

Manual de Regras de Apostas Esportivas – SeuBet

Bem-vindo ao **seubet**! Este manual é o seu guia essencial para entender as regras de todas as apostas esportivas em nossa plataforma.

Para uma experiência de apostas transparente e informada, recomendamos a leitura atenta destas regras. Elas se aplicam a todos os mercados, salvo indicação contrária, e foram organizadas para facilitar sua consulta.

SEÇÃO 1: REGRAS GERAIS DE APOSTAS ESPORTIVAS – TODOS OS ESPORTES	7
TABELA 1: CONFIRMAÇÃO DA APOSTA	7
TABELA 2: LIQUIDAÇÃO DE APOSTAS	7
TABELA 3: RESULTADO E PAGAMENTO	8
TABELA 4: REGRAS DE DEAD HEAT (EMPATE TÉCNICO)	9
TABELA 5: ERROS E FALHAS	10
TABELA 6: ENTENDENDO O CASH OUT	11
TABELA 7: DISPONIBILIDADE E ACESSO AO CASH OUT	11
TABELA 8: TERMOS E CONDIÇÕES ESPECÍFICOS DO CASH OUT	12
SEÇÃO 2: REGRAS ESPECÍFICAS DE APOSTAS ESPORTIVAS – ESPORTES	13
TABELA 9: REGRAS GERAIS DE FUTEBOL AMERICANO	13
TABELA 10: APOSTAS PRÉ-JOGO EM FUTEBOL AMERICANO	14
TABELA 11: APOSTAS EM DESEMPENHO DE JOGADOR (PLAYER PROPS) E MARCADORES DE TOUCHDOWN	15
TABELA 12: APOSTAS AO VIVO / EM JOGO EM FUTEBOL AMERICANO	16
TABELA 13: APOSTAS DE TEMPORADA (PROPS DE TEMPORADA) E APOSTAS FUTURAS EM FUTEBOL AMERICANO	16
TABELA 14: REGRAS GERAIS DE JOGO – FUTEBOL AUSTRALIANO	17
TABELA 15: APOSTAS EM PERÍODOS (QUARTOS E METADES) – FUTEBOL AUSTRALIANO	18
TABELA 16: MERCADOS DE APOSTAS ESPECÍFICOS – FUTEBOL AUSTRALIANO	18
TABELA 17: APOSTAS DE TEMPORADA – FUTEBOL AUSTRALIANO	19
TABELA 18: REGRAS GERAIS DE APOSTAS – BADMINTON	19
TABELA 19: MERCADOS ESPECÍFICOS – BADMINTON	20
TABELA 20: REGRAS GERAIS DE JOGO – BANDY	20
TABELA 21: PRORROGAÇÃO (OVERTIME – OT) E FORMATO DE JOGO – BANDY	21
TABELA 22: APOSTAS EM PERÍODOS (METADES, MINUTOS) – BANDY	22
TABELA 23: REGRAS GERAIS DE JOGO – BEISEBOL	22
TABELA 24: EXPLICAÇÃO DAS REGRAS DE INNINGS MÍNIMOS PARA VALIDADE DAS APOSTAS	23
TABELA 25: APOSTAS PRÉ-JOGO EM PERÍODOS INICIAIS (3/5/7 INNINGS)	24

TABELA 26: APOSTAS ESPECIAIS (PROPS) PRÉ-JOGO – BEISEBOL	25
TABELA 27: MERCADOS PRINCIPAIS E DE INNINGS ESPECÍFICOS – BEISEBOL	25
TABELA 28: APOSTAS AO VIVO / EM JOGO (IN-PLAY) – BEISEBOL	26
TABELA 29: APOSTAS FUTURAS / DE TEMPORADA – BEISEBOL	27
TABELA 30: REGRAS GERAIS DE JOGO – BASQUETEBOL	28
TABELA 31: REGRAS DE PRORROGAÇÃO (OVERTIME – OT) E TEMPO REGULAR – BASQUETEBOL	29
TABELA 32: APOSTAS EM DESEMPENHO DE JOGADOR (PLAYER PROPS) – BASQUETEBOL	29
TABELA 33: MERCADOS ESPECÍFICOS DE JOGO E PERÍODOS – BASQUETEBOL	30
TABELA 34: APOSTAS FUTURAS / DE TORNEIO (NBA E OUTROS) – BASQUETEBOL	30
TABELA 35: REGRAS GERAIS DE JOGO – FUTEBOL DE PRAIA	31
TABELA 36: REGRAS GERAIS DE APOSTAS – VÔLEI DE PRAIA	31
TABELA 37: MERCADOS ESPECÍFICOS – VÔLEI DE PRAIA	32
TABELA 39: APOSTAS EM JOGOS/PARTIDAS INDIVIDUAIS – BOLICHE	33
TABELA 40: REGRAS GERAIS PARA LUTAS (BOXE/MMA/UFC)	33
TABELA 41: MERCADOS DE RESULTADO DA LUTA (BOXE/MMA/UFC) – PRÉ-LUTA	34
TABELA 42: MERCADOS DE ROUNDS (BOXE/MMA/UFC) – PRÉ-LUTA	35
TABELA 43: APOSTAS AO VIVO / EM JOGO (IN-PLAY) – BOXE	35
TABELA 44: APOSTAS AO VIVO / EM JOGO (IN-PLAY) – MMA / UFC	36
TABELA 45: REGRAS GERAIS COMUNS A TODAS AS PARTIDAS DE CRÍQUETE	36
TABELA 46: MERCADOS DE "OVER" ESPECÍFICO (PRÉ-JOGO E AO VIVO/EM JOGO)	37
TABELA 47: MERCADOS DE PONTUAÇÃO INDIVIDUAL (BATEDOR) – PRÉ-JOGO E AO VIVO/EM JOGO	38
TABELA 48: MERCADOS DE PONTUAÇÃO DA EQUIPE E DA PARTIDA – PRÉ-JOGO	39
TABELA 49: OUTROS MERCADOS DE JOGO ESPECÍFICOS (PRINCIPALMENTE PRÉ-JOGO)	40
TABELA 50: REGRAS ESPECÍFICAS PARA FORMATOS DE JOGO (RESULTADO DA PARTIDA)	41
TABELA 51: APOSTAS DE SÉRIE (CONJUNTO DE PARTIDAS)	41
TABELA 52: MERCADOS DE JOGADOR (MELHOR BATEDOR/LANÇADOR) – PARTIDA INDIVIDUAL	42
TABELA 53: REGRAS DE INNINGS E REDUÇÃO DE OVERS PARA APOSTAS AO VIVO/EM JOGO (OVERS LIMITADOS E THE HUNDRED)	43
TABELA 54: REGRAS DE APOSTAS – COUNTY CHAMPIONSHIP	43
TABELA 55: REGRAS PARA APOSTAS EM TORNEIOS – CRÍQUETE	45
TABELA 56: REGRAS GERAIS DE APOSTAS – CICLISMO	45
TABELA 57: MERCADOS ESPECÍFICOS – CICLISMO	46
TABELA 58: REGRAS GERAIS E APOSTAS "OUTRIGHT" – DARDOS	46
TABELA 59: MERCADOS DE ETAPA (LEG) / SET – DARDOS	47

TABELA 60: MERCADOS DE CHECKOUT E PONTUAÇÕES ALTAS (170, 180s, 9-DARDOS) – DARDOS	48
TABELA 61: ESPECIAIS DA PREMIER LEAGUE DE DARDOS E ESPECIAIS DE 9 DARDOS	49
TABELA 62: REGRAS PARA APOSTAS AO VIVO / EM JOGO – DARDOS	49
TABELA 63: REGRAS GERAIS – ESPORTES ELETRÔNICOS	50
TABELA 64: MERCADOS DE RESULTADO DE PARTIDA E MAPA – ESPORTES ELETRÔNICOS	50
TABELA 65: OUTROS MERCADOS BASEADOS EM MAPAS – ESPORTES ELETRÔNICOS	51
TABELA 66: REGRAS ESPECÍFICAS – STARCRAFT II	51
TABELA 67: REGRAS GERAIS E DE PRORROGAÇÃO (OVERTIME – OT) – CS:GO	52
TABELA 68: MERCADOS ESPECÍFICOS – CS:GO	53
TABELA 69: REGRAS E MERCADOS ESPECÍFICOS – LEAGUE OF LEGENDS (LoL)	53
TABELA 70: REGRAS E MERCADOS ESPECÍFICOS – DOTA 2	54
TABELA 71: REGRAS ESPECÍFICAS – HEARTHSTONE	55
TABELA 72: REGRAS ESPECÍFICAS – CALL OF DUTY (CoD)	55
TABELA 73: REGRAS ESPECÍFICAS – ROCKET LEAGUE	56
TABELA 74: REGRAS ESPECÍFICAS – KING OF GLORY	56
TABELA 75: MODOS DE JOGO E CONDIÇÕES DE VITÓRIA DE MAPA – OVERWATCH	57
TABELA 76: OUTROS MERCADOS – OVERWATCH	58
TABELA 77: REGRAS ESPECÍFICAS – RAINBOW SIX SIEGE (R6)	58
TABELA 78: REGRAS ESPECÍFICAS – VALORANT	58
TABELA 79: REGRAS ESPECÍFICAS – FLOORBALL	59
TABELA 80: REGRAS GERAIS DE TEMPO DE JOGO E PARTIDAS – FUTEBOL	60
TABELA 81: MERCADOS DE MARCADORES DE GOL – FUTEBOL	61
TABELA 82: OUTROS MERCADOS DE RESULTADO E PLACAR – FUTEBOL	62
TABELA 83: MERCADOS DE ESCANTEIOS – FUTEBOL	64
TABELA 84: FUTEBOL MISTO/MÍTICO (MIXED/MYTHICAL MATCHES)	65
TABELA 85: MERCADOS ESPECIAIS DE FUTEBOL – COMBINAR ESPECIAIS (PLAYER SPECIALS), PARA GANHAR AMBAS AS METADES, DUPLA CHANCE	65
TABELA 86: HANDICAPS ASIÁTICOS DE RESULTADO (LINHA DE BOLA)	66
TABELA 87: APLICAÇÕES ESPECÍFICAS DE HANDICAPS ASIÁTICOS DE RESULTADO	68
TABELA 88: HANDICAPS ASIÁTICOS DE ESCANTEIOS	68
TABELA 89: ESCANTEIOS TOTAIS ASIÁTICOS (LINHA DE ESCANTEIO ASIÁTICA)	69
TABELA 90: LINHA DE GOL ASIÁTICA (TOTAL DE GOLS ASIÁTICOS)	71
TABELA 91: MERCADOS DE MELHOR MARCADOR (ARTILHEIRO) DO TORNEIO	73
TABELA 92: MERCADOS DE TOTAIS E EVENTOS ESPECIAIS DO TORNEIO	74

