladas e um novo livro de apostas de rejeição será aberto.

*País/Equipa que vai chegar mais longe:*

Será aplicada a regra de dead-heat em caso de igualdade numa ronda eliminatória.

*Quem irá ganhar o resto do encontro:*

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

*Transferência de jogadores:*

Qualquer que seja o clube que o jogador represente primeiro, após o prazo estabelecido para a transferência, será considerado o vencedor. As ofertas de empréstimo contam para efeitos destas apostas.

*Próximo treinador a deixar o seu cargo:*

Este mercado é baseado na época actual, sendo que o final da mesma será considerado o momento em que termina a última ronda de jogos. Se nenhum treinador deixar o seu cargo nesse momento, a opção "Nenhum treinador vai sair" será considerada como sendo o mercado vencedor.

\* Considera-se que o treinador DEIXA o seu cargo se se verificar uma destas situações antes do final da época: a) tiver sido enviado para casa até ao final do seu contrato depois de ter notificado a sua demissão ou depois de ter sido despedido; ou b) ter assumido outra posição no clube, que não a de treinador efectivo.

\* Considera-se que o treinador NÃO DEIXA o seu cargo se se verificar uma destas situações antes do final da época: a) um anúncio feito pelo clube de que o treinador deixará a sua posição após o final da época, mas que continuará encarregue até ao final do último jogo da época.

*Próximo treinador permanente:*

Caso um treinador interino tenha terminado mais de dez encontros competitivos à frente da equipa principal, o mesmo será considerado o próximo treinador permanente. Um “Director Futebolístico” não conta para os efeitos deste mercado: caso essa posição exista, o treinador da equipa principal será considerado o próximo treinador permanente. Serão feitos todos os esforços para adicionar todos os novos treinadores potenciais à nossa lista de apostas disponíveis. Quaisquer outros treinadores poderão estar disponíveis mediante pedido. Caso o novo treinador permanente não seja oferecido na nossa lista de apostas, as apostas serão, ainda assim válidas.

#### *O que irá acontecer a seguir?*

Ocasionalmente, iremos oferecer um mercado chamado “O que irá acontecer a seguir neste fim-de-semana?” ou “O que irá acontecer a seguir hoje?”. Estes mercados são resolvidos de acordo com o que acontece primeiro em tempo real e não nos minutos de jogo.

#### *Handicaps Asiáticos:*

1. Um Handicap Asiático é um mercado no qual um handicap é aplicado ao jogo para tornar as odds mais equilibradas. O valor do handicap varia de “nada”, (0, também chamado de “Level Ball”) até qualquer número de golos, de forma a equilibrar as odds e a dar a cada uma das duas equipas valores relativamente comparáveis. O handicap aumenta a partir do “nada” em “Quartos de Golos” ou

“Quartos de Bolas”, indicados como + (mais) ou – (menos)  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{3}{4}$ , 1,  $1\frac{1}{4}$ ,  $1\frac{1}{2}$ , etc., de forma a reflectir o domínio esperado de uma das equipas sobre a outra.

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

3. Handicaps de bola inteira ou meia bola: o handicap será aplicado ao resultado final do jogo e a equipa com o maior número de golos, depois de aplicado o handicap, será a vencedora. Se o número de golos, após ter sido aplicado o handicap, for igual, o resultado da aposta será um push e o valor apostado será devolvido.

4. Um handicap de split ball (ou de bola dividida) acontece quando o nível de favoritismo for entre uma meia bola e uma bola inteira. Este handicap será apresentado como 0 :  $\frac{1}{4}$ . Neste caso, o valor apostado será dividido igualmente entre um handicap de bola inteira e de meia bola.

#### *Jogos Míticos:*

O mercado Vitória/Empate/Vitória nos jogos míticos é estabelecido para jogos imaginários que comparem duas equipas numa ronda de jogos, apenas para os efeitos da aposta. A equipa que marcar mais golos no jogo real é considerada vencedora. As apostas serão resolvidas como empates se ambas as equipas

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

*Betyourway:*

1. As odds associadas ao betyourway são únicas e referem-se aos 90 minutos de jogo, salvo se estipulado de outra forma.
2. O betyourway é um preço personalizado para uma série de resultados a ocorrer durante um evento. Se um jogador não participar no evento, a aposta será resolvida como inválida e o montante apostado será devolvido ao cliente.

Última actualização: 08/02/2019 às 11:00 DST

## **Futsal**

1. Todos os jogos são resolvidos de acordo com o resultado final do tempo inteiro. O prolongamento não é tido em conta.
2. Os jogos anulados ou adiados serão cancelados.

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

## **Desportos Gaélicos**

1. Se tiver sido anunciada alguma alteração ao local do encontro, as apostas permanecerão válidas desde que o encontro tenha lugar no país original. Se o encontro for alterado para um campo adversário, o encontro será dado como cancelado.
2. Os encontros serão resolvidos tendo em conta o resultado do dia do encontro, não considerando quaisquer decisões após o encontro.
3. Todas as apostas em encontros adiados permanecerão válidas desde que o encontro seja jogado dentro de um prazo de 48 após a hora prevista para o início do encontro.
4. Se um encontro for adiado e não for jogado dentro de um prazo de 48 horas após a hora prevista para o início do encontro, todas as apostas são canceladas.
5. Caso um encontro tenha sido abandonado antes de o mesmo ter sido concluído, todos os mercados para esse encontro serão anulados, excepto caso já tenha sido determinado um resultado definitivo para esse mercado antes do encontro ter sido abandonado.

*Apostas no jogo:*

Todas as apostas serão resolvidas nos 60 / 70 minutos de jogo, respectivamente, tendo em conta as odds anunciadas. O termo “60 / 70 minutos de jogo” refere-se ao período de jogo que inclui o tempo de paragem adicionado pelos árbitros, mas não o prolongamento programado.

*Mercados para o Marcador de Golo:*

1. No caso de existir uma disputa acerca de quem marcou um golo, a resolução será baseada nos resultados fornecidos pela GAA após a finalização do encontro. Quaisquer mudanças ao resultado subsequentes serão ignoradas para efeitos da resolução das apostas.
2. Os auto-golos não contam para fins da resolução de apostas no Primeiro/Último a marcar.
3. As apostas feitas no mercado do Primeiro a Marcar serão anuladas se o jogador não participar no jogo, ou se o mesmo entrar a jogar após o primeiro golo ter sido marcado.
4. As apostas feitas no mercado Marcador a Qualquer Momento” serão anuladas se o jogador não participar no jogo. As apostas serão válidas se o mesmo participar no jogo.

*Total de pontos do jogo:*

As apostas serão resolvidas tendo em conta o resultado no final do período regular de jogo, incluindo qualquer tempo de compensação. O prolongamento não conta.

*Pontos do jogador:*

1. As apostas serão resolvidas tendo em conta a pontuação total do jogador, incluindo golos. O prolongamento não conta. As apostas serão anuladas se o jogador não participar no encontro.
2. Os mercados para Futebolista do Ano e Lançador do Ano serão resolvidos tendo em conta os vencedores oficiais dos prémios GAA/GPA.

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

## **Golfe**

*Apostas no Vencedor Final:*

1. Ninguém começa – Sem apostas. A regra 4 pode ser aplicada. Se um jogador der a tacada inicial, será considerado concorrente. Se, mais tarde, esse jogador sair, será considerado derrotado. Os playoffs decidirão as apostas vencedoras. Apostas Each Way: as regras de dead heat poderão ser aplicadas.

2. Se um evento for afectado por más condições climatéricas ou reduzido em tempo por qualquer motivo, o resultado final certificado irá regular o pagamento, independentemente do número de rondas concluídas.

3. Se uma aposta for afectada e não houver pagamento adicional, ou o jogo adicional não contar para o resultado oficial, a aposta será cancelada.

#### *Apostas em Jogos de Torneios:*

1. Um valor será oferecido para tie e, no caso de haver um tie, as apostas que dão vitória a um participante serão consideradas perdidas. Os playoffs contam para efeitos de resolução. Se um participante perder o cut, o outro será declarado vencedor. Se ambos perderem o cut, aquele com o resultado mais baixo será considerado vencedor. Se um jogador for desqualificado, antes da conclusão de duas rondas ou depois dos dois jogadores perderem o cut, o jogador desqualificado é considerado vencedor.

