

# Tipos de apostas

- ❖ Todas as opções de apostas listadas abaixo são referentes a 1 tp e 2tp mais acréscimos; prorrogação e decisão por pênaltis são desconsiderados.

## Vencedor do encontro

É a aposta mais comum, sabemos bem que um jogo de futebol há a possibilidade de três resultados possíveis primeiro time (CASA) vence, segundo time (FORA) vence e empate. Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Placar final	Vencedor	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Casa	1-0	Casa	Ganhou
2	Coritiba X Santos	Casa	1-2	Fora	Perdeu
3	Fluminense X Ponte Preta	Empate	3-2	Casa	Perdeu
4	Internacional X Juventude	Empate	0-0	Empate	Ganhou
5	Santos X Juventude	Fora	0-1	Fora	Ganhou
6	São Paulo X Corinthians	Fora	2-2	Empate	Perdeu

## Dupla Possibilidade

É bem parecido com a modalidade de cima, contudo você pode ganhar em duas situações possíveis. Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Placar final	Vencedor	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Casa ou Empate	1-0	Casa	Ganhou
2	Coritiba X Santos	Casa ou Empate	1-2	Fora	Perdeu
3	Fluminense X Ponte Preta	Empate ou Casa	2-2	Casa	Ganhou
4	Internacional X Juventude	Empate ou Casa	0-0	Empate	Ganhou
5	Santos X Juventude	Casa ou Fora	0-1	Fora	Ganhou
6	São Paulo X Corinthians	Empate ou Fora	2-2	Empate	Ganhou

## Ambas Equipes Marcam

- Ambas Marcam => Ambos os times fazem gols .
- Apenas 1 Marca => Apenas um time marca gol.

## Ambas Equipes Marcam + Resultado

Há três possibilidades:

- Ambas M e Casa Ganha => Ambos os times fazem gols e o vencedor do encontro é casa
- Ambas M e Fora Ganha => Ambos os times fazem gols e o vencedor do encontro é fora
- Ambas M e Empatam => Ambos os times fazem gols e o jogo termina em empate
- Ambas Não Marcam e Casa Ganha => Somente um time faz gol e o vencedor do encontro é casa
- Ambas Não Marcam e Fora Ganha => Somente um time faz gol e o vencedor do encontro é fora
- Ambas Não e Empatam => Jogo termina 0x0

## Handicap Europeu

Adiciona-se ou subtrai-se o valor selecionado do número de gols do escolhido e o time escolhido deve vencer a partida com o valor do handicap aplicado ao placar. Nesta opção empate perde a aposta. Por exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Placar da partida	Placar Handicap Europeu	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Casa -1	1-1	0-1	Perdeu
2	Coritiba X Santos	Fora +2	2-1	2-3	Ganhou
3	Bahia x Sport	Casa +1	0-0	1-0	Ganhou
4	São Paulo x Vasco	Fora -1	0-1	1-1	Perdeu

## Vencedor Intervalo/Final

Nesta modalidade existem duas opções consulte seu administrador para saber qual é a opção na sua banca.

Esta opção é considerado o resultado do primeiro tempo e o resultado final do jogo Exemplo:

Jogo	Aposta	1° Tempo	2° Tempo	Placar final	Vencedor	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Casa   Empate	1-0	1-0	2-0	Casa   Casa	Perdeu
Coritiba X Santos	Casa   Fora	1-0	0-2	1-2	Casa   Fora	Ganhou
Fluminense X Ponte Preta	Empate   Casa	1-1	1-1	2-2	Empate   Empate	Perdeu
Internacional X Juventude	Empate   Empate	0-0	0-0	0-0	Empate   Empate	Ganhou
Santos X Juventude	Fora   Casa	0-1	0-1	0-2	Fora   Fora	Perdeu
São Paulo X Corinthians	Fora   Empate	0-1	2-2	2-3	Fora   Fora	Perdeu

## Total de Gols

Soma o placar final do jogo e verifica se é maior ou menor que o valor da categoria. Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Placar final	Soma	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Jogo - Abaixo 1.5	2-0	2	Perdeu
2	Coritiba X Santos	Jogo - Abaixo 1.5	1-2	3	Perdeu
3	Fluminense X Ponte Preta	Jogo - Acima 1.5	2-2	4	Ganhou
4	Internacional X Juventude	Jogo - Acima 1.5	0-0	0	Perdeu
5	Santos X Juventude	Jogo - Abaixo 2.5	0-1	1	Ganhou
6	São Paulo X Corinthians	Jogo - Acima 2.5	2-2	4	Ganhou