TABELA 93: MERCADOS DE DESEMPENHO DA EQUIPE E PRÊMIOS INDIVIDUAIS OFICIAIS EM TORNEIOS	75
TABELA 94: OUTROS MERCADOS DE JOGADOR E EQUIPE EM TORNEIOS	75
TABELA 95: MERCADOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPENHO NA TEMPORADA	76
TABELA 96: MERCADOS DE GOLS (ESTATÍSTICAS DA PARTIDA)	77
TABELA 97: MERCADOS DE ESCANTEIOS (ESTATÍSTICAS DA PARTIDA)	79
TABELA 98: MERCADOS DE CARTÕES (ESTATÍSTICAS DA PARTIDA)	79
TABELA 99: OUTROS MERCADOS E ESPECIAIS DE FUTEBOL	80
TABELA 100: MERCADOS DE DISPUTA DE PÊNALTIS (APÓS PRORROGAÇÃO) – FUTEBOL	81
TABELA 101: REGRAS GERAIS E DE LIQUIDAÇÃO – FUTSAL	82
TABELA 102: REGRAS GERAIS DE APOSTAS – ESPORTES IRLANDESES (GAA)	83
TABELA 103: MERCADOS ESPECÍFICOS – ESPORTES IRLANDESES (GAA)	84
TABELA 104: REGRAS GERAIS DE TORNEIO E APOSTAS "OUTRIGHT" (VENCEDOR FINAL) – GOLFE	84
TABELA 105: MERCADOS ESPECÍFICOS DE TORNEIO E RODADA – GOLFE	85
TABELA 106: APOSTAS EM FORMATO MATCH PLAY E COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS POR EQUIPE – GOLFE	87
TABELA 107: ESPECIAIS DE GOLFE	89
TABELA 108: REGRAS GERAIS DE VALIDADE E ACEITAÇÃO DE APOSTAS – CORRIDA DE GALGOS	89
TABELA 109: CONDIÇÕES DE APOSTA "EACH WAY" (VENCEDOR E COLOCADO) – CORRIDA DE GALGOS	91
TABELA 110: CORRIDAS DE GALGOS REPROGRAMADAS (ANULADAS E CORRIDAS NOVAMENTE NO MESMO DIA)	91
TABELA 111: MERCADOS ESPECIAIS DE GALGOS	91
TABELA 112: REGRAS GERAIS E DE LIQUIDAÇÃO – HANDEBOL	93
TABELA 113: MERCADOS DE METADE E "PROPS" (APOSTAS ESPECIAIS) DE JOGO – HANDEBOL	94
TABELA 114: APOSTAS Ao Vivo / Em JOGO – HANDEBOL	94
TABELA 115: REGRAS GERAIS DE APOSTAS – HÓQUEI (CAMPO, PATINS, LINHA)	95
TABELA 116: TRATAMENTO DE PRORROGAÇÃO (OT) E PÊNALTIS – HÓQUEI (CAMPO, PATINS, LINHA)	95
TABELA 117: MERCADOS DE PERÍODOS (QUARTOS, METADES, FORMATOS CURTOS) – HÓQUEI (CAMPO, PATINS, LINHA)	96
TABELA 118: REGRAS GERAIS E VALIDADE DE APOSTAS – CORRIDA DE CAVALOS	96
TABELA 119: APOSTAS "ANTEPOST / FUTURE" (LONGO PRAZO) – CORRIDA DE CAVALOS	97
TABELA 120: APOSTAS ADIADAS (NÃO ANTEPOST) – CORRIDA DE CAVALOS	98
TABELA 121: APOSTAS "EACH-WAY" (VENCEDOR E COLOCADO) – CORRIDAS DE CAVALOS NO REINO UNIDO (PADRÃO)	98
TABELA 122: OUTRAS REGRAS DE LIQUIDAÇÃO E TIPOS DE APOSTA – CORRIDA DE CAVALOS	99
TABELA 123: REGRA 4 (DEDUÇÕES) POR RETIRADAS (NÃO ANTEPOST) – CORRIDA DE CAVALOS	101
TABELA 124: OFERTAS E REGRAS ESPECIAIS DE LIQUIDAÇÃO – CORRIDA DE CAVALOS (UK E IRLANDA)	102
TABELA 125: CORRIDAS DE CAVALOS FORA DO REINO UNIDO E IRLANDA	103

TABELA 126: REGRAS GERAIS DE JOGO E VALIDADE – HÓQUEI NO GELO	104
TABELA 127: MERCADOS QUE EXCLUEM PRORROGAÇÃO (OT) / PÊNALTIS PARA LIQUIDAÇÃO – HÓQUEI NO GELO	105
TABELA 128: REGRAS ESPECÍFICAS PARA AMISTOSOS (CLUBES E INTERNACIONAIS) – HÓQUEI NO GELO	106
TABELA 129: REGRAS PARA COMPETIÇÕES IIHF (CAMPEONATOS MUNDIAIS, OLIMPIADAS) E ESTATÍSTICAS – HÓQUEI NO GELO	106
TABELA 130: APOSTAS FUTURAS / ANTE POST (LONGO PRAZO) – HÓQUEI NO GELO (EXEMPLO: NHL)	107
TABELA 131: REGRAS GERAIS DE LIQUIDAÇÃO E PARTICIPAÇÃO – FÓRMULA 1	108
TABELA 132: APOSTAS DE CAMPEONATO (LONGO PRAZO) – FÓRMULA 1	108
TABELA 133: MERCADOS DE QUALIFICAÇÃO – FÓRMULA 1	109
TABELA 134: MERCADOS DE CORRIDA (GRANDE PRÊMIO INDIVIDUAL) – FÓRMULA 1	109
TABELA 135: MERCADOS DE EVENTOS EM VOLTAS ESPECÍFICAS – FÓRMULA 1	111
TABELA 136: REGRAS ESPECÍFICAS – NASCAR/BUSCH	111
TABELA 137: REGRAS ESPECÍFICAS – KART E INDY CAR	112
TABELA 138: REGRAS ESPECÍFICAS – CARROS DE TURISMO	112
TABELA 139: REGRAS ESPECÍFICAS – AIGP	113
TABELA 140: REGRAS ESPECÍFICAS – RALLY	113
TABELA 141: REGRAS GERAIS E DE LIQUIDAÇÃO – MOTOCICLISMO	113
TABELA 142: REGRAS GERAIS E DE LIQUIDAÇÃO – NETBALL	114
TABELA 143: REGRAS GERAIS DE APOSTAS – JOGOS OLÍMPICOS	115
TABELA 144: REGRAS DE APOSTAS – PÔQUER (TORNEIOS)	115
TABELA 145: REGRAS DE APOSTAS – POOL (SINUCA/BILHAR)	116
TABELA 146: REGRAS GERAIS DE JOGO E LIQUIDAÇÃO – LIGA DE RUGBY	117
TABELA 147: APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT/LONGO PRAZO) – LIGA DE RUGBY	117
TABELA 148: MERCADOS DE JOGO ESPECÍFICOS – LIGA DE RUGBY	118
TABELA 149: OUTROS MERCADOS DE JOGO E ESPECIAIS – LIGA DE RUGBY	119
TABELA 150: REGRAS GERAIS DE JOGO E LIQUIDAÇÃO – RUGBY UNION	120
TABELA 151: MERCADOS DE JOGO ESPECÍFICOS – RUGBY UNION	121
TABELA 152: MERCADOS DE MARCADOR DE TRY (TRYSCORER) – RUGBY UNION	123
TABELA 153: APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT/LONGO PRAZO) E DE TEMPORADA – RUGBY UNION	123
TABELA 154: REGRAS GERAIS E APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT) – SNOOKER	124
TABELA 155: MERCADOS DE FRAME ESPECÍFICO (PRÉ-JOGO) – SNOOKER	125
TABELA 156: MERCADOS DE "BREAKS" (PONTUAÇÕES ALTAS) – SNOOKER	126
TABELA 157: OUTROS MERCADOS DE PARTIDA (PRÉ-JOGO) – SNOOKER	126
TABELA 158: MERCADOS AO VIVO / EM JOGO (IN-PLAY) – SNOOKER	127

TABELA 159: REGRAS GERAIS E DE LIQUIDAÇÃO – PISTA DE CORRIDA (SPEEDWAY)	128
TABELA 160: REGRAS GERAIS DE PARTIDA – SQUASH	128
TABELA 161: MERCADOS DE HANDICAP, TOTAIS E PONTOS – SQUASH	129
TABELA 162: OUTROS MERCADOS DE "GAME" (SET) – SQUASH	129
TABELA 163: REGRAS GERAIS E DE LIQUIDAÇÃO – TÊNIS DE MESA	130
TABELA 164: MERCADOS ESPECÍFICOS (PRINCIPALMENTE AO VIVO/EM JOGO) – TÊNIS DE MESA	130
TABELA 165: REGRAS GERAIS DE VALIDADE DA PARTIDA E APOSTAS – TÊNIS	131
TABELA 166: APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT) E DE TORNEIO – TÊNIS	132
TABELA 167: MERCADOS DE SET E TIE-BREAK (PRÉ-JOGO) – TÊNIS	133
TABELA 168: MERCADOS DE GAME, SERVIÇO E ESTATÍSTICAS (PRÉ-JOGO E AO VIVO) – TÊNIS	134
TABELA 169: REGRAS ESPECÍFICAS PARA FORMATOS DE TÊNIS (IPTL, MATCH TIE-BREAKS)	135
TABELA 170: MERCADOS AO VIVO / EM JOGO (IN-PLAY) – TÊNIS	135
TABELA 171: REGRAS GERAIS DE PARTIDA E LIQUIDAÇÃO – VÔLEI	137
TABELA 172: MERCADOS PRÉ-JOGO ANULADOS SE PARTIDA/SET NÃO CONCLUÍDA – VÔLEI	138
TABELA 173: MERCADOS AO VIVO (EM JOGO) E CONDIÇÕES ESPECÍFICAS – VÔLEI	139
TABELA 174: REGRAS GERAIS E DE LIQUIDAÇÃO – PÓLO AQUÁTICO	139
TABELA 175: MERCADOS AO VIVO / EM JOGO – PÓLO AQUÁTICO	140
TABELA 176: ESPORTES DE INVERNO – REGRAS GERAIS E MERCADOS DE EVENTOS	140
TABELA 177: ESPORTES DE INVERNO – APOSTAS EM PARTIDAS (MATCH BETS)	141
OUTROS ESPORTES	142
TABELA 178: REGRAS GERAIS PARA OUTROS ESPORTES	142

SEÇÃO 1: REGRAS GERAIS DE APOSTAS ESPORTIVAS – TODOS OS ESPORTES
Tabela 1: Confirmação da Aposta

TÓPICO/REGRA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
VALIDADE DA APOSTA	As apostas não serão válidas se não houver fundos suficientes na conta do usuário no SeuBet.	Verifique sempre seu saldo antes de apostar.
ACEITAÇÃO DA APOSTA	Uma aposta solicitada só é válida após ser aceita pelos servidores do SeuBet.	A simples solicitação não garante a aposta.
CÓDIGO/ID DE TRANSAÇÃO	Cada aposta válida recebe um código/ID de transação único. O SeuBet não se responsabiliza por apostas não emitidas com este código.	Guarde ou anote este código. Em caso de dúvida sobre a validade, verifique o histórico da sua conta ou contate o suporte do SeuBet.
RESOLUÇÃO DE DISPUTAS	Em caso de disputa, o banco de dados do diário de transações do SeuBet será a autoridade final para resolver a questão.	O registro do sistema do SeuBet prevalecerá.

Tabela 2: Liquidação de Apostas

TÓPICO/REGRA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
FONTE PARA LIQUIDAÇÃO	As estatísticas do(s) fornecedor(es) oficial(is) de pontuação ou do site oficial da competição/jogo serão usadas. Caso indisponíveis ou comprovadamente incorretas, o SeuBet usará provas independentes. Na ausência destas, as apostas serão liquidadas com base nas estatísticas próprias do SeuBet.	O resultado oficial da competição é a principal referência.
MERCADOS DETERMINADOS EM EVENTOS INTERROMPIDOS	Se um evento for abandonado, cancelado, suspenso etc., apostas em mercados já determinados serão válidas.	Exemplo: Jogo de futebol abandonado com placar 2-1. Apostas em "Mais/Menos de 0.5, 1.5, 2.5 gols" serão válidas; outras linhas, anuladas.

Tabela 3: Resultado e Pagamento

TÓPICO/REGRA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
SUJEIÇÃO ÀS REGRAS	Todas as apostas estão sujeitas a estas Regras de Apostas.	Leia todas as regras atentamente.
SUSPENSÃO/CANCELAMENTO DE MERCADO/APOSTA	O SeuBet reserva-se o direito de suspender um mercado e/ou cancelar qualquer aposta a qualquer momento. Apostas feitas em mercados suspensos serão rejeitadas. O SeuBet pode cessar apostas em qualquer mercado sem aviso prévio.	O SeuBet pode intervir em mercados e apostas sob certas condições.
CÁLCULO DE GANHOS	O cálculo de "Possíveis ganhos" ou "A devolver" no site é informativo. Todas as apostas são calculadas usando a aposta com as cotações (odds) aceitas. Em apostas múltiplas com seleção(ões) nula(s), o valor é reduzido proporcionalmente.	O valor exibido como "possível ganho" é uma estimativa.
SELEÇÃO NULA EM APOSTA MÚLTIPLA	Se um cliente incluir uma seleção nula (ex: um não participante) em uma aposta múltipla, a aposta será liquidada considerando apenas as demais seleções válidas.	Apostas múltiplas são ajustadas se uma das seleções for invalidada.
CRÉDITO DE GANHOS	Os ganhos são adicionados ao saldo da conta de apostas. Fundos/ganhos creditados por engano não estão disponíveis para uso; o SeuBet pode anular transações, retirar o valor e/ou reverter a transação, mesmo posteriormente.	Verifique se os créditos em sua conta correspondem aos seus ganhos reais. Não utilize valores creditados por engano.
RETENÇÃO DE PAGAMENTO E ANULAÇÃO DE APOSTAS	O SeuBet pode reter pagamento e anular apostas se houver evidência de: (1) integridade do evento questionada; (2) manipulação de preço(s); ou (3) combinação de resultado. A evidência pode basear-se no tamanho, volume ou padrão de apostas. Decisão do órgão dirigente do esporte será conclusiva.	O SeuBet combate fraudes e manipulações.
DÍVIDAS DO CLIENTE	Se um cliente tiver dívidas com o SeuBet, este tem o direito de considerar isso antes de efetuar qualquer pagamento ao cliente.	Mantenha sua situação financeira regularizada com o SeuBet.

