

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

*Repare que no jogo (3) o apostador jogou Empate o placar ficou 2-2, mas houve desempate nos pênaltis e o Fluminense ganhou.

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.

1ª Opção

Esta opção é considerado o resultado do primeiro tempo e o resultado do segundo tempo independente do resultado final da partida. 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	3-0	0-2	3-2	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 Empate	Ganhou

2ª Opção

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 Casa	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 - Ímpar	Perdeu
Coritiba X Santos	Total Ímpar	2-3	5 Gols - Ímpar	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 Ímpar	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 - Ímpar	Perdeu
Coritiba X Santos	Fora Total Ímpar	2-3	3 Gols - Ímpar	Ganhou
Fluminense X Ponte Preta	Fora Total Par	4-0	0 Gols - Par	Ganhou

*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	Ganhou
Coritiba X Santos	Margem Fora - 2 Gols	1-2	1 Gol - Fora	Perdeu
Fluminense X Ponte Preta	Margem Fora - 4 ou mais Gols	2-7	5 Gols - Fora	Ganhou
Internacional X Juventude	Margem Casa - 3 Gols	4-1	3 Gols - Casa	Ganhou
Santos X Juventude	Nenhum gol	0-1	1 Gol - Fora	Perdeu
São Paulo X Corinthians	Mesmo numero de gols	2-2	0 Gol - Empate	Ganhou

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	Ganhou
Coritiba X Santos	1 Tp - Casa ou Fora	0 x 0	1 x 0	Perdeu
Fluminense X Ponte Preta	1 Tp – Empate ou Fora	1 x 2	2 x 2	Ganhou

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	Perdeu
2	Coritiba X Santos	Fora +1.5	2 x 1	2 x 2.5	Ganhou
3	Bahia x Sport	Casa +0.5	0 x 0	0.5 x 0	Ganhou
4	São Paulo x Vasco	Fora -2.5	0 x 1	1 x (-1.5)	Perdeu

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, consequentemente 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	Perdeu
Coritiba X Santos	Fora ganha com +1.5	2 x 0	2 > 1.5	Ganhou
Bahia x Sport	Casa ganha com +2.5	3 x 1	2 < 2.5	Perdeu
São Paulo x Vasco	Casa ganha com +2.5	5 x 2	3 > 2.5	Ganhou

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