2. Na eventualidade do mau tempo reduzir o número total de buracos, se 36 (ou mais) buracos tiverem sido completados, todas as apostas são válidas.

#### *Nacionalidade Vencedora:*

Não-Participante – Sem aposta. A regra 4 pode ser aplicada. Os playoffs decidem as apostas vencedoras, as regras de dead heat são aplicadas para as apostas vencedoras.

#### *Apostas em Grupos de Torneios:*

1. Não-Jogador – Sem aposta. A regra 4 pode ser aplicada. Aplicam-se playoffs. As apostas são resolvidas com base no jogador que tiver a melhor posição no final do torneio.

2. No caso de as 2, 3 bolas ou grupo serem diferentes daquilo que foi divulgado pela Betway, as apostas serão válidas de acordo com as posições finais dos nossos pares originais.

#### *Apostas em 3 Bolas e 18 Buracos:*

Se um participante não iniciar a ronda, as 3 bolas são anuladas. Aplicam-se as regras de dead heat. Assim que os jogadores tiverem começado a ronda, são considerados participantes.

#### *Apostas em 2 Bolas e 18 Buracos:*

1. Um valor será oferecido para um tie. Assim que os jogadores tiverem começado a ronda, são classificados como participantes. Se um participante se retirar durante a ronda, o seu adversário será classificado como vencedor, desde que complete a ronda no seu total.

2. Num evento de 2 participantes, se existir um preço para tie e o resultado for um tie, as apostas em ambos os participantes são consideradas perdidas. Se não existir um preço para tie, mas houver um tie, todas as apostas são canceladas.

3. Numa competição de equipas, por exemplo a Taça Ryder, se um jogo não for concluído e os participantes concordarem em parar de jogar, as apostas são resolvidas com base no resultado certificado pelo órgão dirigente.

#### *Posição Final:*

Quando a posição final for um tie, ex. três jogadores a partilharem o 7º lugar, a posição final para efeitos de resolução será o 7º lugar.

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

## **Corridas de Galgos**

### *Regras Gerais das Corridas de Galgos*

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

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

### *Previsões Directas*

1. Estando sujeitas às seguintes regras, aceitamos apostas de Previsões simples, duplas e triplas, como parte da nossa área de negócio normal. Quaisquer acumuladores de apostas de Previsão que não cumpram com as condições acima apresentadas e que sejam aceites erroneamente, serão resolvidos como Previsões Triplas, sendo que o valor apostado envolvido será igualmente dividido pelo número disponível de triplas.

2. As apostas de Previsão são classificadas a partir dos resultados declarados pelo CSF ou BAGS/BEGS F/C. Quaisquer bônus para Previsões duplas ou triplas serão adicionados aos ganhos totais calculados, excluindo qualquer bônus aplicável etapa por etapa.

3. As apostas de Previsão são anuladas quando menos de três corredores participam no evento ou quando um favorito não nomeado for seleccionado.

4. Se, por algum motivo, não existir uma Previsão do CSF ou BAGS/BEGS, as apostas serão resolvidas com referência ao NSL Straight Forecast Chart.

5. Caso existam não-corredores, a aposta será resolvida de acordo com o seguinte:

6. Com um não-corredor numa aposta de Previsão com duas selecções, a aposta passa a ser uma aposta simples para a Vitória no valor inicial da selecção restante.

7. Com um não-corredor numa aposta de Previsão com 3 selecções, a aposta passa a ser uma aposta de Previsão Invertida nas duas restantes selecções. Com dois não-corredores, a aposta passa a ser uma aposta simples para a Vitória no preço inicial da selecção remanescente.

8. Em corridas em que apenas um galgo acaba sozinho e nenhum dividendo resultante de uma Previsão é devolvido, todas as apostas de Previsão que escolhem o dito galgo como o vencedor serão resolvidas como uma aposta simples para a vitória, de acordo com o valor inicial do galgo vencedor. Todas as outras apostas de Previsão serão consideradas perdidas.

9. No caso de dois ou mais galgos acabarem num dead-heat, empatados pelo primeiro ou segundo lugar, serão pagos dividendos separados para cada Previsão elegível.

### *Tricasts*

1. Apostas de Tricast (Previsão Tripla), nas quais as respectivas selecções deverão terminar em primeiro, segundo e terceiro lugares, na ordem correcta em determinadas corridas, são aceites apenas como apostas únicas. O valor apostado em qualquer aposta Tricast dupla ou tripla (etc), que tenha sido aceite erroneamente, será dividido igualmente, de forma a cobrir cada uma das corridas Tricast em apostas simples de Tricast.

2. Tricasts de cavalos ou galgos (BAGS/BEGS) apenas serão aceites em corridas para as quais um dividendo de Tricast computadorizado é declarado. Quaisquer Tricasts aceites erroneamente para corridas para as quais nenhum dividendo de Tricast tiver sido declarado, serão resolvidos como Previsões Directas computadorizadas nas selecções nomeadas para acabar em primeiro e segundo lugares, com a selecção para o terceiro lugar a não ser incluída.

3. Em qualquer Tricast que contenha um favorito não nomeado, a selecção em questão será resolvida como um não-corredor.

4. Os Tricasts serão resolvidos de acordo com os resultados computadorizados oficiais.

5. No caso de existirem não-corredores, a aposta será resolvida de acordo com o seguinte:

6. Se uma selecção for um não-corredor, a aposta será resolvida como uma Previsão Directa, de acordo com o dividendo computadorizado para a Previsão.

7. Se existirem dois não-corredores, a aposta será resolvida como uma aposta simples de acordo com o valor inicial para a selecção restante.

8. No caso de dois ou mais galgos acabarem num dead-heat, empatados pelo primeiro, segundo ou terceiro lugares, serão pagos dividendos separados para cada Tricast elegível.

### *Levantamentos / Reservas*

1. Todas as apostas nas corridas de galgos são feitas no nome do cão (não no número de trap).
2. Se um galgo for não-corredor e deixar uma “trap” desocupada, pode ser aplicada a Regra 4.
3. Se um galgo for retirado da corrida e substituído por uma Reserva, todas as apostas naquela Corrida serão canceladas e um novo mercado será disponibilizado, se o tempo o permitir.
4. O tempo para efectuar qualquer levantamento será quando a Betway remover um corredor de um mercado; essa vez pode ser diferente do tempo de levantamento oficial.

### *Corridas de Galgos reagendadas*

1. As apostas efectuadas numa corrida cancelada, que seja reagendada para acontecer no mesmo dia, serão mantidas e verificadas com o Valor Inicial.
2. No caso de a corrida não ser reagendada para decorrer no mesmo dia, todas as selecções dessa corrida serão consideradas como non-runners (não-participantes).

### *Especiais de Corridas de Galgos*

No caso de qualquer non-runner, um contra um e apostas especiais serão anuladas.

### *Apresentação de Valores*

Onde a Apresentação de Valores estiver disponível, estes são retransmitidos directamente do estádio da corrida de galgos/The Track ou podem ser designados valores pela equipa de Trading da Betway. Se um galgo for retirado da corrida, a Apresentação de Valores não estará mais disponível até que um novo mercado esteja constituído.

### *Admissão de Apostas*

1. A Betway reserva o direito de alterar a Apresentação de Valores do The Track.
2. A Betway reserva o direito de não oferecer Corridas de Galgos de determinados percursos à sua inteira discricção.

### *Ante Post*

1. Todas as apostas são “todos na corrida ou não”.

2. Os valores oferecidos para competições específicas são Ante-Post até, e inclusivamente, a fase de meias-finais, onde a corrida deixa de poder ser concluída por uma reserva.

3. Se um galgo de reserva for reintroduzido na competição, todas as apostas “todos na corrida ou não” permanecem. Se o galgo reintroduzido continuar a ganhar ou for colocado na corrida, todas as apostas serão válidas.

4. As apostas feitas na final ou num evento de corrida único serão resolvidas como não-corredor, “No Bet”, de acordo com a dedução da Regra 4.