MANIPULAÇÃO DAS REGRAS	Em caso de série de apostas por indivíduos ou sindicato para manipular as Regras, o SeuBet pode reter/parar pagamento ou ganhos até se certificar que nenhuma regra foi quebrada.	Atividades suspeitas de manipulação podem levar à retenção de pagamentos.
HORÁRIO "OFF" E ACEITAÇÃO DE APOSTAS	Para eventos sem "off" (início) oficial declarado, o horário de início original será o "off". Apostas aceitas após o início do evento (exceto apostas "Em jogo/Ao Vivo") serão mantidas se o resultado final não for conhecido e nenhum participante/equipe tiver obtido vantagem material. Se o resultado for conhecido, o SeuBet pode anular a aposta.	Atenção ao Fuso Horário: Originalmente, o texto menciona "horário do Reino Unido". Para o apostador brasileiro, é crucial verificar se o SeuBet exibe os horários adaptados para o fuso de Brasília (GMT-3) ou se é necessário calcular a diferença. Disputas sobre horários são resolvidas pelos logs do SeuBet.
APOSTAS EM JOGO/AO VIVO (PÓS-RESULTADO)	Se houver suspeita de que uma aposta em jogo/ao vivo foi feita após o resultado do evento/mercado ser conhecido, ou após vantagem material do participante/equipe, o SeuBet pode anular a aposta.	Evite apostar se você já tem conhecimento de um resultado ou vantagem decisiva que o mercado ainda não refletiu.
IMPOSSIBILIDADE DE VALIDAR RESULTADO	Se o SeuBet não puder validar o resultado de um mercado (ex: por perda de informações), todas as apostas serão anuladas, a menos que o resultado já esteja determinado.	Em raras situações de falha na obtenção do resultado, as apostas podem ser anuladas.

Tabela 4: Regras de Dead Heat (Empate Técnico)

TÓPICO/REGRA	DESCRIÇÃO	EXEMPLO PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APLICAÇÃO	Usada quando duas ou mais seleções são vencedoras em conjunto.	Comum em corridas ou posições finais de torneios.
CÁLCULO BÁSICO	Parte da sua aposta é tratada como vencedora, parte como perdedora.	Empate duplo (2 seleções): 50% da aposta é vencedora (com as odds originais), 50% é perdedora. Empate quádruplo (4 seleções): 25% da aposta é vencedora, 75% é perdedora.
DEAD HEATS EM MÚLTIPLAS POSIÇÕES	Pode ocorrer para segundo, terceiro lugar, etc., em mercados com "each way" (vencedor e colocado) ou apostas de posição (top 10, top 20).	Ex: Em um torneio de golfe, se três jogadores empatam em 8º lugar, e você apostou em um deles para "Top 10". Se havia 3 vagas restantes no "Top 10" (8ª, 9ª e 10ª) para esses 3 empatados, o cálculo para a parte "colocada" da aposta seria: (valor da aposta para colocação / nº de empatados) * odds de colocação. Ou seja, 1/3 da aposta é vencedora.

**CÁLCULO
ESPECÍFICO
(COLOCAÇÃO)**

O cálculo é baseado no número de lugares restantes dividido pelo número de participantes envolvidos no dead heat, aplicado à parte da aposta referente à colocação.

Se 2 lugares estão em disputa e 3 seleções empatam por eles, a fração da aposta considerada vencedora para cada seleção é de 2/3.

Tabela 5: Erros e Falhas

TÓPICO/REGRA	DESCRIÇÃO	CONSEQUÊNCIA PARA A APOSTA
ESFORÇO PARA EVITAR	Embora o SeuBet se esforce para evitar erros humanos ou de sistema, eles podem ocorrer. Erros óbvios (palpáveis) ou omissões podem acontecer no anúncio, publicação ou realização de mercados, preços, handicaps ou resultados.	O SeuBet reconhece a possibilidade de erros.
ERRO ÓBVIO (GERAL)	Ocorre quando as cotações/termos oferecidos são materialmente diferentes dos disponíveis no mercado geral e/ou claramente incorretos dada a probabilidade do evento.	Todas as apostas serão anuladas.
ERRO ÓBVIO (EM JOGO/VIVO)	Se o SeuBet cometer um erro óbvio sobre cotações/termos de uma aposta em mercado em jogo/vivo.	Todas as apostas serão anuladas.
ERRO ÓBVIO (PRÉ-EVENTO)	Se o SeuBet cometer um erro óbvio em uma aposta em mercado oferecido antes do início do evento.	Todas as apostas serão anuladas.
COMUNICAÇÃO DO ERRO	O SeuBet fará esforços para informar os clientes sobre erros óbvios antes do início do evento, mas nem sempre será possível.	Você pode ou não ser avisado antes do evento.
ERROS DE PROVEDORES DE DADOS	O SeuBet usa vários provedores de dados. Erros em nomes de equipes ou participantes podem ocorrer.	Apostas serão mantidas, a menos que o erro/falha faça uma diferença fundamental na composição dos mercados (ex: "São Paulo" ao invés de "São Paulo Crystal"). Nesses casos de diferença fundamental, o SeuBet reserva-se o direito de anular qualquer aposta no evento.

Tabela 6: Entendendo o Cash Out

TÓPICO/FUNCIONALIDADE	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
O QUE É CASH OUT?	Permite mais controle sobre as apostas, oferecendo a chance de obter um retorno financeiro antes do término de um evento, mesmo que a aposta esteja em curso ou potencialmente perdedora. Pode ser total ou parcial.	É uma ferramenta para garantir um lucro antecipado ou minimizar uma perda potencial, antes do resultado final do evento.
FUNCIONAMENTO	Ao optar pelo Cash Out, o valor oferecido no momento é liquidado. O resultado final do evento não afetará mais o valor devolvido à sua conta para aquela aposta (ou parte dela, no caso de Cash Out Parcial).	A decisão é irreversível para a quantia retirada.
VALOR OFERECIDO	O valor do Cash Out dependerá do desempenho da(s) sua(s) seleção(ões) no momento da solicitação. Pode ser maior ou menor que a aposta original.	O valor flutua conforme o andamento do evento e as probabilidades.
CASH OUT PARCIAL	Permite retirar apenas uma parte do valor da aposta, ajustando o montante desejado através de um controle deslizante (slider) na interface de Cash Out. O restante da aposta original continuará ativo e será liquidado normalmente.	Oferece flexibilidade para garantir uma parte dos ganhos/minimizar perdas, enquanto ainda se mantém uma parte da aposta original no jogo.

Tabela 7: Disponibilidade e Acesso ao Cash Out

TÓPICO/FUNCIONALIDADE	DESCRIÇÃO	COMO ACESSAR (INSTRUÇÕES PARA O APOSTADOR)
DISPONIBILIDADE GERAL	Disponível em eventos, partidas e mercados selecionados (pré-jogo e ao vivo), para apostas simples e múltiplas. Esportes como Futebol, Tênis e Basquete frequentemente oferecem Cash Out.	Procure o símbolo (\$) nos mercados ao fazer suas apostas. Se o símbolo(\$) não estiver visível, o Cash Out não está disponível para aquele esporte ou mercado específico.
CASH OUT PRÉ-EVENTO (SEM COBERTURA AO VIVO)	Se o Cash Out estiver disponível antes do evento, mas o SeuBet não cobrir o evento ao vivo, o Cash Out ficará indisponível assim que o evento começar.	Planeje-se: se quiser usar o Cash Out para um evento sem cobertura ao vivo, faça-o antes do início da partida.

ACESSO NO COMPUTADOR	Clique no botão (\$) ou "Cash Out" localizado nos detalhes da sua aposta aberta ou no seu histórico de apostas.	Navegue até a seção de apostas em aberto ou histórico.
ACESSO NO CELULAR OU TABLET		Selecione as seções "Apostas Abertas" ou "Histórico de Apostas" na seção "Histórico" da sua conta. Em seguida, selecione a aba "Cash Out" para ver suas apostas elegíveis e clique no botão "Cash Out" abaixo da sua seleção.

Tabela 8: Termos e Condições Específicos do Cash Out

CONDIÇÃO ESSENCIAL DO CASH OUT	DETALHES DA REGRA FORNECIDA PELO SEUBET	O QUE ISSO SIGNIFICA PARA VOCÊ (APOSTADOR BRASILEIRO)
ATRASO NA CONFIRMAÇÃO (DELAY)	Existe um tempo de espera para processar seu pedido de Cash Out. Durante esse período, se as cotações (odds) mudarem ou o mercado for suspenso, seu pedido de Cash Out pode falhar.	Sua solicitação de Cash Out não é instantânea. Uma mudança rápida no jogo (ex: um gol) pode fazer com que o Cash Out não seja concluído ou o valor oferecido mude.
LIQUIDAÇÃO E EFEITO NO RESULTADO FINAL	Se o Cash Out for bem-sucedido, sua aposta (ou a parte dela que foi sacada) é liquidada imediatamente. O resultado final do evento não altera mais o valor que você recebeu.	Após o Cash Out confirmado, o que acontecer depois no jogo não muda o valor que você já garantiu com o Cash Out para aquela porção da aposta.
VALOR OFERECIDO É O VALOR FINAL	O valor exibido no momento do Cash Out (total ou parcial) é exatamente o montante que será creditado em sua conta SeuBet se a operação for bem-sucedida.	Não há taxas ocultas sobre o valor do Cash Out mostrado. O que você vê é o que você recebe.
IMPACTO EM BÔNUS E OFERTAS	Usar o Cash Out pode fazer com que sua aposta não se qualifique para algumas ofertas promocionais do SeuBet.	Muita Atenção: Se você ativou um bônus ou promoção com uma aposta, fazer Cash Out nela pode cancelar os benefícios dessa promoção. Sempre leia os T&Cs da oferta.
APOSTAS GRÁTIS (FREE BETS)	Não é possível usar a função de Cash Out em apostas que foram feitas utilizando saldo de "Aposta Grátis".	Se você apostou com um bônus de "Aposta Grátis", a opção de Cash Out não estará disponível para essa aposta específica.

REQUISITOS DE APOSTA (ROLLOVER)	Apostas encerradas com Cash Out (total ou parcial) não contam para cumprir os requisitos de apostas (rollover) de nenhuma promoção ou bônus.	Se você precisa apostar um certo volume para liberar um bônus (rollover), as apostas onde você usou Cash Out não ajudarão a atingir essa meta.
DISPONIBILIDADE NÃO GARANTIDA	O SeuBet não garante que a função de Cash Out estará sempre disponível para sua aposta, mesmo que o mercado ou evento geralmente ofereça essa opção.	O Cash Out pode ficar indisponível a qualquer momento devido a flutuações do mercado, problemas técnicos ou decisões do SeuBet, mesmo que antes estivesse ativo.
FALHAS TÉCNICAS	Se o Cash Out não estiver disponível por problemas técnicos, o SeuBet não se responsabiliza. Suas apostas originais continuarão válidas e serão resolvidas com base no resultado final.	Caso o sistema de Cash Out falhe, sua aposta original continua valendo. Você não poderá fazer o Cash Out, mas a aposta será decidida pelo resultado do evento.
DIREITO DO SEUBET DE RECUSAR/SUSPENDER/REMOVER	O SeuBet pode recusar um pedido de Cash Out, ou alterar, suspender ou remover a funcionalidade de Cash Out para qualquer evento ou mercado, a qualquer momento, sem aviso prévio.	O SeuBet tem controle total sobre a oferta da funcionalidade de Cash Out. Eles podem desativá-la ou impedir seu uso a critério deles.
CORREÇÃO DE ERROS NA LIQUIDAÇÃO	Se uma aposta ou mercado for liquidado com erro pelo SeuBet, e você tiver feito Cash Out nessa aposta, o SeuBet pode reverter essa liquidação de Cash Out e corrigir os valores.	Se o SeuBet cometer um erro ao definir o resultado de um mercado, eles podem corrigir o seu Cash Out posteriormente, o que pode alterar o valor que você recebeu.