## Resultado Exato

O placar final tem que ser igual ao da modalidade apostada. Por exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Placar final	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Resultado Exato (1:1)	2-0	Perdeu
2	Coritiba X Santos	Resultado Exato (1:2)	1-2	Ganhou

## Vencedor no 1Tempo

Este tipo de aposta somente considera o time que está ganhando o jogo até o final do primeiro tempo, independente do resultado final do jogo. Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	1° Tempo	Vencedor	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	1 Tempo - Casa	1-0	Casa	Ganhou
2	Coritiba X Santos	1 Tempo - Casa	1-1	Empate	Perdeu
3	Fluminense X Ponte Preta	1 Tempo - Empate	1-2	Fora	Perdeu

## Resultado Exato no 1Tempo

O placar no primeiro tempo tem que ser igual ao da modalidade apostada. Por exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Placar 1 Tempo	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	1 Tempo - Resultado Exato (1:1)	2-0	Perdeu
2	Coritiba X Santos	1 Tempo - Resultado Exato (1:2)	1-2	Ganhou

## Total de gols no 1Tempo

Este tipo de aposta somente considera o número de gols do jogo até o final do primeiro tempo, independente do resultado final do jogo. Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	1° Tempo	Vencedor	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	1 Tempo – Jogo Acima 1.5	1-0	1 gol	Perdeu
2	Coritiba X Santos	1 Tempo – Jogo Abaixo 2.5	1-1	2 gols	Ganhou
3	Fluminense X Ponte Preta	1 Tempo – Jogo Acima 3.5	1-3	4 gols	Ganhou

## Resultado e Total de gols

Este tipo de aposta considera o vencedor da partida e a soma de gols marcados por ambas as equipes Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Resultado	Vencedor	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Casa & acima de 2.5	1-0	Casa e 1 Gol	Perdeu
2	Coritiba X Santos	Fora & acima de 3.5	2-3	Fora e 5 Gols	Ganhou
3	Fluminense X Ponte Preta	Casa & abaixo de 2.5	2-0	Casa e 2 Gols	Ganhou

## Time a marcar

Este tipo de aposta considera qual possibilidade de gol ocorreu. Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Resultado	Vencedor	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Somente Casa	1-0	Casa marcou	Ganhou
2	Coritiba X Santos	Somente Fora	2-3	Ambos marcaram	Perdeu

3	Fluminense X Ponte Preta	Sem gols	0-0	Sem gols	Ganhou
---	--------------------------	----------	-----	----------	--------

## Ambas Marcam 2 Tempo

Há duas possibilidades independentes dos gols do primeiro tempo:

- Ambas Marcam 2 Tempo : Sim => Ambos os times fazem gols no segundo tempo.
- Ambas Marcam 2 Tempo : Não => Apenas um time marca gol ou nenhum time marca gol no segundo tempo.

## Tempo com mais gols

Este tipo de aposta considera o somatório de gols no primeiro tempo e compara com o somatório de gols com o segundo tempo Exemplo:

Jogo	Aposta	1° Tempo	2° Tempo	Placar final	Vencedor	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Mais Gols 1 tempo	1-0	1-0	2-0	Iguais	Perdeu
Coritiba X Santos	Mais Gols 2 tempo	1-0	0-2	1-2	Mais Gols 2 tempo	Ganhou
Fluminense X Ponte Preta	Iguais	1-1	1-1	2-2	Iguais	Ganhou
Internacional X Juventude	Iguais	0-0	1-0	1-0	Mais Gols 1 tempo	Perdeu

## Casa tempo com mais gols

Este tipo de aposta considera o somatório de gols no primeiro tempo e compara com o somatório de gols com o segundo tempo somente da equipe que joga em casa. Semelhante ao Tempo com mais gols, porém considerando somente os gols marcado pelo time da casa.

## Fora tempo com mais gols

Este tipo de aposta considera o somatório de gols no primeiro tempo e compara com o somatório de gols com o segundo tempo somente da equipe que joga fora. Semelhante ao Tempo com mais gols, porém considerando somente os gols marcado pelo time de fora.