5. Apostas de Previsão Directa/Tricast não são aceites como apostas Ante Post.

#### *Desafio ‘Trap’*

1. Oferecemos preços para cada potencial trap vencedora de mais corridas nos eventos seleccionados.

2. As apostas desafio ‘Trap’ não são afectadas pelas reservas, traps vagas ou corridas anuladas.

3. Se uma corrida terminar em “Dead-Heat”, cada trap receberá uma “meia vitória”, tal como se houver uma Trifecta “Dead-Heat”, cada trap receberá um terço da vitória, e assim em diante.

4. No caso de um evento não começar, todas as apostas serão anuladas.

5. Se duas ou mais traps registrarem o mesmo número de vitórias, serão aplicadas regras de Dead-Heat.

#### *Especiais aumentados*

1. Poderemos oferecer duplas/triplas com valores aumentados para vitória/lugar. Esse mercado estará claramente marcado.

2. Qualquer galgo que se retire nesse mercado irá resultar no cancelamento das apostas colocadas nesse mercado, excepto se o resultado já for conhecido.

#### *Distâncias de Vitória Agregadas*

1. É a predição da margem total de vitória (a distância entre os galgos classificados em primeiro e segundo lugares) de cada corrida, num evento em concreto, mercado que é geralmente oferecido em encontros de TV.

2. Para corridas ganhas por menos de 1 comprimento de um galgo, considera-se o seguinte:

\* Dead Heat = 0

\* Testa = 0,1 comprimentos

- \* Cabeça = 0,2 comprimentos
- \* Pescoço = 0,3 comprimentos
- \* 1/4 perna = 0,25 comprimentos
- \* 1/2 perna = 0,5 comprimentos
- \* 3/4 perna = 0,75 comprimentos

3. A distância vencedora máxima para uma corrida é de 10 comprimentos de um galgo.

4. Em caso de um ou dois “walkovers”, corridas abandonadas ou consideradas anuladas, as apostas serão resolvidas por predefinição com uma distância de 2 comprimentos de um galgo. Se um evento tiver três ou mais “walkovers”, corridas abandonadas ou consideradas anuladas, as apostas serão canceladas, salvo se os “winning overs band” já tiverem sido alcançados. Nesse caso todas as apostas serão mantidas.

#### *Apostas nos jogos:*

1. Prever que galgo irá obter a melhor posição final.
2. Se um galgo não conseguir completar a corrida, o outro galgo será considerado o vencedor. Se ambos os galgos não conseguirem completar a corrida, as apostas serão anuladas.
3. No caso de qualquer galgo incluído na aposta da corrida ser retirado, a aposta na corrida será cancelada.

#### *Apostas “Each Way”*

1. Uma aposta “each way” consiste em duas partes, metade da aposta vai para a selecção “vitória” e a outra metade para a selecção “posição”. Se a sua selecção acabar em primeiro, ambas as apostas “vitória” e “posição” ganham. As apostas são colocadas para a vitória a não ser que a aposta “each way” esteja claramente especificada. A selecção “posição” das apostas “each way” nas corridas de galgos é estabelecida de acordo com os seguintes termos.

2-4 corredores Vencer Apenas

5-7 corredores 1/4 odds, 1,2

8 + corredores 1/5 odds, 1,2,3

2. Quando houver um número insuficiente de finalistas para os termos anunciados, apenas os corredores oficialmente estabelecidos são considerados como selecções de sucesso e as apostas nos não-finalistas serão perdidas.

3. Se fizer uma aposta “each way” numa corrida ou evento que é apenas para a vitória, a participação total será investida para a vitória.

Rule 4 / a.k.a “Tattersalls Regra 4(c)”

1. Preço no momento do levantamento\* e quantia deduzida em Meticals (ou moeda equivalente) dos ganhos: \*Momento do Levantamento = Momento em que a Betway retira o não-corredor do Mercado de apostas Betway (não o momento em que o galgo é retirado pelo treinador).

Regra 4 – tabela de deduções:

Preço de não-corredor aquando da retirada Quantia deduzida dos ganhos

1/9 ou menos 90 centavos em 1 Metical

2/11 a 2/17 85 centavos em 1 Metical

1/4 a 1/5 80 centavos em 1 Metical

3/10 a 2/7 75 centavos em 1 Metical

2/5 a 1/3 70 centavos em 1 Metical

8/15 a 4/9 65 centavos em 1 Metical

8/13 a 4/7 60 centavos em 1 Metical

4/5 a 4/6 55 centavos em 1 Metical

20/21 a 5/6 50 centavos em 1 Metical

1/1 a 6/5 45 centavos em 1 Metical

5/4 a 6/4 40 centavos em 1 Metical

13/8 a 7/4 35 centavos em 1 Metical

15/8 a 9/4 30 centavos em 1 Metical

5/2 a 3/1 25 centavos em 1 Metical

10/3 a 4/1 20 centavos em 1 Metical

9/2 a 11/2 15 centavos em 1 Metical

6/1 a 9/1 10 centavos em 1 Metical

10/1 a 14/1 5 centavos em 1 Metical

Mais de 14/1 Sem deduções

**Última actualização: 17/11/2017 às 09:00 GMT.**

## **Andebol**

1. Excepto estipulado o contrário, todas as apostas serão resolvidas com base no resultado no final do tempo regular, excluindo o prolongamento, se o mesmo for jogado.

2. Um jogo não disputado ou adiado será considerado como um “não-participante” para fins de resolução da aposta, a menos que seja jogado dentro de 48 horas a partir do tempo previsto inicialmente. Se o local do jogo for alterado, todas as apostas feitas com base no local original serão anuladas e os valores apostados serão devolvidos.

3. Para competições que tenham em vigor uma regra de misericórdia (Mercy Rule), caso a mesma seja usada num determinado encontro, todas as apostas serão válidas, tendo em conta o resultado no momento da utilização da regra.

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

## **Hóquei no Gelo (Excluindo a NHL)**

Regras Gerais:

1. Excepto se algo for dito em contrário, todas as apostas serão resolvidas tendo em conta o resultado no final do tempo regulamentar e excluindo a prolongamento ou penáltis se estes forem jogados.

2. *Apostas por período:* O período em questão deverá ter sido concluído para que as apostas sejam válidas. O terceiro período não inclui o prolongamento ou penáltis se estes forem jogados.

3. *60 minutos, ex. Totais das equipas, ACIMA DE/ABAIXO DE:* Para as apostas serem válidas, todos os jogos relevantes devem completar os 60 minutos de jogo, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado.

4. *Período com a pontuação mais elevada (pré-jogo):* Exclui o prolongamento e serão aplicadas as regras de dead heat. Se os totais dos 3 períodos forem idênticos, as apostas serão resolvidas como push e os valores apostados serão devolvidos.

5. *Totais do Jogo, PAR ou ÍMPAR:* Se não houver pontuação, as apostas serão resolvidas como push e os valores apostados serão devolvidos.

6. *Totais das Equipas, PAR ou ÍMPAR:* Se a sua equipa não marcar, as apostas serão resolvidas como push e os valores apostados serão devolvidos.

7. Para *Apostas Frente a Frente de Jogadores*, todos os jogadores para os quais oferecemos odds deverão participar no jogo a qualquer momento para que as apostas sejam válidas.

8. Se a conclusão de um *evento de 2 participantes* for um empate, um resultado nulo ou exactamente o mesmo número de pontos cotados e nenhum valor for oferecido para esse resultado, o resultado final da aposta é push. Quando tal ocorre, a resolução de apostas simples é a devolução das quantias apostadas. Para apostas múltiplas, a selecção da aposta é tratada como não-participante (non-runner) e a aposta será resolvida tendo apenas em conta as restantes selecções válidas.

9. Para o mercado *Tipo da Primeira Penalidade de 2 Minutos*, a aposta Outro inclui: todos os outros penáltis não mencionados, incluindo a aposta Primeiro penálti for um Double Minor (2 minutos)” e a aposta Nenhuma penalidade no jogo. Aplicam-se as regras de dead-heat no caso de dois tipos de penalidades serem atribuídas em simultâneo como primeira penalidade do encontro.

10. *Minutos da Penalidade*: no evento de ambas as equipas receberem a primeira penalidade do encontro em simultâneo, as apostas Equipa que Recebe a Primeira Penalidade no Jogo serão anuladas.