SEÇÃO 2: REGRAS ESPECÍFICOS DE APOSTAS ESPORTIVAS – ESPORTES

Tabela 9: Regras Gerais de Futebol Americano

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIGAS COBERTAS	Inclui NFL, NCAA College Football (Futebol Americano Universitário), WLAF, UFL, CFL e Arena Football.	Abrange as principais ligas profissionais e universitárias dos EUA e Canadá.
ALTERAÇÃO DE LOCAL DO JOGO	Se o local do jogo mudar, apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original continue designado como mandante. Se houver inversão de mandante e visitante, as apostas na listagem original são canceladas.	Verifique sempre a designação oficial de mandante e visitante.

REGRA DE EMPATE (PUSH) EM MERCADOS DE 2 OPÇÕES	Em mercados com apenas duas opções de resultado (ex: Total de Pontos Acima/Abaixo), se o resultado exato for o da linha (empate), a aposta é considerada "push".	Em apostas simples, o valor apostado é devolvido. Em apostas múltiplas/acumuladoras, a seleção é tratada como "não participante" (a odd dessa seleção se torna 1.00 e o restante da múltipla continua).
TEMPO MÍNIMO PARA VALIDADE DAS APOSTAS	Deve restar 5 minutos ou menos do tempo de jogo programado para que as apostas gerais no jogo sejam válidas, a menos que o resultado específico do mercado já tenha sido determinado.	Se um jogo for interrompido muito cedo (antes dos 55 minutos jogados em um jogo padrão de 60 min), a maioria das apostas pode ser anulada, exceto aquelas já decididas.
FONTE DE ESTATÍSTICAS (NFL)	Para jogos da NFL, todos os mercados pré-jogo e apostas especiais (props) são resolvidos conforme as estatísticas publicadas no dia do jogo em www.nfl.com . Alterações posteriores não afetam a resolução.	O site oficial da NFL é a referência final no dia do jogo.
APOSTAS DE HANDICAP (SPREAD) E TOTAIS	Aplicam-se as regras de empate (push).	Se o resultado com handicap for um empate, ou o total de pontos for exatamente a linha, a aposta é devolvida (push).

Tabela 10: Apostas Pré-Jogo em Futebol Americano

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
LINHAS DE JOGO (VENCEDOR, HANDICAP, TOTAL DE PONTOS)	SIM (a menos que indicado o contrário)	Mercados principais geralmente incluem o resultado após eventual prorrogação.
APOSTAS NO 2º QUARTO / 4º QUARTO	SIM (a menos que indicado o contrário)	O resultado do 2º ou 4º quarto inclui pontos marcados na prorrogação, se esta fizer parte da continuidade direta desses períodos (mais comum para o 4ºQ).
INTERVALO/FINAL DE JOGO (RESULTADO DUPLO)	NÃO	Prever o resultado no intervalo E ao final do tempo regulamentar. O jogo deve ser concluído. A Prorrogação NÃO conta para este mercado.
TOTAIS DA EQUIPE (ÍMPAR OU PAR)	(Geralmente SIM , se o total da equipe for para o jogo completo)	Se uma equipe não pontuar (0 pontos), o resultado é considerado "Par". A regra de OT dependerá se o mercado é para o tempo regulamentar ou jogo completo.

PRIMEIRA JOGADA OFENSIVA DO JOGO	N/A	Determinada pela primeira jogada ofensiva a partir da linha de scrimmage (exclui faltas). Se o kickoff inicial resultar em touchdown, a aposta vale para o próximo kickoff. Passes incompletos/interceptados, QB Sack ou Fumble após passe são "jogada de passe". Fumble na troca com o RB é "jogada de corrida".
TOTAL DE JARDAS OFENSIVAS	(Geralmente SIM)	Baseado nas jardas líquidas totais de ambas as equipes (inclui jardas perdidas em sacks).
EQUIPE COM MAIS JARDAS DE PASSE	(Geralmente SIM)	Baseado no maior número de jardas de passe conquistadas.
EQUIPE COM MAIS JARDAS CORRIDAS	(Geralmente SIM)	Baseado no maior número de jardas totais corridas (inclui jardas negativas).
APOSTAS EM PENALIDADES (FALTAS)	N/A	Todos os mercados de penalidades são baseados em penalidades ACEITAS. Penalidades recusadas não contam.
APOSTAS ESPECIAIS (PROPS) PRÉ-JOGO (GERAL)	(Verificar regra específica do prop)	O jogo deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado da aposta já tenha sido determinado.

Tabela II: Apostas em Desempenho de Jogador (Player Props) e Marcadores de Touchdown

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	CONDIÇÕES DE VALIDADE ("TER AÇÃO")	DETALHES ADICIONAIS
PROPS / DESEMPENHO DE JOGADOR (GERAL)	(Geralmente SIM para estatísticas acumuladas no jogo)	Jogador deve competir em pelo menos um "down" (jogada).	Regras de empate (push) se aplicam.
CONFRONTOS DIRETOS DE JOGADORES	(Geralmente SIM)	Ambos os jogadores listados devem competir em pelo menos um "down".	Regras de empate (push) se aplicam.
MERCADOS ESPECÍFICOS (EX: PASSES, JARDAS CORRIDAS, RECEPÇÕES)	(Geralmente SIM)	Para estes mercados, o jogador deve estar listado como "vestido/ativo" no relatório oficial do jogo (conforme Livro de Jogo Oficial da NFL).	Se o jogador não estiver ativo, a aposta é geralmente anulada.
PRIMEIRO MARCADOR DE TOUCHDOWN	SIM	Jogador deve participar de pelo menos uma jogada ("down").	Prever o autor do primeiro TD do jogo. Opção "Nenhum TD" pode estar disponível.
ÚLTIMO MARCADOR DE TOUCHDOWN	SIM	Jogador deve participar de pelo menos uma jogada ("down").	Prever o autor do último TD do jogo.

MARCADOR DE TOUCHDOWN A QUALQUER MOMENTO	SIM	Jogador deve participar de pelo menos uma jogada ("down").	Prever se o jogador marcará um TD durante o jogo.
--	-----	--	---

Tabela 12: Apostas Ao Vivo / Em Jogo em Futebol Americano

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS AO VIVO / EM JOGO (GERAL)	SIM (a menos que indicado o contrário)	O jogo, quarto ou metade correspondente deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado da aposta já tenha sido determinado.
APOSTAS EM METADES (HALVES)	SIM (para a 2ª metade)	A segunda metade incluirá os pontos marcados na prorrogação, se esta ocorrer, a menos que seja indicado o contrário.
APOSTAS EM QUARTOS (QUARTERS)	SIM (para o 4º quarto)	O quarto quarto incluirá os pontos marcados na prorrogação, se esta ocorrer, a menos que seja indicado o contrário.
INTERVALO/FINAL DE JOGO (RESULTADO DUPLO) AO VIVO	NÃO	Mesmo em apostas ao vivo, este mercado específico geralmente se refere ao resultado no intervalo e ao final do tempo regulamentar, excluindo a prorrogação. Verifique sempre a regra no SeuBet.

Tabela 13: Apostas de Temporada (Props de Temporada) e Apostas Futuras em Futebol Americano

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	BASE DA LIQUIDAÇÃO	OBSERVAÇÕES IMPORTANTES
PROPS DE TEMPORADA (ESTATÍSTICAS DE JOGADORES)	Exclusivamente em jogos da temporada regular.	Estatísticas do jogador são válidas mesmo que ele mude de time durante a temporada regular. Jogador deve participar de pelo menos um jogo na temporada regular.
VENCEDOR DO SUPER BOWL	Válida independentemente da duração da temporada.	
VENCEDOR DA CONFERÊNCIA (AFC/NFC)	Válida independentemente da duração da temporada. Determinados pelas equipes que avançam para o Super Bowl.	
VENCEDOR DA DIVISÃO	Válida independentemente da duração da temporada. Determinados pelos jogos	

VITÓRIAS NA TEMPORADA REGULAR (NFL/CFL) E CONFRONTOS	ganhos durante a temporada regular (regras de desempate da NFL se aplicam). Baseado em equipes que completam todos os jogos agendados da temporada regular (ou o mínimo especificado), a menos que os jogos restantes não afetem o resultado.	
VENCEDORES DO CONFERENCE WILDCARD (NFL)	Equipes que se qualificam para os playoffs através da vaga de Wildcard da NFL.	
CABEÇA DE CHAVE Nº 1 DA CONFERÊNCIA (NFL)	Time designado pela NFL como o que terá a vantagem de jogar em casa durante os playoffs da conferência.	
EQUIPE DA CFL QUE CHEGARÁ À GREY CUP	A equipe que avançar para a final da Grey Cup (equivalente ao Super Bowl da CFL) será considerada a vencedora da respectiva conferência/divisão para esse mercado.	
APOSTAS EM CONFERÊNCIA/DIVISÃO (GERAL)	Preços oferecidos para cada time ganhar sua respectiva divisão e conferência.	NFL tem 2 conferências (AFC, NFC), cada uma com 4 divisões (Norte, Leste, Oeste, Sul).

Tabela 14: Regras Gerais de Jogo – Futebol Australiano

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
RESOLUÇÃO DE MERCADOS (PRORROGAÇÃO)	Todos os mercados de jogos incluem a prorrogação (OT) , se esta for jogada, a menos que explicitamente declarado o contrário.	Diferente de outros esportes, aqui a prorrogação é o padrão para a maioria das apostas.
VALIDADE DAS APOSTAS (TEMPO REGULAR)	O tempo regulamentar deve ser completado para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado do mercado já esteja determinado.	Se um jogo for interrompido antes do final do tempo regulamentar, a maioria das apostas pode ser anulada.
ALTERAÇÃO NA DURAÇÃO DA PARTIDA	Se a entidade organizadora oficial (ex: AFL) alterar a duração de uma partida antes do seu início, a nova duração será considerada o tempo regulamentar oficial. Todas as apostas serão válidas se este novo tempo regulamentar for concluído.	Mudanças oficiais na duração do jogo antes do início são aceitas.
APOSTAS NO JOGO (RESULTADO FINAL)	Se qualquer partida terminar em empate (incluindo prorrogação, se disputada), as apostas no resultado do jogo (ex: vencedor da partida)	Atenção: Se havia uma opção "Empate" para apostar e você não a escolheu, sua aposta em um dos times será perdida. O

	serão reembolsadas (push/devolvidas), a menos que uma cotação específica para o empate tenha sido oferecida.	reembolso só ocorre se o empate não era uma opção selecionável no mercado de vencedor.
FONTE OFICIAL DOS RESULTADOS	As apostas serão determinadas exclusivamente com base no resultado oficial da AFL (Australian Football League) ou da entidade organizadora relevante.	O resultado divulgado pela liga oficial é o que vale.
PARTIDAS NÃO JOGADAS CONFORME LISTADO	Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original permaneça designado como mandante. Se houver inversão de mandante e visitante, as apostas na listagem original são canceladas.	Similar a outros esportes: a designação de mandante é crucial.

Tabela 15: Apostas em Períodos (Quartos e Metades) – Futebol Australiano

TIPO DE APOSTA / PERÍODO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS DE QUARTO (AO VIVO E PRÉ-JOGO)	SIM (para o 4º quarto)	Se um quarto específico não for concluído, as apostas nesse quarto serão canceladas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado. A prorrogação é considerada uma continuação do 4º quarto.
APOSTAS DE METADE (AO VIVO E PRÉ-JOGO)	SIM (para a 2ª metade)	Se uma metade específica não for concluída, as apostas nessa metade serão anuladas, a menos que o resultado específico do mercado já tenha sido determinado. A prorrogação é considerada uma continuação da 2ª metade.