## Total de gols e ambos marcam

Este tipo de aposta considera o somatório de gols do jogo e se ambos os times marcaram gols durante a partida. Ex:

Número	Jogo	Aposta	Placar final	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Ambos marcam & acima de 1.5	2-0	Perdeu
2	Coritiba X Santos	Ambos marcam & acima de 2.5	3-3	Ganhou

## Número de gols na partida

Este tipo de aposta somente considera o somatório de gols do jogo independente de qualquer outra comparação. Ex:

Número	Jogo	Aposta	Placar 1 Tempo	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Menos de 2 gols	2-1	Perdeu
2	Coritiba X Santos	2 ou 3 gols	2-1	Ganhou

## Casa gols exatos

Este tipo de aposta somente considera o somatório de gols do jogo do time da casa independente de qualquer outra comparação. Ex:

Número	Jogo	Aposta	Placar 1 Tempo	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Casa menos de 2 gols	1-3	Ganhou
2	Coritiba X Santos	Casa 2 ou 3 gols	4-2	Perdeu

## Fora gols exatos

Este tipo de aposta somente considera o somatório de gols do jogo do time fora independente de qualquer outra comparação. Ex:

Número	Jogo	Aposta	Placar 1 Tempo	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Fora menos de 2 gols	1-3	Perdeu
2	Coritiba X Santos	Fora 2 ou 3 gols	4-2	Ganhou

## Total gols pares ou impares

Neste tipo de aposta o total de gols da partida deve ser um número par ou ímpar.

Exemplo:

Jogo	Aposta	Resultado	Vencedor	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Total Par	1-0	1 Gol - Impar	Perdeu
Coritiba X Santos	Total Impar	2-3	5 Gols - Impar	Ganhou
Fluminense X Ponte Preta	Total Par	2-0	2 Gols - Par	Ganhou

\*Para efeitos de aposta zero é considerado par

## Casa total gols pares ou impares

Semelhante ao total de gols pares ou impares porém somente levando em consideração os gols do time casa

Exemplo:

Jogo	Aposta	Resultado	Vencedor	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Casa Total Par	2-1	2 Gols - Par	Ganhou
Coritiba X Santos	Casa Total Impar	2-3	2 Gols - Par	Perdeu
Fluminense X Ponte Preta	Casa Total Par	4-0	2 Gols - Par	Ganhou

\*Para efeitos de aposta zero é considerado par

## Fora total gols pares ou impares

Semelhante ao total de gols pares ou impares porém somente levando em consideração os gols do time fora  
Exemplo:

Jogo	Aposta	Resultado	Vencedor	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Fora Total Par	2-1	1 Gol - Impar	<b>Perdeu</b>
Coritiba X Santos	Fora Total Impar	2-3	3 Gols - Impar	<b>Ganhou</b>
Fluminense X Ponte Preta	Fora Total Par	4-0	0 Gols - Par	<b>Ganhou</b>

\*Para efeitos de aposta zero é considerado par

## Margem de Vitória

Esta opção de aposta é definida pelo vencedor do encontro e de quantos gols de diferença o vencedor terá em relação ao adversário. (Esta opção não é handicap)

Exemplo:

Jogo	Aposta	Placar final	Vencedor	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Margem Casa - 1 Gol	1-0	1 Gol - Casa	<b>Ganhou</b>
Coritiba X Santos	Margem Fora - 2 Gols	1-2	1 Gol -Fora	<b>Perdeu</b>
Fluminense X Ponte Preta	Margem Fora - 4 ou mais Gols	2-7	5 Gols - Fora	<b>Ganhou</b>
Internacional X Juventude	Margem Casa - 3 Gols	4-1	3 Gols - Casa	<b>Ganhou</b>
Santos X Juventude	Nenhum gol	0-1	1 Gol - Fora	<b>Perdeu</b>
São Paulo X Corinthians	Mesmo numero de gols	2-2	0 Gol - Empate	<b>Ganhou</b>

## Dupla possibilidade no 1 tempo

Esta opção de aposta é definida pelo vencedor do 1 tempo.