11. *Marcador a Qualquer Momento*: as apostas nos jogadores que não participem no evento serão anuladas. Esta aposta implica prever se um jogador ou equipa em específico irá marcar um golo a qualquer momento durante o encontro. As apostas serão válidas até o apito final soar e não incluem o prolongamento, se jogado. Se, por algum motivo, o encontro for abandonado antes do apito final, as apostas serão anuladas independentemente de o jogador escolhido ter marcado ou não. Os auto-golos não contam. Para as apostas em Marcador a Qualquer Momento, qualquer jogador que participe no encontro será considerado um participante.

12. *Primeiro, Último e Próximo a Marcar*: as apostas nos jogadores que não participam no evento serão anuladas. Serão feitos todos os esforços para adicionar à nossa lista de apostas disponíveis todos os jogadores de uma equipa, mas caso o primeiro, último ou próximo golo sejam marcados por um jogador não cotado na lista original, esse jogador será considerado na mesma como vencedor. Para apostas no Primeiro/Último/Próximo a marcar, qualquer jogador que dispute o jogo em questão será considerado um participante, quer esteja em campo no momento do último golo, quer não.

13. *Penalidades do Jogador* - Os jogadores têm de jogar em campo para as apostas serem válidas. As apostas serão válidas até o apito final e não incluirão qualquer Tempo Extra jogado. Se, por qualquer razão, uma partida for abandonada antes do apito final, as apostas serão canceladas, independentemente de o jogador escolhido ter recebido ou não uma penalidade.

14. *Penalidade Maior* - Refere-se a uma penalidade em que a equipa do jogador tem menos jogadores em campo por 5 minutos (short-handed). As apostas serão válidas até o apito final e não incluirão qualquer Tempo Extra jogado. Se, por qualquer razão, um jogo for abandonado antes do apito final, as apostas serão

canceladas, independentemente de ter sido assinalada uma penalidade de 5 minutos ou não.

15. *Grand Salami*: O Grand Salami oferece odds para que um estimado número de golos seja marcado num determinado número de jogos do dia. Serão oferecidas linhas para o resultado estar abaixo ou acima do cotado. Aplicam-se as regras de push. Para as apostas serem válidas, todos os jogos relevantes deverão completar os 60 minutos totais de jogo. Caso contrário, as apostas serão anuladas.

16. O Mercado de 2 Opções inclui o prolongamento/penáltis.

#### *Jogos Míticos:*

1. O mercado Vitória / Empate / Vitória nos jogos míticos é estabelecido para jogos imaginários que comparem duas equipas numa ronda de jogos, apenas para efeitos de aposta. A equipa que marcar mais golos no jogo real é considerada vencedora. As apostas serão resolvidas como empates se ambas as equipas marcarem o mesmo número de golos. Ambos os jogos reais têm de ser concluídos para as apostas serem válidas. Aplicam-se as regras do hóquei no gelo.

#### *Apostas em Directo*

1. Excepto se estabelecido algo em contrário, todas as apostas serão resolvidas tendo em conta o resultado no final do tempo regulamentar (60 minutos de jogo).

2. *Período de jogo com mais golos em directo*: exclui o prolongamento. Se dois ou mais períodos tiverem o mesmo número de golos, então a selecção para o “Empate” será resolvida como vencedora.

3. *Próximo golo marcado*: exclui o prolongamento/penáltis (apenas conta o tempo regulamentar).

### Hóquei no gelo (NHL)

#### *Admissão das apostas*

As regras gerais de Las Vegas serão aplicadas quando não mencionadas abaixo.

#### *Resolução das apostas*

Para que uma aposta seja válida, um jogo de hóquei passa a ser oficial após 55 minutos de jogo.

#### *Jogos abandonados*

Todas as apostas serão anuladas em jogos que tenham sido abandonados antes de terem terminado os 55 minutos de jogo mencionados anteriormente, excepto no caso de a aposta já ter sido resolvida ou um resultado oficial já ter sido anunciado. Todas as apostas serão anuladas no caso de os jogos terem lugar em estádios diferentes dos que tiverem sido anunciados no website.

Jogos adiados ou alterados para uma data diferente:

Todos os jogos deverão começar na data prevista (na hora local do estádio) para que as apostas sejam válidas.

*NHL – Todos os Mercados:*

1. Excepto se especificado em contrário, todas as apostas irão incluir o prolongamento e os penáltis.
2. Caso um jogo seja decidido por um desempate por penáltis, será acrescentado um golo ao resultado da equipa vencedora e ao total do encontro.
3. Os seguintes mercados não têm a o prolongamento/penáltis em conta para efeitos da resolução das apostas:

\* Vitória/Empate/Vitória;

\* Vitória/Empate/Vitória e Total de Golos 5.5;

\* 1.º Golo (2.º Golo, 3.º Golo, etc.);

\* Resultado Exacto;

\* Margem de Vitória;

\* Todos os mercados para o 1.º período;

\* Todos os mercados para o 2.º período;

\* Todos os mercados para o 3.º período;

\* Golo durante os três períodos;

\* Período com mais golos;

\* Frente-a-frente de jogadores / desempenhos / mercados do marcador (disponíveis mais abaixo).

*Frente-a-frente de jogadores / desempenhos / mercados do marcador:*

1. Os jogadores relevantes deverão estar equipados e entrar em campo para que as apostas sejam válidas.
2. Todos os pontos (golos e assistências), remates, defesas (ou qualquer outra estatística) registados durante o tempo regulamentar e prolongamento contam; no entanto as estatísticas referentes a penáltis não são contabilizadas.
3. Frente-a-frente de jogadores por pontos: os pontos acumulados por um jogador durante um jogo representam a soma completa dos golos e das assistências.

4. Especiais do Guarda-redes – Para esse especial ser aplicável e as apostas serem válidas, o guarda-redes indicado tem de ocupar esse cargo desde o início da partida.

#### *Proposições diárias da NHL*

1. Grand Salami – O Grand Salami refere-se ao número estimado de pontos a serem marcados num número específico de jogos agendados para esse dia. São oferecidas linhas para a pontuação real estar acima ou abaixo desta cota. Regras de Push aplicáveis. Para que as apostas tenham efeito, todos os jogos relevantes devem durar o tempo estipulado oficialmente.

2. Casa/Fora – Para as apostas terem efeito, todos os jogos relevantes devem durar o tempo estipulado oficialmente, caso contrário serão anuladas.

3. Equipa com pontuação mais baixa/alta - Todos os jogos devem ser disputados na data especificada para que as apostas sejam válidas. Em caso de empate, são aplicadas as regras de dead-heat.

#### *NHL - Futuros:*

1. Pontos, frente-a-frente ou vitórias da época regular da NHL: a equipa terá de concluir um mínimo de 80 jogos da época regular da NHL para que as apostas sejam válidas, excepto caso o resultado do mercado em específico já tenha sido determinado.

2. Líder da Divisão: a equipa que ganha a divisão no final da época regular.

3. Líder da Conferência: a equipa que chegar à final da Stanley Cup será considerada vencedora.

4. Vencedor da Stanley Cup: a equipa que vence os playoffs da Stanley Cup.

5. Apostas no vencedor final, na Conferência ou na Divisão: todas as apostas serão válidas, independentemente de factores como uma possível mudança do nome, da localização da equipa, ou da duração da época.

6. Apostas na série: as apostas serão anuladas se o número regulamentar de jogos (de acordo com as respectivas organizações responsáveis) for alterado ou não tiver sido concluído.

7. Melhor marcador de pontos (golos e assistências) da época regular da NHL: apenas golos e assistências marcados durante a temporada regular, dentro da liga cotada irão contar para este mercado, independentemente de por qual equipa (dentro da liga em questão) foram marcados. A equipa que é cotada ao lado do jogador apenas serve como referência. O mercado será resolvido tendo em conta as estatísticas oficiais do website [www.nhl.com](http://www.nhl.com). Todas as apostas serão válidas, mesmo caso a selecção não participe na competição. Regras de dead-heat aplicáveis.