Tabela 16: Mercados de Apostas Específicos – Futebol Australiano

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	DESCRIÇÃO / PONTUAÇÃO CONSIDERADA
INTERVALO/FINAL DE JOGO (RESULTADO DUPLO)	SIM	Prever o resultado da partida no intervalo E ao final do tempo integral (incluindo prorrogação, se disputada).
EQUIPE QUE MARCARÁ PRIMEIRO	SIM (se o jogo for para OT antes do primeiro ponto)	Cobre qualquer tipo de pontuação para determinar o primeiro marcador (Gol = 6 pontos; Behind = 1 ponto). <i>Um "Behind" ocorre quando a bola passa entre os postes externos da baliza ou atinge um dos postes principais.</i>

EQUIPE QUE MARCARÁ O PRIMEIRO GOL	SIM (se o jogo for para OT antes do primeiro gol)	Cobre apenas "Gol" (6 pontos) para determinar o primeiro time a marcar um gol.
-----------------------------------	---	--

Tabela 17: Apostas de Temporada – Futebol Australiano

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	BASE DA LIQUIDAÇÃO	CRITÉRIOS DE DESEMPATE / OBSERVAÇÕES
VENCEDOR DA PREMIERSHIP (CAMPEÃO)	Considera toda a temporada, incluindo os playoffs/finais, para determinar o campeão da AFL.	Refere-se ao campeão geral da temporada.
OUTROS MERCADOS DA TEMPORADA DA AFL	Baseados apenas na temporada regular , conforme a classificação oficial da AFL (Australian Football League).	Não incluem playoffs, a menos que seja o mercado de "Vencedor da Premiership".
DESEMPATE EM MERCADOS DE TEMPORADA	Se equipes estiverem empatadas em algum mercado de temporada regular (ex: mais vitórias), a equipe com o melhor "percentual" (pontos marcados divididos por pontos sofridos, multiplicado por 100) geralmente será a vencedora.	Para o mercado "Wooden Spoon" (último colocado/lanterna), a equipe com o pior "percentual" é considerada a perdedora. Verifique a regra específica do mercado no SeuBet, pois o critério exato pode variar.
MAIS DERROTAS (TEMPORADA REGULAR) / "WOODEN SPOON"	Equipe que registrou mais derrotas durante a temporada regular. A temporada regular deve ser concluída.	Em caso de empate no número de derrotas, o vencedor (ou seja, a equipe com "mais derrotas" / o "Wooden Spoon") será a equipe com o pior saldo de pontos (diferença entre pontos marcados e sofridos). "Wooden Spoon" é um termo informal para a equipe que termina em último lugar.

Tabela 18: Regras Gerais de Apostas – Badminton

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
VALIDADE DA APOSTA ("ALL-IN")	"Apostas completas são para competir com tudo incluído ou não." Interpretação: As apostas em um jogador/dupla são válidas independentemente de ele(s) participar(em) ou não do evento/partida, uma vez que a aposta foi feita ("all-in, compete or not"). Verifique sempre a regra específica no SeuBet.	Algumas casas podem anular apostas se o jogador não participar ("non-runner"). Esta regra sugere que as apostas se mantêm, mas é crucial confirmar a política exata do SeuBet.

MUDANÇA DE JOGADOR NOMEADO	Se qualquer um dos jogadores nomeados em uma partida mudar ANTES do início da partida, todas as apostas nessa partida serão canceladas.	Garante que você está apostando nos jogadores que esperava.
RESOLUÇÃO BASEADA NO PÓDIO	Quando aplicável (ex: em torneios), a apresentação do pódio determinará a liquidação das apostas. Desqualificações e/ou apelações subsequentes não afetarão as apostas já resolvidas.	O resultado no momento da cerimônia de premiação é o que vale para apostas de longo prazo em torneios.
JOGO INICIADO, MAS NÃO CONCLUÍDO	Se uma partida começar, mas não for concluída (ex: por desistência de um jogador), todas as apostas serão anuladas, A MENOS QUE: 1. O resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado. OU 2. Não haja maneira concebível de o jogo/partida ser jogado até sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado de um mercado específico.	Exemplo fornecido: Partida abandonada em 20-17. Apostas em "Mais/Menos de 37,5 pontos no set" serão resolvidas, pois qualquer conclusão natural do set resultaria em pelo menos 38 pontos (20 + o mínimo para ganhar, que seria mais que 18).

Tabela 19: Mercados Específicos – Badminton

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS EM PONTOS AO VIVO	Oferecida para um jogador ganhar um ponto específico nomeado. Se o ponto não for jogado (devido ao término do game/set ou da partida), todas as apostas nesse ponto serão canceladas. Se o ponto designado for concedido como um "ponto de penalidade", todas as apostas nesse ponto serão canceladas.
LÍDER DO GAME/SET ATUAL OU PRÓXIMO (POR PONTOS)	Refere-se a qual jogador/dupla atingirá primeiro um determinado número de pontos dentro de um game/set específico. Se o número de pontos declarado não for alcançado por nenhum dos lados naquele game/set, o jogador/dupla que vencer o game/set será considerado o vencedor deste mercado.

Tabela 20: Regras Gerais de Jogo – Bandy

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
ALTERAÇÃO DE LOCAL DO JOGO	Se o local do jogo mudar, apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original continue designado como mandante. Se houver inversão de mandante e visitante, as apostas na listagem original são canceladas.	Padrão em esportes coletivos: atenção à designação oficial de mandante.

VALIDADE DAS APOSTAS (JOGO COMPLETO)	Um jogo deve ser concluído em sua totalidade para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido determinada (ex: um mercado de "primeiro a marcar" se o gol já ocorreu).	Se um jogo for interrompido e não finalizado, a maioria das apostas será anulada.
REGRA DE EMPATE (PUSH) EM MERCADOS DE 2 OPÇÕES	Em mercados com apenas duas opções de resultado, se o resultado for um empate na condição da aposta, aplica-se a regra de "push".	Em apostas simples, o valor apostado é devolvido. Em apostas múltiplas/acumuladoras, a seleção é tratada como "não participante" (odd vira 1.00).
FONTE OFICIAL PARA LIQUIDAÇÃO (EXEMPLO)	Para Campeonatos Mundiais de Bandy, o site www.worldbandy.com será usado para determinar os tempos e resultados para a liquidação das apostas.	O SeuBet deve indicar a fonte oficial para outros campeonatos/ligas.

Tabela 21: Prorrogação (Overtime - OT) e Formato de Jogo – Bandy

TIPO DE APOSTA / SITUAÇÃO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	DETALHES ADICIONAIS
APOSTAS PRÉ-JOGO (GERAL)	NÃO (a menos que indicado o contrário)	A maioria das apostas pré-jogo considera apenas o tempo regulamentar.
APOSTAS AO VIVO / EM JOGO (GERAL)	NÃO (a menos que indicado o contrário)	Similar às pré-jogo, apostas ao vivo geralmente se referem ao tempo regulamentar.
MERCADOS QUE INCLUEM OT/PÊNALTIS:		
- VITÓRIA APÓS PRORROGAÇÃO / PÊNALTI	SIM	Este mercado específico é para prever o vencedor considerando a prorrogação e/ou disputa de pênaltis.
- LEVANTAR O TROFÉU / QUALIFICAR-SE	SIM	Mercados que se referem à progressão em um torneio ou à conquista de um título incluem todos os períodos de jogo necessários.
- PRÓXIMO PÊNALTI (DURANTE DISPUTA)	SIM	Se o mercado for sobre pênaltis em uma disputa de pênaltis, esta está naturalmente incluída.

**MUDANÇA NO
FORMATO DO
JOGO:**

– JOGO ALTERADO
(EX: DE 2X45MIN
PARA 3X30MIN)

N/A

Apostas no jogo inteiro (resultado final, etc.) SÃO MANTIDAS, salvo indicação em contrário. **Apostas em Metades (Halves) SÃO CANCELADAS** se o formato de 2 metades mudar.

Tabela 22: Apostas em Períodos (Metades, Minutos) – Bandy

TIPO DE APOSTA / PERÍODO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME – OT) INCLUSA?	CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS EM METADES (HALVES) AO VIVO / EM JOGO	NÃO	A metade designada deve ser concluída para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação já tenha sido determinada. Se o formato do jogo mudar de 2 metades para outro (ex: 3 períodos), estas apostas são canceladas.
APOSTAS AO VIVO / EM JOGO DE 10 MINUTOS	NÃO	O período designado de 10 minutos deve ser completado para que as apostas tenham efeito (sejam válidas), a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado.

Tabela 23: Regras Gerais de Jogo – Beisebol

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
JOGO ADIADO OU CANCELADO (ANTES DO INÍCIO)	Se um jogo for adiado ou cancelado ANTES do seu horário de início programado, todas as apostas serão consideradas "sem ação" (anuladas) e os valores apostados serão devolvidos.	Se o jogo nem começar, sua aposta é devolvida.
BEISEBOL NÃO-MLB (LIGAS SECUNDÁRIAS, ETC.)	Arremessadores (pitchers) não são listados. Todas as apostas são válidas independentemente de quem arremessar. Aplica-se a "regra de 8½ innings" (ver Tabela 24). Se a "Regra de Misericórdia" for aplicada, as apostas são válidas com o placar do momento. Para jogos de 7 innings (ex: em rodadas duplas), aplica-se a "regra de 6½ innings".	Para ligas menores, não importa quem é o arremessador para a validade da aposta. A Regra de Misericórdia (placar muito desigual encerra o jogo mais cedo) valida as apostas com o resultado do momento.

REGRA DE EMPATE (PUSH) EM MERCADOS DE 2 OPÇÕES	Em mercados com apenas duas opções (ex: Total Acima/Abaixo), se o resultado for um empate na condição da aposta, aplica-se a regra de "push".	Em apostas simples, o valor apostado é devolvido. Em múltiplas/acumuladoras, a seleção é tratada como "não participante" (odd vira 1.00).
PARTIDAS NÃO JOGADAS CONFORME LISTADO	Se o local do jogo mudar, apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original permaneça designado como mandante. Se houver inversão de mandante e visitante, as apostas na listagem original são canceladas.	Padrão: atenção à designação de mandante.
INCLUSÃO DE INNINGS EXTRAS (PRORROGAÇÃO)	Todas as apostas de pré-jogo incluem innings extras , a menos que seja especificamente indicado o contrário para um mercado.	Regra importante: a prorrogação geralmente conta para o resultado final da maioria das apostas pré-jogo.
APLICAÇÃO DA REGRA DE MISERICÓRDIA	Onde a Regra de Misericórdia (Mercy Rule) for aplicada (jogo encerrado antecipadamente devido a grande diferença de placar), todas as apostas afetadas serão válidas e liquidadas com base no placar no momento da aplicação da regra.	Se a Regra de Misericórdia for invocada, o jogo acaba ali e as apostas são resolvidas com o placar daquele instante.

Tabela 24: Explicação das Regras de Innings Mínimos para Validade das Apostas

NOME DA REGRA	DESCRIÇÃO DA REGRA PARA VALIDADE DA APOSTA	APLICAÇÃO PRINCIPAL
REGRA DE 4½ INNINGS (PARA JOGOS DE 9 INNINGS)	O jogo deve ter pelo menos 5 innings completos para que as apostas sejam válidas, A MENOS QUE o time da casa (que rebate por último) esteja ganhando após 4½ innings (ou seja, no meio do 5º inning). Se o jogo for encerrado após este ponto, o vencedor é determinado pelo placar após o último inning completo, salvo exceções (ver abaixo).	Usada para mercados como Linha de Dinheiro (Moneyline), Linha de Corrida (Run Line), Totais de Corridas, Totais da Equipe.
EXCEÇÃO PARA TOTAIS (REGRA DE 4½ INNINGS)	Se o total de corridas cotado já tiver sido ultrapassado ANTES de 4½/5 innings (ou antes do encerramento do jogo), apostas em "Mais de" (Over) são vencedoras e "Menos de" (Under) são perdedoras, mesmo que o jogo não atinja os innings mínimos completos. Aplica-se também a "regra de conclusão natural" (ver Totais Pré-Jogo na Tabela 26).	Garante que, se o total já foi batido, a aposta é paga.
VENCEDOR (REGRA DE 4½ INNINGS)	Se o jogo for encerrado após 5 innings completos (ou 4½ com time da casa à frente): o vencedor é determinado pelo placar após o último inning completo, A MENOS QUE o time da casa empate ou vire o jogo na parte de baixo	Define como o vencedor é apurado em jogos encurtados.