Exemplo:

Jogo	Aposta	Placar 1 Tempo	Placar Final	Resultado
Flamengo X Palmeiras	1 Tp – Casa ou Empate	1 x 0	1 x 2	<b>Ganhou</b>
Coritiba X Santos	1 Tp - Casa ou Fora	0 x 0	1 x 0	<b>Perdeu</b>
Fluminense X Ponte Preta	1 Tp – Empate ou Fora	1 x 2	2 x 2	<b>Ganhou</b>

## Handicap Asiático

Adiciona-se ou subtrai-se o valor selecionado do número de gols do escolhido e o time escolhido deve vencer a partida com o valor do handicap aplicado ao placar. Nesta opção não há empate. Por exemplo:

Número	Jogo	Aposta	Placar da partida	Placar Handicap Asiático	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	Casa -0.5	1 x 1	0.5 x 1	<b>Perdeu</b>
2	Coritiba X Santos	Fora +1.5	2 x 1	2 x 2.5	<b>Ganhou</b>
3	Bahia x Sport	Casa +0.5	0 x 0	0.5 x 0	<b>Ganhou</b>
4	São Paulo x Vasco	Fora -2.5	0 x 1	1 x (-1.5)	<b>Perdeu</b>

## Ambos Marcam 1tp/2tp

Esta opção de aposta é definida pelo ambas marcam no primeiro tempo e ambas marcam no segundo tempo.

Exemplo:

Jogo	Aposta	Placar 1 Tempo	Placar Final	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Sim/Sim	1 x 0	2 x 2	Perdeu
Coritiba X Santos	Não/Sim	0 x 0	2 x 1	Ganhou
Fluminense X Ponte Preta	Não/Não	0 x 0	0 x 1	Ganhou

## Total de gols no 1Tempo

Este tipo de aposta somente considera o número de gols do jogo do início do segundo tempo até o final do jogo, independente do resultado do primeiro tempo. Exemplo:

Número	Jogo	Aposta	2º Tempo	Vencedor	Resultado
1	Flamengo X Palmeiras	2 Tempo – Jogo Acima 1.5	1-0	1 gol	Perdeu
2	Coritiba X Santos	2 Tempo – Jogo Abaixo 2.5	1-1	2 gols	Ganhou
3	Fluminense X Ponte Preta	2 Tempo – Jogo Abaixo 3.5	1-3	4 gols	Perdeu

## Especiais

Time ganha de zero: Nesta opção o time selecionado deve ganhar o encontro sem tomar gols.

Time ganha um dos tempos: Nesta opção o time selecionado deve ganhar o 1 tempo ou o segundo tempo, independente do resultado da partida ou o resultado do outro tempo.

Time ganha ambos os tempos: Nesta opção o time selecionado deve ganhar o 1 tempo e o segundo tempo, conseqüentemente vencendo a partida.

Time marca ambos os tempos: Nesta opção o time selecionado deve marca pelo menos um gol no 1 tempo e pelo menos um gol no 2 tempo.

Pênalti: Nesta opção a aposta é se terá pênalti ou não durante a partida. Somente é considerado pênalti durante a partida; decisão por pênaltis é desconsiderada.

Exemplos:

Jogo	Aposta	Placar 1 Tempo	Placar Final	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Casa ganha de zero	2 x 0	3 x 1	Perdeu
Coritiba X Santos	Fora ganha um dos tempos	0 x 0	1 x 0	Ganhou
Fluminense X Ponte Preta	Casa ganha ambos os tempos	1 x 0	3 x 1	Ganhou
Vasco x Corinthians	Fora marca ambos os tempos	1 x 1	2 x 2	Ganhou

## Gol e meio

Nesta opção o time selecionado deve vencer o outro com diferença acima da escolhida.

Por exemplo:

Jogo	Aposta	Placar da partida	Gols acima	Resultado
Flamengo X Palmeiras	Casa ganha com +1.5	2 x 1	1 < 1.5	<b>Perdeu</b>
Coritiba X Santos	Fora ganha com +1.5	2 x 0	2 > 1.5	<b>Ganhou</b>
Bahia x Sport	Casa ganha com +2.5	3 x 1	2 < 2.5	<b>Perdeu</b>
São Paulo x Vasco	Casa ganha com +2.5	5 x 2	3 > 2.5	<b>Ganhou</b>

## Escanteios

Acima, exatamente e abaixo: Nestas opções o total de escanteios somados dos dois times deve corresponder a opção selecionada.

Total Escanteios: Nesta opção o total de escanteios da partida, somados dos dois times deve corresponder a opção selecionada.

Faz mais escanteios: Nesta opção o time selecionado deve ter mais escanteios no jogo do que a outra equipe ou no caso de escanteios iguais as duas equipes devem marcar o mesmo numero de escanteios totais.

## Cartões

Cartão vermelho sim ou não: Nesta opção a aposta é de que se haverá ao menos um cartão vermelho durante a partida.

Acima ou abaixo: Nesta opção o total de cartões amarelos somados aos vermelhos deve corresponder ao valor escolhido