8. Prémios da NHL: todos os prémios da NHL serão resolvidos tendo em conta os resultados oficiais do website [www.nhl.com](http://www.nhl.com)

**Última actualização: 13/04/2018 às 11:10 GMT+2.**

## **Desportos Motorizados**

Regras Gerais:

1. *Equipa Vencedora/Apostas no Piloto do Campeonato:* Quaisquer apostas feitas em participantes que não terminem a competição por qualquer motivo serão consideradas perdidas. As apostas serão determinadas pela quantidade de pontos acumulados no seguimento da apresentação do pódio da corrida final da época e não serão afectadas por circunstâncias subsequentes.

2. *Corrida Individual/Apostas no Encontro:* Todas em competição ou não. No caso de haver uma desclassificação, a apresentação do pódio contará como weigh-in e estabelece a resolução das apostas. O início de qualquer corrida de motorizados é definido como o indicador para dar início à volta de aquecimento. Qualquer piloto que esteja na grelha nesse momento e não se consiga classificar de acordo com as regras certificadas para o efeito será considerado como participante e não finalista.

3. *Apostas na Corrida:* As apostas são resolvidas com base no piloto que terminar na melhor posição. Ambos os pilotos têm de terminar a corrida. Se nenhum terminar, aquele que fez mais voltas é considerado vencedor. Se ambos os pilotos tiverem terminado o mesmo número de voltas, todas as apostas serão canceladas.

4. *Apostas em Jogos de Qualificação:* As apostas são resolvidas com base no piloto que obtiver o tempo mais rápido na volta de qualificação. Qualquer tempo de penalidades ou despromoções da grelha não afectarão este resultado. Se um piloto não participar na ronda de qualificação, as apostas nessa corrida serão canceladas. Se um piloto participar, mas falhar no tempo, é classificado como corredor e as apostas serão válidas.

5. *Classificar-se para a Pole Position:* Todos competem ou não. As apostas são resolvidas com base no piloto que foi anunciado como classificado para a Pole logo que termine a ronda de qualificação. Qualquer despromoção subsequente ou desclassificação não afectará o resultado.

6. *Volta mais rápida:* As apostas são resolvidas com base no piloto que for oficialmente confirmado como tendo feito a volta mais rápida da corrida.

7. *Pódio/Pontos Finais:* As apostas são resolvidas com base nos pilotos que terminem a corrida no pódio/posições de pontos, com a apresentação de pódio a contar como weigh in. Circunstâncias subsequentes não afectarão o resultado para fins de resolução.

8. Todas as apostas serão resolvidas com base no resultado oficial.

*Corridas de Motociclos:*

Betway – Regras das Apostas

1. Os Motociclistas posicionados para o início da volta de aquecimento para a corrida 1 são classificados como corredores para a corrida.

2. Qualquer motociclista que se retire da corrida 2 depois da corrida 1 será classificado perdedor para fins de classificação da corrida 2.

**Última actualização: 24/11/2017 às 09:00 BRST.**

## **Netball**

1. Todas as apostas excluem o prolongamento, se jogado, a não ser que especificamente indicado o contrário.

2. Se o local designado para um encontro for alterado, as apostas que já tenham sido feitas serão mantidas, desde que a equipa da casa continue a ser designada como tal. Caso a equipa da casa e a visitante, designadas como tal para um jogo listado, troquem de posição, todas as apostas baseadas na lista inicial serão anuladas.

3. Um jogo terá de ser concluído para que as apostas sejam válidas, a não ser que a resolução das apostas já tenha sido determinada.

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

## **Jogos Olímpicos (Verão e Inverno)**

### *Regras gerais*

1. Se um evento tiver sido cancelado, todas as apostas serão anuladas.

2. Se um participante ou equipa não iniciar uma corrida ou torneio, as apostas feitas nesse participante ou equipa serão consideradas perdidas. As quantias apostadas não serão reembolsadas neste caso.

### *Classificação final das medalhas*

A tabela final das medalhas, tal como anunciada pela entidade reguladora no final do evento, será utilizada para resolver as apostas para quantas medalhas um participante ou país poderá ganhar. Quaisquer alterações subsequentes à tabela das medalhas não serão tidas em consideração.

### *Apostas Frente a Frente*

1. Quando ambos os participantes alcançarem a final, a resolução das apostas será baseada nas suas posições de chegada da final.

2. Se ambos os participantes forem eliminados na mesma ronda, antes da final, as apostas serão anuladas.

3. Quando os participantes são eliminados em diferentes rondas de uma competição, o participante que chegar mais longe será considerado o vencedor para efeitos da resolução da aposta. Por exemplo, quando um dos participantes é eliminado numa ronda qualificatória e o outro participante é eliminado na meia-final, o participante que alcance a meia-final será considerado o vencedor.

#### *Eventos adiados*

Se um evento ou encontro tiver sido adiado, as apostas serão válidas desde que o evento tenha lugar antes da cerimónia de encerramento. Esta regra será sobreposta a todas as regras de adiamento para os desportos individuais.

#### *Resultados*

1. Todas as corridas ou eventos serão resolvidos tendo em conta a cerimónia de entrega das medalhas. Quaisquer desqualificações subsequentes não contam para a resolução das apostas. Caso o resultado de um evento for alterado após ter sido efectuado um inquérito, os participantes aos quais foi atribuída a medalha de ouro, prata ou bronze na cerimónia original de entrega das medalhas continuarão a ser considerados o primeiro, segundo e terceiro classificados, respectivamente.

2. Caso tenha sido atribuída mais de uma medalha para a mesma posição (por exemplo, se houverem duas medalhas de bronze no boxe), então serão aplicadas as regras de “dead-heat”.

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

### **Pesapallo (Beisebol Finlandês)**

1. Todas as apostas em Pesapallo são resolvidas com base no resultado após as primeiras duas rondas (8 innings).

2. O mercado de duas opções é decidido depois dos períodos de prolongamento (ex. Supervuoropari).

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

### **Póquer**

Para qualquer frente a frente, pelo menos um jogador tem de conseguir um prémio para que todas as apostas no respectivo frente a frente sejam válidas.

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

### **União de Rugby/Liga de Rugby**

1. Quando as odds para o vencedor final de um torneio e para 80 minutos de jogo são apresentadas em Finais de Taças, etc, a menos que a aposta Erguer a Taça ou

Competição tenham sido divulgadas, ou solicitadas, todas as apostas são resolvidas com base nos 80 minutos de jogo.

2. 80 minutos de jogo irá incluir qualquer tempo adicional por lesão ou jogo parado, mas não tempo extra. No caso de um jogo ser abandonado antes do apito final, apenas as apostas que podem ser resolvidas nesse momento serão válidas. Todas as outras serão canceladas. Tal será válido salvo no caso de os minutos restantes do encontro serem completados dentro de um prazo de 24 horas para jogos da liga, e 72 horas para jogos da taça.

3. As apostas em margem de vitória partem do zero.

4. As apostas serão aceites até ao momento do início oficial. Se uma aposta for aceite inadvertidamente, o que inclui um jogo depois da sua hora de início, o jogo será considerado como não realizado. Nas apostas Primeiro a Tentar Marcar, os tries por penáltis não contam. Serão feitos todos os esforços para cotar todos os jogadores de uma equipa, porém, se a primeira/última tentativa for marcada por um jogador não cotado na lista original, esse jogador contará à mesma como vencedor.

#### *Apostas em Título e Divisão:*

A posição final das equipas no final da época decide os lugares. Isto inclui pontos de dedução que a liga possa aplicar antes da época terminar. Playoffs de fim de época e penalidades atribuídas aos clubes depois da época terminar não contam.

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

## **Snooker e Bilhar**

#### *Apostas no Vencedor Final:*

1. Quaisquer apostas feitas em participantes que não terminem a competição por qualquer motivo serão consideradas perdidas.

2. Apostas nos Jogos: No caso de um jogo ser atribuído a um jogador antes de ter sido jogada a quantidade total de partidas/racks, as apostas serão válidas para o vencedor oficial, desde que pelo menos uma partida/rack tenha sido jogada. Se uma partida/rack não terminar, todas as apostas serão canceladas.

#### *Apostas em Partidas e Rack:*

A quantidade total de partidas/racks necessária para ganhar o jogo deve ser alcançada. Em jogos onde, por qualquer razão, forem atribuídos a um jogador antes de tal acontecer, todas as apostas em partidas/rack e handicap nesse jogo serão canceladas, a menos que a continuação do jogo não puder afectar o resultado.