REGRA DE 8½ INNINGS (PARA JOGOS DE 9 INNINGS)	do inning em que o jogo foi interrompido. Nesse caso, o vencedor é o do placar no momento da interrupção. O jogo deve ter pelo menos 9 innings completos para que as apostas sejam válidas, A MENOS QUE o time da casa (que rebate por último) esteja ganhando após 8½ innings (ou seja, no meio do 9º inning).	Usada para mercados como Linha de Corrida (Run Line) em algumas situações, Margem de Vitória, Mercados "Primeiro a Chegar", etc. (quando não especificada a regra de 4½ innings).
REGRA DE 6½ INNINGS (PARA JOGOS DE 7 INNINGS)	O jogo deve ter pelo menos 7 innings completos para que as apostas sejam válidas, A MENOS QUE o time da casa (que rebate por último) esteja ganhando após 6½ innings (ou seja, no meio do 7º inning).	Aplicável a jogos programados para apenas 7 innings (comum em rodadas duplas/double headers).
JOGOS SUSPENSOS	Geralmente, jogos suspensos NÃO são transferidos para o dia seguinte para fins de aposta (apostas podem ser anuladas se não cumprirem os mínimos). Exceção Principal: Jogos de Playoff da MLB podem ter regras específicas de continuação.	Importante: um jogo suspenso hoje e continuado amanhã geralmente não valida as apostas de hoje, a menos que seja um playoff da MLB com regras especiais.
REGRA DE MISERICÓRDIA E INNINGS MÍNIMOS	Se a Regra de Misericórdia for aplicada, ela geralmente prevalece sobre as regras de innings mínimos, e as apostas são liquidadas com o placar do momento.	A Regra de Misericórdia "finaliza" o jogo para fins de aposta.

Tabela 25: Apostas Pré-Jogo em Períodos Iniciais (3/5/7 Innings)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
TOTAIS DE 3/5/7 INNINGS	Apostas resolvidas com base no placar após 3, 5 ou 7 innings completos, A MENOS QUE o total de corridas cotado já tenha sido ultrapassado antes disso. Se ultrapassado, apostas em "Mais de" (Over) são vencedoras e "Menos de" (Under) são perdedoras.
LINHA (VENCEDOR) DE 3/5/7 INNINGS	Apostas resolvidas com base no resultado após os primeiros 3, 5 ou 7 innings completos, A MENOS QUE o time da casa (que rebate por último) já esteja à frente (considerando qualquer linha de corrida/handicap aplicada) no meio do inning correspondente, ou consiga a virada (com a linha de corrida aplicada) naquele inning. Nesses casos, o time da casa (que rebate por último) será o vencedor.

Tabela 26: Apostas Especiais (Props) Pré-Jogo – Beisebol

Lembre-se: Innings extras contam, a menos que especificado o contrário. Regra de Misericórdia aplica-se conforme Tabela 23.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO / REGRAS DE INNINGS
PROPS DA PRIMEIRA ENTRADA (1º INNING)	A primeira entrada (inning) deve ser concluída para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido determinada.
TOTAL DO JOGO ÍMPAR/PAR	Se o placar combinado for zero (0-0), as apostas serão calculadas como "Par".
TOTAL DA EQUIPE ÍMPAR/PAR	Se o placar da equipe for zero, as apostas serão calculadas como "Par".
MARGENS DE VITÓRIA	Sujeito à regra de 8½ innings . Inclui innings extras para MLB. Para não-MLB, onde o jogo pode terminar empatado, essa opção de empate pode estar disponível. Se um jogo da MLB terminar empatado devido a cancelamento/suspensão, as apostas em Margem de Vitória são canceladas.
LÍDER APÓS 'X' INNINGS	Apostas resolvidas com base no resultado após os 'X' innings completos, a menos que o time da casa (que rebate por último) já esteja à frente no meio do inning 'X', ou assuma a liderança naquele inning. Nesse caso, o time da casa é o vencedor. Se a Regra de Misericórdia for aplicada, qualquer mercado de líder de inning incompleto será ganho pelo vencedor da partida.
PARA O JOGO IR A INNINGS EXTRAS	O final do 9º inning deve ser concluído. Se o placar estiver empatado após 9 innings, este mercado será "Sim", mesmo que os innings extras não sejam jogados devido a cancelamento/suspensão do jogo.
RODADA DUPLA (DOUBLE HEADER)	Se dois jogos ocorrerem no mesmo dia entre as mesmas equipes e as cotações (odds) forem para um único jogo, o resultado será atribuído ao PRIMEIRO jogo (conforme horário de início).

Tabela 27: Mercados Principais e de Innings Específicos – Beisebol

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	REGRA DE INNING APLICÁVEL / CONDIÇÕES ESPECÍFICAS
LINHA DE DINHEIRO (MONEYLINE / VENCEDOR)	Sujeito à regra de 4½ innings .
LINHA DE CORRIDA (RUN LINE) / HANDICAP ALTERNATIVO	Sujeito à regra de 4½ innings .

TOTAIS PRÉ-JOGO / TOTAIS ALTERNATIVOS	Sujeito à regra de 4½ innings , EXCETO se o total já foi ultrapassado (Over ganha, Under perde) OU se a "conclusão natural" do jogo determinaria o resultado (ex: jogo MLB suspenso em 5-5; apostas em Mais de 10 ou 10.5 são vencedoras, pois qualquer finalização natural teria pelo menos 11 corridas). Para jogos de Treinamento de Primavera da MLB, a liquidação considera apenas 9 innings para a regra de conclusão natural.
TOTAIS DA EQUIPE	Sujeito à regra de 4½ innings , EXCETO se o total da equipe já foi ultrapassado (Over ganha, Under perde).
VENCERÁ O INNING (ATUAL/PRÓXIMO)	Ambas as partes (alta e baixa) do inning especificado devem ser concluídas, A MENOS QUE o time da casa (que rebate por último) no inning especificado já esteja ganhando quando o jogo for encerrado/suspenso.
LINHA DE CORRIDA DO INNING (E ALTERNATIVAS)	Ambas as partes (alta e baixa) do inning especificado devem ser concluídas, A MENOS QUE o time da casa (que rebate por último) já tenha coberto a linha de corrida e não possa ser superado.
TOTAL DO INNING (E ALTERNATIVAS)	Ambas as partes (alta e baixa) do inning especificado devem ser concluídas, A MENOS QUE o total cotado já tenha sido ultrapassado no momento do cancelamento/suspensão do jogo.
HAVERÁ PONTUAÇÃO NO INNING (ATUAL/PRÓXIMO)	Ambas as partes (alta e baixa) do inning especificado devem ser concluídas, A MENOS QUE a liquidação da aposta já tenha sido determinada (ou seja, já houve pontuação).
MERCADOS "PRIMEIRO A CHEGAR A X CORRIDAS" / TOTAIS DA EQUIPE / TOTAL DE HITS	Regra de 8½ innings aplica-se, a menos que a liquidação já esteja determinada ou a "conclusão natural" do jogo determinaria o resultado. Para Treinamento de Primavera da MLB, liquidação considera 9 innings para regra de conclusão natural. Se um jogo empatado for cancelado/suspenso e a conclusão natural exigiria um vencedor, apostas em "Primeiro a Chegar" podem ser canceladas (ex: jogo suspenso em 3-3 após 10 innings, "Primeiro a chegar a 4" é cancelada. "Primeiro a chegar a 5/6/7" é "Nenhum").

Tabela 28: Apostas Ao Vivo / Em Jogo (In-Play) – Beisebol

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
REGRA DE MISERICÓRDIA	Aplicável. Todas as apostas permanecerão no placar do momento em que a regra for invocada.
VALIDADE DAS APOSTAS	Todas as apostas são válidas independentemente de mudanças de arremessador (pitcher).
INNINGS EXTRAS	Contam para os mercados ao vivo, a menos que seja indicado o contrário.

**TOTAL DE
CORRIDAS AO
VIVO**

Regra de 8½ innings geralmente se aplica, sujeita às condições de mercado já determinado ou conclusão natural (similar aos totais pré-jogo, mas adaptado para o cenário ao vivo).

Tabela 29: Apostas Futuras / De Temporada – Beisebol

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
VENCEDOR (WORLD SERIES), FLÂMULA (LIGA), DIVISÕES	Todas as apostas são válidas independentemente de mudança de time, nome do time, duração da temporada ou formato de playoff. Baseado nos resultados oficiais do respectivo órgão regulador.
VITÓRIAS / CONFRONTOS NA TEMPORADA REGULAR	A equipe deve completar pelo menos 160 jogos da temporada regular para que as apostas sejam válidas, a menos que os jogos restantes não afetem o resultado.
ESPECIAIS DA TEMPORADA REGULAR (MLB)	Referem-se a estatísticas acumuladas da temporada da MLB. São transferíveis entre Liga Americana e Liga Nacional. Estatísticas de outras ligas não contam.
"NÚMERO DE VITÓRIAS DO ARREMESSADOR"	Refere-se ao número de vitórias creditadas pelos marcadores oficiais da MLB.
VENCEDOR DA FLÂMULA (PENNANT WINNER)	A equipe que avançar para a World Series será considerada a vencedora da sua respectiva flâmula (título da Liga Americana ou Nacional).
APOSTAS NA SÉRIE (PLAYOFFS)	Apostas serão canceladas se o número regulamentar de jogos (conforme a organização reguladora) não for concluído ou for alterado.
APOSTAS NO WILDCARD	As equipes que avançarem para os playoffs da MLB através da posição de "wild card" (repescagem) serão consideradas vencedoras deste mercado.

Tabela 30: Regras Gerais de Jogo – Basquetebol

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
DATA DE INÍCIO DO JOGO	Todos os jogos devem começar na data programada (horário local do ginásio/arena) para que as apostas sejam válidas.	Se o jogo for adiado para outra data antes de começar, as apostas geralmente são anuladas.
ALTERAÇÃO DE LOCAL DO JOGO	Se o local do jogo for alterado, apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original permaneça designado como mandante. Se o time da casa e o visitante listados jogarem no local do time visitante, as apostas são válidas se o time da casa ainda for oficialmente o mandante; caso contrário, apostas anuladas.	Atenção à designação oficial de mandante, mesmo que o jogo ocorra em outro local.
TEMPO MÍNIMO PARA VALIDADE DAS APOSTAS (JOGO COMPLETO)	Deve restar 5 minutos ou menos do tempo de jogo programado para que as apostas no jogo completo sejam válidas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado. (Ex: Se um jogo da NBA, com 48 min, for interrompido faltando 4 min para o fim, ou seja, com 44 min jogados, as apostas são válidas).	Se um jogo for interrompido muito cedo, a maioria das apostas pode ser anulada, exceto aquelas já decididas (ex: vencedor do 1º quarto, se este já terminou).
BASQUETE 3X3 / STREETBALL (REGRAS ESPECÍFICAS)	A resolução será baseada nas regras oficiais da competição. Geralmente, o vencedor é o primeiro time a marcar 21 pontos ou o time com a maior pontuação ao final do período de 10 minutos. Um empate no tempo regulamentar resulta em prorrogação não cronometrada, ganha pelo primeiro time a marcar dois pontos na prorrogação.	Modalidade com regras de pontuação e tempo próprias. A prorrogação no 3x3 é súbita, com 2 pontos.
REGRA DE EMPATE (PUSH) EM MERCADOS DE 2 OPÇÕES	Em mercados com apenas duas opções (ex: Handicap, Total de Pontos), se o resultado (considerando o handicap, se aplicável) for um empate na condição da aposta, aplica-se a regra de "push".	Em apostas simples, o valor apostado é devolvido/anulado. Em múltiplas/acumuladoras, a seleção é tratada como "não participante" (odd vira 1.00 e o restante da múltipla continua).
FONTE OFICIAL DE ESTATÍSTICAS/RESULTADOS	A resolução de todos os mercados será determinada por classificações oficiais e	Os dados das entidades oficiais do basquete são a referência final.

estatísticas fornecidas pelos órgãos reguladores do torneio (ex: NBA, FIBA).

Tabela 31: Regras de Prorrogação (Overtime - OT) e Tempo Regular – Basquetebol

TIPO DE APOSTA / SITUAÇÃO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	DETALHES ADICIONAIS
APOSTAS PRÉ-JOGO (GERAL, INCLUINDO PROPS DE JOGO)	SIM (a menos que indicado o contrário)	A grande maioria das apostas pré-jogo considera o resultado final incluindo a prorrogação.
APOSTAS AO VIVO / EM JOGO	SIM	Todas as apostas feitas durante o jogo incluem o resultado da prorrogação.
MEIAS APOSTAS (HALVES) AO VIVO / EM JOGO	SIM	A prorrogação é considerada parte da segunda metade para fins de apostas.
MERCADOS DE "TEMPO REGULAR" COM OPÇÃO DE "EMPATE"	NÃO	Se um mercado específico para o "Tempo Regular" for oferecido e incluir "Empate" como uma das opções de aposta, então a prorrogação NÃO contará para a resolução desse mercado específico.

Tabela 32: Apostas em Desempenho de Jogador (Player Props) – Basquetebol

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT) INCLUSA?	CONDIÇÕES DE VALIDADE ("TER AÇÃO")	DETALHES ADICIONAIS (EXEMPLOS DE MERCADOS)
PROPS DE JOGADOR (GERAL)	SIM (a menos que especificado o contrário)	O jogador relevante deve estar uniformizado ("vestido") e entrar em quadra (participar do jogo, mesmo que por pouco tempo). Se o jogador indicado não participar do jogo, todas as apostas nele serão anuladas/devolvidas.	Pontos, Rebotes, Assistências, Tocos (Bloqueios), Roubadas de Bola, Faltas, Lances Livres Convertidos, etc. Regras de empate (push) podem ser aplicadas se o desempenho for exatamente igual à linha da aposta.
COMPARAÇÕES DE JOGADORES	SIM	Ambos os jogadores devem atender às condições de participação (uniformizados e entrar em quadra). Handicaps podem ser aplicados à pontuação real de cada jogador para	Qual jogador fará mais pontos, rebotes, etc. (com ou sem handicap).

		determinar o resultado. Regras de push podem ser aplicadas.	
DUPLO-DUPLO	SIM	Jogador deve registrar 10 ou mais em DUAS das seguintes 5 categorias estatísticas: Pontos, Rebotes, Assistências, Tocos, Roubadas de Bola.	Ex: 15 pontos e 12 rebotes.
TRIPLO-DUPLO	SIM	Jogador deve registrar 10 ou mais em TRÊS das seguintes 5 categorias estatísticas: Pontos, Rebotes, Assistências, Tocos, Roubadas de Bola.	Ex: 20 pontos, 10 rebotes e 11 assistências.

Tabela 33: Mercados Específicos de Jogo e Períodos – Basquetebol

Lembre-se: Prorrogação (OT) geralmente inclusa, conforme Tabela 31.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO / VALIDADE
WIRE-TO-WIRE (LIDERAR DE PONTA A PONTA)	Apostar que uma equipe estará liderando o jogo ao final de CADA UM dos quartos. Se a equipe nomeada não liderar ao final de todos os quartos, a aposta é perdida. Se oferecido, "Qualquer outro resultado" vence se houver empate no final de algum quarto ou se equipes diferentes liderarem.
APOSTAS EM METADES (HALVES) - AO VIVO	A primeira metade deve ser concluída para que as apostas da primeira metade sejam válidas. Para apostas no jogo inteiro e na segunda metade, se o jogo for adiado/cancelado após o início, deve restar 5 minutos ou menos do tempo programado para que as apostas sejam válidas (a menos que já determinadas).
APOSTAS EM QUARTOS	O quarto específico deve ser concluído para que as apostas nesse quarto sejam válidas, a menos que o resultado do mercado já tenha sido determinado.

Tabela 34: Apostas Futuras / De Torneio (NBA e Outros) – Basquetebol

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
VITÓRIAS / CONFRONTOS NA TEMPORADA REGULAR	A equipe deve completar todos os jogos programados da temporada regular para que as apostas sejam válidas, a menos que os jogos restantes durante o curso da temporada não afetem o resultado final do mercado.
PARA VENCER A DIVISÃO (NBA)	Aplicam-se as regras de desempate oficiais da NBA.

PARA VENCER A CONFERÊNCIA (NBA)	A equipe que progredir para as Finais da NBA (NBA Championship) será considerada a vencedora da sua respectiva conferência.
APOSTAS DE LONGO PRAZO (OUTRIGHT), DIVISÃO, CONFERÊNCIA E REGIONAIS	Todas as apostas são válidas independentemente da realocação da equipe, mudança do nome da equipe ou da duração da temporada. Liquidadas com base nos resultados e classificações oficiais.
APOSTAS NA SÉRIE (PLAYOFFS)	Apostas são pagas de acordo com o resultado oficial da série (ex: time que vencer 4 jogos em uma série de melhor de 7).

Tabela 35: Regras Gerais de Jogo – Futebol de Praia

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
DURAÇÃO PADRÃO DO JOGO	Todas as apostas são calculadas com base em 36 minutos de tempo de jogo (3 períodos de 12 minutos cada), salvo indicação em contrário.	Este é o tempo regulamentar oficial da modalidade.
VALIDADE DA PARTIDA (JOGO INTERROMPIDO)	A partida será considerada válida para fins de aposta se pelo menos 24 minutos de jogo tiverem sido disputados. Se o jogo for interrompido após este ponto, todas as apostas são calculadas com base nos resultados até o momento da interrupção.	Se menos de 24 minutos forem jogados, as apostas geralmente são anuladas, a menos que o mercado já esteja decidido.
INCLUSÃO DE PRORROGAÇÃO (TEMPO ADICIONADO) E PÊNALTIS	Prorrogação e disputa de pênaltis são levadas em consideração APENAS para mercados específicos como: - Mercados de vencedor da partida onde o empate não é uma opção (ex: "Para Vencer a Partida - incluindo OT/Pênaltis") - Equipe que Avançará (em torneios) - Vencedor do Torneio, etc.	Para mercados de resultado no tempo regulamentar (ex: "Resultado da Partida: Time A / Empate / Time B - 36 min"), a prorrogação e os pênaltis NÃO contam. Verifique sempre a descrição do mercado.

Tabela 36: Regras Gerais de Apostas – Vôlei de Praia

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "OUTRIGHT"	Interpretado como "All-in, compete or not": As apostas no vencedor final de um torneio são válidas independentemente de a dupla participar ou não,	Algumas casas podem anular apostas se a dupla não participar ("non-

(VENCEDOR FINAL DO TORNEIO)	uma vez que a aposta foi feita. Verifique sempre a política exata do SeuBet.	runner"). Esta regra sugere que as apostas se mantêm. É crucial confirmar.
RESOLUÇÃO BASEADA NO PÓDIO	Quando aplicável (ex: em torneios), a apresentação do pódio determinará a liquidação das apostas "outright". Desqualificações e/ou apelações subsequentes não afetarão as apostas já resolvidas.	O resultado no momento da cerimônia de premiação é o que vale.
MUDANÇA DE LOCAL DA PARTIDA	Se o local da partida (quadra específica) mudar, todas as apostas já feitas continuam válidas.	Desde que a competição e os participantes sejam os mesmos.
SUBSTITUIÇÃO DE PARTICIPANTE (DUPLA)	Se um dos participantes anunciados de uma dupla for substituído ANTES do início da partida, todas as apostas nessa partida específica serão reembolsadas (anuladas).	Garante que você está apostando na dupla originalmente anunciada.
PARTIDA INICIADA, MAS NÃO CONCLUÍDA	Se uma partida começar, mas não for concluída (ex: por desistência), todas as apostas serão anuladas, A MENOS QUE: 1. O resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado. 2. Não haja maneira concebível de o set e/ou partida ser jogado até sua conclusão natural sem determinar o resultado de um mercado específico.	Exemplo: Um set é abandonado em 18-17. Apostas em "Mais/Menos de 35,5 pontos no set" serão resolvidas, pois qualquer conclusão natural do set resultaria em pelo menos 36 pontos (ex: 21-18, 19-21, etc., o mínimo para fechar um set é geralmente 21, ou 2 de vantagem após 20).

Tabela 37: Mercados Específicos – Vôlei de Praia

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
LÍDER DO SET ATUAL OU SEGUINTE (POR PONTOS)	Refere-se a qual dupla atingirá primeiro um determinado número de pontos dentro de um set específico. Se o número de pontos cotado não for alcançado por nenhuma das duplas naquele set, a dupla que vencer o set será considerada a vencedora deste mercado.

Tabela 38: Regras Gerais de Evento e Apostas "Outright" – Boliche

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
NÃO PARTICIPAÇÃO ("NON-RUNNER")	"Não-corredor sem aposta". Se um jogador listado não participar do evento/torneio, as apostas feitas nesse jogador são anuladas e o valor reembolsado.	Se o seu jogador escolhido não competir, você recebe seu dinheiro de volta para apostas nele.

INÍCIO DO EVENTO	O evento deve começar dentro de sete dias da data de início originalmente agendada para que as apostas sejam válidas. Caso contrário, as apostas podem ser anuladas.	Oferece uma janela de tolerância para adiamentos.
MERCADOS "OUTRIGHT" (VENCEDOR FINAL DO TORNEIO)	Podem estar sujeitos a uma Dedução da Regra 4 .	Regra 4: Se um ou mais competidores se retirarem de um evento APÓS você ter feito sua aposta, as cotações (odds) dos participantes restantes podem ser reduzidas para refletir a maior chance de vitória deles. O valor da sua aposta pode ser ajustado se ela for vencedora.

Tabela 39: Apostas em Jogos/Partidas Individuais – Bolíche

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
VALIDADE DA PARTIDA	Uma partida individual deve ser jogada dentro de 24 horas do horário de início programado original para que as apostas sejam válidas.
PARTIDA NÃO REALIZADA (PRÉ-INÍCIO)	Se uma partida não acontecer por qualquer motivo (ex: um jogador se retira lesionado ANTES do início), todas as apostas pré-jogo nessa partida serão canceladas e os valores reembolsados.
PARTIDA INICIADA, MAS NÃO CONCLUÍDA	No caso de uma partida começar, mas não ser completada (ex: por desistência ou lesão durante a partida), o jogador que for oficialmente declarado como avançando para a próxima rodada será considerado o vencedor da partida para fins de aposta.

Tabela 40: Regras Gerais para Lutas (Boxe/MMA/UFC)

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LUTAS ADIADAS	Apostas em lutas adiadas permanecerão válidas por 30 dias . Se a luta não ocorrer nesse período, as apostas podem ser anuladas.	Verifique sempre o status da sua aposta caso uma luta seja remarçada.
SUBSTITUIÇÃO DE LUTADOR	Se um lutador for substituído por outro, todas as apostas na luta original serão canceladas e os valores devolvidos.	Você aposta nos lutadores específicos anunciados.
INÍCIO DA LUTA	Para fins de aposta, a luta é considerada iniciada quando o sino toca para o começo do 1º round .	Este é o marco para a validação de muitas apostas.

DESISTÊNCIA / NÃO ATENDER AO SINO	Se um dos lutadores não atender ao sino para o início do próximo round (desistência entre rounds), seu oponente será considerado vencedor por interrupção no round anterior (o último round completamente finalizado).	Importante para apostas em round específico ou total de rounds.
LUTA DECLARADA "NO CONTEST" (SEM RESULTADO)	Se uma luta for declarada "No Contest", todas as apostas serão anuladas e os valores devolvidos, com EXCEÇÃO dos mercados onde o resultado já foi incondicionalmente determinado (ex: apostas no 1º round se este ocorreu normalmente).	Um "No Contest" geralmente zera a maioria das apostas.
ALTERAÇÃO NO NÚMERO DE ROUNDS PROGRAMADOS	Algumas apostas são válidas independentemente de mudanças no número de rounds (ex: Vencedor da Luta 2-opções e 3-opções). Outras, como Total de Rounds ou Apostas em Round Específico, são canceladas se o número de rounds for alterado ANTES da luta.	Leia atentamente cada mercado. A validade da aposta pode depender se a mudança no número de rounds afeta ou não fundamentalmente o mercado.
FONTE DO RESULTADO OFICIAL	As apostas são geralmente determinadas pelo resultado oficial anunciado no ringue. Apelações ou alterações subsequentes geralmente não afetam a liquidação, a menos que a alteração seja devido a erro humano claro no anúncio inicial. Para MMA/UFC, www.ufc.com também pode ser uma fonte.	O que é anunciado logo após a luta é o que costuma valer.