#### *Pontuação de Break mais elevada:*

Caso um jogo seja atribuído a um jogador antes de ter sido jogada a quantidade total de partidas necessárias para ganhar, as apostas nos breaks especiais mais

elevados serão anuladas, a menos que a continuação do jogo não puder afectar o resultado.

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

## **Ténis de mesa**

### Regras gerais

1. Quando aplicável, a cerimónia do pódio determinará a resolução das apostas, independentemente de quaisquer desqualificações ou inquéritos posteriores.
2. Se jogadores nomeados para o encontro forem alterados antes do início do mesmo, todas as apostas serão anuladas.
3. Se um evento começar mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas, excepto caso já tenha sido determinado um resultado definitivo para esse mercado ou caso não exista nenhuma maneira concebível de o encontro poder ser jogado até à sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado de um mercado em específico.
4. Mercados de Jogo em Directo: o jogo em específico tem de ser concluído para que as apostas sejam válidas, excepto caso já tenha sido determinado um resultado definitivo para esse mercado.
5. “Corrida” aos Mercados em Directo: as apostas serão resolvidas tendo em conta o primeiro jogador a alcançar o número de pontos determinado para o jogo em questão. No caso de nenhum jogador conseguir alcançar o requerido número de pontos (devido a um abandono), as apostas para esse mercado serão anuladas. Se o jogo em questão não tiver sido jogado, todos os mercados de corrida serão anulados.
6. Os Mercados do Total de Pontos são baseados no número regulamentar de jogos a serem disputados. Se se alterar o número regular de jogos ou se este diferir dos que oferecemos para apostas, todas as apostas serão anuladas.
7. Apostas Handicap em Directo: os mercados são baseados no número regular de jogos a serem disputados. Se se alterar o número regulamentar de jogos ou se este diferir dos que oferecemos para apostas, todas as apostas serão anuladas.
8. Resolução de apostas: serão utilizadas estatísticas provenientes do fornecedor oficial de resultados ou do website oficial da competição ou encontro relevantes. Quando estas estatísticas oficiais não estiverem disponíveis ou no caso de existirem provas significativas de que o fornecedor oficial ou website oficial se encontram incorrectos, utilizaremos provas independentes para resolver as apostas.
9. Na ausência de provas independentes e consistentes ou caso existam provas significativamente contraditórias, as apostas serão resolvidas tendo por base as nossas próprias estatísticas.

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

## **Apostas em Ténis**

1. Apostas no jogo: Se um encontro tiver começado, mas não for concluído, todas as apostas serão anuladas, excepto se um tenista for desclassificado. Neste caso, o tenista que passa à próxima ronda será considerado vencedor.
2. Caso haja qualquer alteração de horário e/ou dia do encontro, todas as apostas continuarão válidas.
3. Caso haja qualquer alteração de local ou superfície de jogo, ou se um encontro for alterado para ser jogado no exterior em vez de no interior (ou vice-versa), todas as apostas continuarão válidas.
4. Apostas em Sets e no Resultado de um Set: se o set em questão não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas.
5. Número de Sets num Encontro: se o encontro em questão não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas.
6. Total de Jogos: se o encontro não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas.
7. Total de Jogos Par/Ímpar: se o encontro não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas. Para efeitos de resolução de apostas, 0 (zero) conta como par.
8. Total de jogos/Handicap de Jogos: no final de um encontro, todos os jogos que cada tenista individual tiver ganho são contabilizados e o handicap é adicionado ao total para determinar o vencedor com o handicap incluído. Se o valor do handicap ou do total de jogos oferecido for um número redondo e o resultado final for este número, as apostas serão resolvidas como push.
9. Apostas no Jogo e no Resultado do Jogo: se um jogo não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas.
10. Resultado Exacto do Set: se um jogo não tiver sido concluído, todas as apostas serão anuladas.
11. Apostas no Vencedor Final, Quarto de Jogo, numa das Partes: todas as apostas continuarão válidas para os jogadores que se retirarem ou não participarem no jogo.
12. Se um Torneio não for concluído, todas as apostas no Vencedor Final serão anuladas.
13. Nomeie os Finalistas/Chegar à final: no caso de um jogador se retirar antes do início do torneio, as apostas serão anuladas.

14. Ganhar um Set/Não Ganhar um Set: Se um jogo não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas, excepto se um resultado já tiver sido determinado.
15. Mais Ases: se um jogo não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas.
16. Serviço mais Rápido do Torneio: o jogador deverá servir pelo menos uma bola no torneio para que a aposta seja válida.
17. Um tie-break (desempate) de jogo conta como um jogo.
18. Se um jogo for decidido por um tie-break, esse mesmo tie-break será considerado o último set.
19. Tie-break no Primeiro Set: se o primeiro set não tiver sido concluído, esta aposta será anulada.
20. Maior Número de Faltas Duplas: se um encontro não tiver sido concluído ou em caso de empate, todas as apostas serão anuladas. As apostas são resolvidas tendo em conta as estatísticas oficiais do torneio.
21. Total de Ases/ Duplas Faltas: se um encontro não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas, a não ser que a resolução da aposta já tenha sido determinada.
22. Perder o 1º set e Ganhar o Encontro: se um encontro não tiver sido concluído, as apostas serão anuladas.
23. Primeiro Ás/Primeira Falta Dupla: se nenhum jogador tiver feito um ás ou falta dupla, as apostas nestes resultados serão anuladas.
24. Primeiro Serviço de Break: se não ocorrer nenhum serviço de break, as apostas neste resultado serão anuladas.
25. Apostas em Sets com Handicap: se o encontro não tiver sido concluído, as apostas neste resultado serão anuladas.
26. 1º Set – 1º Jogo de Serviço do Tenista: mercado oferecido para que o tenista em questão mantenha o seu 1º jogo de serviço do encontro ou para que este seja tenha um break. O primeiro jogo de serviço terá de ser concluído para que as apostas sejam válidas.
27. Especiais para o Encontro: os resultados oferecidos estão sujeitos às regras de ténis convencionais, excepto se a classificação da aposta já tiver sido determinada. Para mercados com resultado duplo (como Jogador A a Ganhar o Encontro por 2-0 e Servir o Maior Número de Áses”), caso exista algum empate em que as apostas sejam consideradas push, o especial será anulado.

**Última actualização: 22/04/2016 às 10:00 GMT.**

## **Trotting**

1. Todas as apostas nas corridas de trotting serão resolvidas com base nos resultados oficiais da entidade reguladora.
2. Os resultados oficiais estão disponíveis em [www.atg.se](http://www.atg.se) (Trotting Sueco), [www.rikstoto.no](http://www.rikstoto.no) (Trotting Norueguês), e [www.hippos.fi](http://www.hippos.fi) (Trotting Finlandês).

### *Dead Heats*

Dead-Heats: Quando ocorrer um “Dead-Heat”, os vencedores são pagos com base em divisão de apostas (ex.: se for um “deat-heat” de 2 cavalos, metade da aposta será paga como uma vitória).

### *Regra N.º4*

Para apostas no Vencedor da Corrida, no caso de existirem non-runners, a odds para os cavalos restantes sofrerão uma dedução da Regra N.º4, tendo por base o último valor oferecido no momento em que o cavalo foi retirado.

### *Apostas Frente a Frente de Trotting*

1. O cavalo que terminar com a melhor classificação final, tendo em conta os resultados oficiais, será declarado vencedor.
2. Serão devolvidas as quantias apostadas caso um ou ambos os cavalos num frente a frente forem non-runners, se a corrida tiver sido abandonada ou se ambos os cavalos não competirem na corrida ou não registarem um tempo oficial.

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

## **UFC e Artes Marciais**

1. Para a resolução das apostas, será usado o resultado oficial que foi anunciado pelo apresentador no final de um combate. Quaisquer alterações subsequentes a esse resultado não serão tidas em conta. Se o apresentador oficial não declarar um resultado no final de um combate, o mercado será resolvido tendo em conta apenas o resultado apresentado no site oficial da organização relevante.
2. Se o combate terminar em empate, as apostas para o resultado do combate serão anuladas e as quantias apostadas serão devolvidas.
3. Se um combate não tiver lugar dentro de 48 horas após a data e hora previstas, então as apostas serão consideradas anuladas e todas as quantias apostadas serão devolvidas. Os combates que sejam considerados como “Sem Disputa” ou “Sem Decisão” irão ver todos os seus mercados resolvidos como nulos.

### *Combates Futuros*

A única excepção à regra das 48 horas, acima mencionada, é quando os combates estão listados na categoria “Combates Futuros”. Estes mercados foram organizados antes de a data exacta ser conhecida e serão reclassificados na data e evento correctos assim que um anúncio oficial tiver sido feito. Estes combates apenas serão anulados se qualquer um dos participantes defrontar um outro adversário em vez do originalmente determinado. Assim que um combate tiver sido reclassificado, o mesmo estará sujeito à regra das 48 horas.

### *Alteração ao número previsto de rondas*

Todas as apostas para o vencedor final para o encontro serão válidas. No entanto, as apostas round-a-round serão anuladas.

### *Apostas em Rondas*

1. As apostas vencedoras deverão prever a ronda em que é determinado o resultado do combate.
2. Se um combate for interrompido antes de terem sido concluídas todas as rondas, ou se um participante tiver sido desqualificado e tiver sido atribuída uma decisão por pontos, todas as apostas serão resolvidas tendo em conta a ronda em que o combate foi interrompido.

### *Total de rondas*

1. Se um combate for interrompido antes de terem sido concluídas todas as rondas, ou se um participante tiver sido desqualificado e tiver sido atribuída uma decisão por pontos, todas as apostas serão resolvidas tendo em conta a ronda em que o combate foi interrompido.
2. Para efeitos de resolução da aposta, quando for designado uma meia-ronda, os 2 minutos e 30 segundos serão o momento considerado a “metade” da ronda, e onde será determinado o valor de “acima de/abaixo de”. Caso a ronda termine exactamente nesse momento, as apostas afectadas serão anuladas.

Exemplos (Norma uniformizada para rondas de 5 minutos) para aposta uma em:

“Mais de 0.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos na Ronda 1

“Mais de 1.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos na Ronda 2

“Mais de 2.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos na Ronda 3

“Mais de 3.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos na Ronda 4

“Mais de 4.5 Rondas” ganhar, a luta deverá durar mais de 2 minutos e 30 segundos na Ronda 5.

Não aparece para a ronda

Se um participante não aparecer para a ronda seguinte, a aposta será resolvida como uma vitória do seu adversário na ronda precedente.

“Ganhar por finalização”

KO, TKO, DQ ou Submissão contam como finalização.

### *Especiais do UFC Card*

1. Apenas os combates “main card” (principais) e “undercard” (secundários) contam. Os preliminares iniciais não serão incluídos. As apostas serão resolvidas tendo em conta o número de combates previsto no total, o que inclui todos os encontros “undercard” e “main card”.

2. As apostas serão válidas desde que tenha lugar o número exacto de combates presente na descrição do mercado. Se um participante se retirar e for substituído, as apostas serão válidas. Se o combate for cancelado sem que haja uma substituição, alterando assim o número de combates, todas as apostas serão anuladas.

3. Aplicam-se as regras de “dead-heat” aos mercados Combate da Noite, Submissão da Noite e KnockOut da Noite, caso dois ou mais combates ou participantes recebam a homenagem.

**Última actualização: 05/12/2018 às 11:00 GMT+2.**

## **Desportos Virtuais: Regras das Apostas**

A categoria dos Desportos Virtuais da Betway oferece emoções fortes 24 horas por dia, 7 dias por semana nos seus desportos favoritos que temos disponíveis.

Todas as apostas feitas nos Desportos Virtuais estão sujeitas às regras gerais dos desportos. Por favor clique aqui para aceder às regras de apostas desportivas da Betway.

Oferecemos:

\* Futebol

\* Trotting

\* Corridas de Cavalos

\* Corridas de Galgos

Betway – Regras das Apostas

\* Automobilismo

\* Motociclismo

\* Ciclismo

Futebol Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada jogo, pode efectuar as suas selecções e fazer as suas apostas recorrendo às odds apresentadas e mercados disponíveis. O jogo irá então exibir um ticket onde são destacadas as oportunidades de golo. O resultado destes destaques será depois exibido num cartão com o resultado do jogo, mostrando as selecções vencedoras. As suas apostas serão resolvidas em conformidade. De seguida, terão início a introdução e contagem regressiva para o jogo seguinte.

Por favor clique aqui para aceder às regras das apostas do Futebol da Betway.

RTP (Return to Player):

Teoricamente, a média de retorno ao jogador (RTP) é de 88%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Corridas de Cavalos Virtuais

Regras Gerais:

Com as Corridas de Cavalos Virtuais da Betway, você pode escolher de entre uma selecção de eventos. Quando se decidir, pode efectuar as suas selecções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, que revela as odds de cada cavalo e jockey. A corrida irá então começar e terá uma duração de 30 a 60 segundos. Nesse período os mercados de apostas serão actualizados de forma a mostrarem as selecções e odds para a corrida seguinte.

As selecções que oferecemos são:

- Vencedor da Corrida
- 2/3/4 lugares\* \*Apenas disponíveis para corridas com 16 participantes
- Previsão
- Tricast

Quando terminada, será reproduzida a repetição dos cavalos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros 3/4 a terminar. A sua aposta será então resolvida.

Por favor clique aqui para aceder às regras das apostas das Corridas de Cavalos da Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno ao jogador (RTP) é de 71%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Trotting Virtual

Regras Gerais:

Com o Trotting Virtual da Betway, você pode escolher de entre uma selecção de eventos. Quando se decidir, pode efectuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, que exhibe as odds de cada participante. A corrida irá então começar e terá uma duração de 30 a 60 segundos. Nesse período os mercados de apostas serão actualizados de forma a mostrarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As seleções que oferecemos são:

- Vencedor da Corrida
- 2/3/4 lugares\* \*Apenas disponíveis para corridas com 16 corredores
- Previsão
- Tricast

Quando terminada, será reproduzida a repetição dos cavalos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros 3/4 a terminar. A sua aposta será então resolvida.

Por favor clique aqui para aceder às regras das apostas de Trotting da Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno ao jogador (RTP) é de 73%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Corridas de Galgos Virtuais

Regras Gerais:

Antes de cada corrida, pode efectuar as suas seleções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, que exhibe as odds para cada participante. A corrida irá então começar, durando aproximadamente 30 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão actualizados de forma a apresentarem as seleções e odds para a corrida seguinte.

As selecções que oferecemos são:

- Vencedor da Corrida
- Segundo lugar
- Previsão
- Tricast

Quando terminada, será reproduzida a repetição dos galgos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros três a terminar. A sua aposta será então resolvida.

Por favor clique aqui para aceder às regras das apostas das Corridas de Galgos da Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno ao jogador (RTP) é de 70%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Automobilismo Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada corrida, você pode efectuar as suas selecções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, que exhibe as odds para cada participante. A corrida irá então começar, durando aproximadamente 60 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão actualizados de forma a apresentarem as selecções e odds para a corrida seguinte.

As selecções que oferecemos são:

- Vencedor da Corrida
- Segundo lugar
- Previsão
- Tricast
- Reverse Tricast (Previsão Invertida)

Quando terminada, será reproduzida a repetição dos veículos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros três a terminar. A sua aposta será então resolvida.

Por favor clique aqui para aceder às regras das apostas do Automobilismo da Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno ao jogador (RTP) é de 73%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Motociclismo Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada corrida, você pode efectuar as suas selecções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, que exibe as odds de cada um dos 4 Pilotos e Motos. A corrida irá então começar, durando aproximadamente 30 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão actualizados de forma a apresentarem as selecções e odds para a corrida seguinte.

As selecções que oferecemos são:

- Vencedor da Corrida
- Segundo e terceiro lugares
- Previsão
- Tricast

Quando terminada, será reproduzida a repetição das motos a cruzarem a meta e serão destacados os primeiros dois a terminar. A sua aposta será então resolvida.

Por favor clique aqui para aceder às regras de apostas do Motociclismo da Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno ao jogador (RTP) é de 73%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Ciclismo Virtual

Regras Gerais:

Antes de cada corrida pode efectuar as suas selecções e fazer as suas apostas recorrendo ao visualizador de odds, que exibe as odds de cada um dos ciclistas e bicicletas. A corrida irá então começar, durando aproximadamente 30 segundos. Nesse momento os mercados de apostas serão actualizados de forma a apresentarem as selecções e odds para a corrida seguinte.

As seleções que oferecemos são:

- Vencedor da Corrida

- Segundo e terceiro lugares
- Previsão
- Tricast
- Reverse Tricast (Previsão Invertida)

Quando terminada, será reproduzida a repetição das bicicletas a cruzarem a meta e serão destacados as primeiras três a terminar. A sua aposta será então resolvida.

Por favor clique aqui para aceder às regras das apostas do Ciclismo da Betway.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno por jogador (RTP) é de 74%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Regras Gerais para Desportos Virtuais

Eventos não-concluídos:

No improvável caso do resultado ser incerto ou não ser concluído (por qualquer razão), todas as apostas serão anuladas e reembolsadas de acordo com as regras de apostas da Betway. Estão excluídos desta situação problemas de transmissão (streaming), como o relato não estar sincronizado com a transmissão de vídeo.

Por favor clique aqui para aceder às Regras de Apostas da Betway.

Pagamento Máximo:

O pagamento máximo por aposta individual é de **250.000€** para todos os mercados de Desportos Virtuais.

Por favor clique aqui para aceder às regras de Pagamentos Máximos.

RTP:

Teoricamente, a média de retorno ao jogador (RTP) é de 75%. O RTP representa o retorno esperado do jogo a longo prazo, tendo sido calculado por uma empresa de testes independente, em conformidade com a regulamentação relevante.

Uma avaria resultará na anulação de todos os pagamentos e apostas, de acordo com os nossos Termos e Condições.

**Última actualização: 07/08/2017 às 15:00 BST.**

## **Voleibol**

1. Ambas as equipas num encontro terão odds individuais para a sua vitória.
2. No caso de qualquer uma das equipas nomeadas para um jogo ser alterada antes de o jogo começar, todas as apostas serão anuladas.
3. Se um jogo começar sem ser concluído, todas as apostas serão anuladas.
4. Para competições em que exista um empate nos encontros com duas mãos, caso haja um Golden Set para decidir que equipa passa à fase seguinte (na eventualidade de o empate ser equilibrado nos jogos ganhos), para efeitos da resolução das apostas o Golden Set não conta.
5. A aposta “Qualificar-se” será resolvida tendo em conta a equipa que passa à fase seguinte da competição específica, e inclui o resultado de um Golden Set, se o mesmo for jogado.

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

## **Polo Aquático**

1. Todas as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado oficial declarado pela entidade reguladora do Polo Aquático.
2. Excepto se algo for dito em contrário pela Betway, todas as apostas serão resolvidas de acordo com o resultado no final do tempo regulamentar.
3. Se um jogo for abandonado antes do final do tempo regulamentar, todas as apostas serão anuladas, excepto para os mercados que já tenham sido incondicionalmente determinados.
4. Se um jogo for adiado e reagendado para ter lugar dentro de um prazo de 24 horas após o tempo previsto inicialmente, as apostas no jogo permanecerão válidas.
5. Se o jogo não for disputado no local anunciado, a aposta permanecerá válida, excepto caso o local tenha sido alterado para solo do adversário, pois nesse caso as apostas serão anuladas. (No caso de jogos internacionais, as apostas permanecerão válidas se o local do jogo se mantiver no mesmo país).

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

## **Desportos de Inverno**

1. A designação “Desportos de Inverno” abrange os seguintes desportos: Esqui Alpino, Biatlo, Bobsleigh, Esqui Cross-Country, Esqui Estilo Livre, Luge, Combinado Nórdico, Patinagem, Skeleton, Salto de Esqui e Snowboarding.

2. Apostas no vencedor final: quaisquer apostas colocadas em participantes que acabem por não competir, seja qual for a razão, serão consideradas perdidas. Para os mercados do vencedor final, serão aplicadas as regras de “dead-heat”.

3. Caso um evento seja adiado, as apostas apenas serão válidas se o evento tiver lugar no mesmo local e dentro de um período de sete dias. Caso contrário, todas as apostas serão anuladas.

4. No entanto, para o Campeonato do Mundo e os Jogos Olímpicos, as apostas serão válidas para a disciplina relevante, independentemente da nova hora e data para o evento. Se o mesmo tiver sido abandonado e não tiver lugar, todas as apostas serão anuladas.

5. Se as condições de um evento em específico forem alteradas das listadas originalmente pela entidade reguladora oficial, todas as apostas serão anuladas, excepto caso a resolução das apostas já tenha sido determinada.

\* Alterações à distância oficial: para o biatlo e cross-country, as apostas serão anuladas se a distância oficial registada for alterada, mas permanecerão válidas se a distância efectiva da pista tiver sido alterada.

\* Menos rondas ou ordem dos eventos: a excepção está nos eventos de Saltos de Esqui, em que os resultados irão permanecer válidos para todos os mercados desde que uma ronda seja concluída na íntegra, incluindo caso o evento ou ronda tenham que recomeçar, mas excluindo o mercado das margens de vitória (veja a regra indicada mais abaixo).

\* Especificamente para Saltos de Esqui em Directo: se um evento for abandonado durante a segunda ronda, significando que os resultados da primeira ronda serão também os resultados oficiais do evento, serão anuladas todas as apostas feitas após este primeiro set ter sido concluído.

6. As apostas serão resolvidas de acordo com os resultados ou rankings oficiais da Federação Internacional de Esqui (FIS), a União Internacional de Patinagem (ISU), a União Internacional de Biatlo (IBU) e o Comité Olímpico Internacional, bem como qualquer outra entidade reguladora considerada como tendo autoridade sobre as competições em questão. No entanto, no evento de uma desqualificação, a cerimónia do pódio irá determinar a resolução das apostas.

7. Resolução das apostas: serão utilizadas estatísticas provenientes do fornecedor oficial de resultados ou do website oficial da competição ou encontro relevantes para resolver as apostas. Quando estas estatísticas oficiais não estiverem disponíveis ou no caso de existirem provas significativas que o fornecedor oficial ou website oficial se encontram incorrectos, utilizaremos provas independentes para resolver as apostas. Na ausência de provas independentes e consistentes ou caso existam provas significativamente contraditórias, as apostas serão resolvidas tendo por base as nossas próprias estatísticas.

8. Se um evento tiver duas corridas idênticas a decorrer em dias diferentes e a primeira corrida tiver sido cancelada, as apostas feitas na primeira corrida serão resolvidas de acordo com os resultados da segunda corrida.

9. Especificamente para apostas no Combinado Nórdico: se os resultados de uma ronda provisória de uma competição forem usados para o início da corrida cross-country, todas as apostas serão anuladas.

10. Para apostas frente a frente: ambos os jogadores deverão iniciar o evento ou as apostas serão anuladas. Caso um participante comece, mas se retire, as apostas feitas no mesmo serão consideradas perdidas.

11. Pelo menos um dos participantes deverá acabar a corrida ou torneio na sua totalidade para que as apostas sejam válidas.

12. Total de medalhas ou de pontos: os participantes deverão completar um número mínimo necessário de eventos para que as apostas sejam válidas.

13. Mercados em Directo para a Primeira Ronda / Salto / Corrida: se um evento tiver sido abandonado antes de a primeira ronda ter sido concluída, todas as apostas serão anuladas, excepto caso já tenha sido determinada a resolução da aposta em questão.

14. Se um evento recomeçar durante a Primeira Ronda / Salto / Corrida, todas as apostas feitas em mercados oferecidos em directo antes deste recomeço serão anuladas, excepto caso já tenha sido determinada a resolução da aposta em questão.

15. Margem de vitória: as apostas serão resolvidas nos intervalos de vitória listados pela entidade reguladora oficial do evento. Caso sejam alteradas as condições de um evento em específico, não correspondendo as mesmas às originalmente listadas pela entidade reguladora, as apostas serão anuladas. Exemplos desta situação são a existência de uma pista com uma distância inferior, de menos rondas ou saltos ou a alteração da ordem dos eventos.

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