Tabela 41: Mercados de Resultado da Luta (Boxe/MMA/UFC) – Pré-Luta

TIPO DE APOSTA / MERCADO	Nº DE OPÇÕES	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MONEY LINE / VENCEDOR DA LUTA	2 Opções	Prever qual lutador vencerá. Em caso de Empate na luta, todas as apostas são anuladas e devolvidas (inclui "Empate por Maioria"). Válida independentemente de mudanças no número de rounds.
RESULTADO DA LUTA	3 Opções	Prever o resultado: Lutador A vence / Empate / Lutador B vence. Se o empate ocorrer, apostas no empate são vencedoras. Válida independentemente de mudanças no número de rounds.
RESULTADO DA LUTA (5 OPÇÕES) / MÉTODO EXATO DE VITÓRIA	5+ Opções	Prever como a luta terminará: – Lutador A ou B por Nocaute (KO) ou Nocaute Técnico (TKO) : – <i>KO</i> : Lutador não se levanta após contagem de 10. – <i>TKO</i> : Regra dos 3 knockdowns, intervenção do árbitro, ou desistência do córner (a menos que a luta vá para os cartões ou seja "No Contest"). – Lutador A ou B por Decisão ou Desqualificação : – <i>Decisão</i> : Unânime, Dividida, Majoritária ou Técnica (se a luta for para os cartões antes do previsto). – <i>Desqualificação</i> : Vitória por desqualificação do oponente. – Empate ou Empate Técnico : – <i>Empate</i> : Empate nos cartões dos juízes. – <i>Empate Técnico</i> : Árbitro interrompe a luta antes do 5º round por motivo

que não seja KO, TKO ou Desqualificação (regra mais comum no Boxe). Válida independentemente de mudanças no número de rounds.

Tabela 42: Mercados de Rounds (Boxe/MMA/UFC) – Pré-Luta

TIPO DE APOSTA / MERCADO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO	IMPACTO DA MUDANÇA DE Nº DE ROUNDS PROGRAMADOS
TOTAL DE ROUNDS (ACIMA/ABAIXO)	Para liquidação, "meio round" é definido como: – Boxe (rounds de 3 min) : 1 minuto e 30 segundos do respectivo round. – UFC/MMA (rounds de 5 min) : 2 minutos e 30 segundos do respectivo round. Ex: Aposta "Acima de 2.5 rounds" no UFC. Se a luta terminar após 2min30s do 3º round, a aposta "Acima" é vencedora. Se terminar antes, "Abaixo" é vencedora.	Apostas são canceladas e devolvidas.
APOSTAS EM ROUND ESPECÍFICO OU GRUPO DE ROUNDS (EX: LUTADOR X VENCE NO ROUND 4)	Para um lutador vencer por KO, TKO ou Desqualificação durante aquele round ou grupo de rounds específico. Se ocorrer uma Decisão Técnica (luta interrompida e decidida pelos cartões dos juízes antes do final programado) antes do round apostado, todas as apostas em rounds específicos (que não ocorreram) serão resolvidas como uma vitória por Decisão, ou seja, a aposta no round específico é perdida.	Apostas são canceladas e devolvidas.

Tabela 43: Apostas Ao Vivo / Em Jogo (In-Play) – BOXE

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
VENCEDOR DA LUTA (3 OPÇÕES)	Inclui a opção de "Empate". Resultado definido pela decisão oficial ao final da luta.
MONEY LINE / VENCEDOR DA LUTA (2 OPÇÕES)	Apostas são devolvidas/anuladas em caso de Empate.
TOTAL DE ROUNDS (2 OPÇÕES)	Considera rounds completos. O round em que a luta termina será usado para a liquidação. Ex: Se um lutador desistir no seu córner entre os rounds 6 e 7, a luta é considerada como tendo terminado no Round 6 (o último round totalmente concluído).
LUTA IRÁ ATÉ O FIM ("GO THE DISTANCE")	Para a aposta "Sim" ser vencedora, o número oficial designado de rounds deve ser totalmente concluído.
MERCADOS DE KNOCKDOWN (EX: HAVERÁ KNOCKDOWN?)	Para fins de liquidação, um knockdown é definido como um lutador sendo nocauteado (sem conseguir se levantar) OU recebendo uma contagem obrigatória de 8 pelo árbitro.

Qualquer coisa considerada um "deslize" (escorregão) ou similar pelo árbitro não contará como knockdown.

Tabela 44: Apostas Ao Vivo / Em Jogo (In-Play) – MMA / UFC

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
RESULTADO DA LUTA (3 OPÇÕES) / LUTA IRÁ ATÉ O FIM (3 OPÇÕES)	Interpretado como "Vencedor da Luta (3 Opções)", incluindo "Empate". (Se o mercado for explicitamente "Luta Irá Até o Fim: Sim/Não", então um empate por decisão ao final de todos os rounds significaria "Sim"). Verifique a descrição exata do mercado no SeuBet.
MONEY LINE / VENCEDOR DA LUTA (2 OPÇÕES)	Apostas são devolvidas/anuladas em caso de Empate.
TOTAL DE ROUNDS (2 OPÇÕES)	Considera rounds completos. O round em que a luta termina será usado para a liquidação. Ex: Se um lutador desistir no seu córner entre os rounds 2 e 3, a luta é considerada como tendo terminado no Round 2 (o último round totalmente concluído).
LUTA IRÁ ATÉ O FIM ("GO THE DISTANCE")	Para a aposta "Sim" ser vencedora, o número oficial designado de rounds deve ser totalmente concluído.
MÉTODO VENCEDOR (MMA/UFC)	As apostas serão liquidadas de acordo com o resultado oficial divulgado imediatamente após a luta via www.ufc.com (ou órgão oficial do evento de MMA).
MERCADOS DE KNOCKDOWN (EX: HAVERÁ KNOCKDOWN?)	Para fins de liquidação, um knockdown é definido como um lutador sendo nocauteado (sem conseguir se levantar) OU recebendo uma contagem obrigatória de 8 pelo árbitro (regra mais comum no Boxe, mas pode ser aplicada se especificada para MMA). O MMA tem suas próprias definições de knockdown que geralmente envolvem o lutador ir ao chão por golpes. Verifique a regra específica do evento/SeuBet.

Tabela 45: Regras Gerais Comuns a Todas as Partidas de Críquete

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
PARTIDAS NÃO JOGADAS CONFORME LISTADO	Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original permaneça designado como mandante. Se houver inversão de mandante e visitante, as apostas na listagem original são canceladas.	Padrão para a maioria dos esportes.
INTERFERÊNCIA EXTERNA	Refere-se a fatores não relacionados ao clima que interrompem o jogo. Se um jogo for abandonado devido a interferência externa, as apostas podem ser canceladas, a menos que um vencedor seja	Importante: Interferência externa NÃO inclui eventos climáticos. As regras para clima são tratadas separadamente, geralmente

	declarado com base nas regras oficiais da competição ou o mercado já esteja determinado.	envolvendo o método Duckworth-Lewis.
CANCELAMENTO DE JOGO (SEM REPETIÇÃO)	Se um jogo for cancelado e não for repetido dentro de 24 horas do seu horário de início anunciado (especialmente para ODIs/T20s), todas as apostas geralmente são canceladas.	Fique atento a remarcações rápidas.
MUDANÇA DE Oponente	No caso de uma mudança de oponente em relação ao anunciado, todas as apostas para essa partida serão anuladas.	Garante que você está apostando na partida originalmente prevista.

Tabela 46: Mercados de "Over" Específico (Pré-Jogo e Ao Vivo/Em Jogo)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	FORMATO(S) APLICÁVEL(IS)	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
TOTAL DE CORRIDAS DO 1º OVER (PRÉ-JOGO)	Todos	Preços oferecidos para o total de corridas marcadas durante o primeiro "over" da partida. "Extras" e "penalty runs" (corridas de penalidade) são incluídos. O over deve ser concluído para as apostas serem válidas, a menos que o resultado já esteja determinado.
CORRIDAS DO INNING: ÍMPAR/PAR (ATUAL/PRÓXIMO OVER - AO VIVO/EM JOGO)	Todos	"Extras" e "penalty runs" são incluídos.
PRÓXIMO OVER: TOTAL DE CORRIDAS ÍMPAR/PAR (PRÉ-JOGO/AO VIVO)	Todos	"Extras" e "penalty runs" são incluídos. Se um "inning" (entrada de uma equipe para rebater) terminar durante um over, esse over é considerado completo, a menos que o inning termine devido a mau tempo (apostas canceladas). Apostas canceladas se a contagem de corridas for Zero para o over especificado.
CORRIDAS NO 1º OVER (2 OPÇÕES - PRÉ-JOGO)	Todos	"Extras" e "penalty runs" são incluídos. O over deve ser concluído para as apostas serem válidas, a menos que o resultado já esteja determinado.
CORRIDAS NOS PRIMEIROS 'X' OVERS (AO VIVO/EM JOGO - INCLUINDO ODDS ALTERNATIVAS)	Todos	Se o número selecionado de overs não for concluído devido a fatores externos (não climáticos), as apostas serão canceladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Se a duração natural dos innings for menor (ex: time eliminado ou atinge o alvo), as apostas são válidas.

Tabela 47: Mercados de Pontuação Individual (Batedor) – Pré-Jogo e Ao Vivo/Em Jogo

Nota: "Fifty" = 50 ou mais corridas; "Hundred" = 100 ou mais corridas.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	FORMATO(S) APLICÁVEL(IS)	CONDIÇÕES MÍNIMAS DE OVERS/BOLAS (E RESULTADO OFICIAL COM DUCKWORTH- LEWIS - D/L - NECESSÁRIO) PARA VALIDADE DA APOSTA (A MENOS QUE JÁ DETERMINADA)	DETALHES ADICIONAIS
EQUIPE/BATEDOR MARCARÁ UM FIFTY/HUNDRED NA PARTIDA (PRÉ-JOGO)	T20, ODI, Test/First- Class, The Hundred	T20: Total de 20 overs por equipe. ODI: Pelo menos 40 overs por equipe. Test/First-Class: Partida inteira. Em partidas empatadas (drawn), mínimo de 200 overs lançados. The Hundred: Todas as 100 bolas por equipe.	Qualquer pontuação do batedor igual ou superior a 50 (para fifty) ou 100 (para hundred) conta.
CORRIDAS DA PARTIDA DO BATEDOR (PRÉ- JOGO)	T20, ODI, Test/First- Class, The Hundred	Mesmas condições de overs/bolas acima.	Refere-se ao total de corridas que um batedor específico marcará.
BATEDOR "LESÃO APOSENTADO" (INJURY RETIRED) (AO VIVO/EM JOGO)	Todos	N/A (regra de liquidação)	A pontuação do batedor no momento da lesão/retirada será usada para liquidar as apostas. Apostas feitas APÓS a última bola enfrentada pelo batedor retirado serão anuladas.
UM FIFTY SERÁ MARCADO NA PARTIDA (GERAL)	T20, ODI, The Hundred	Mesmas condições de overs/bolas para T20, ODI, The Hundred (como em "Equipe/Batedor Marcará Fifty/Hundred").	Verifica se qualquer batedor na partida atinge 50 corridas.
UM FIFTY/HUNDRED A SEREM MARCADOS NO PRIMEIRO INNING (TEST MATCH - PRÉ-JOGO)	Test/First-Class	O primeiro inning da partida (da equipe que rebater primeiro) deve ser concluído (declarações contam).	Aposta em se haverá um fifty/hundred no 1º inning da partida, pela equipe que rebater primeiro.
BATEDOR DA EQUIPE QUE MARCARÁ UM FIFTY/HUNDRED NO PRIMEIRO INNING (TEST MATCH - PRÉ-JOGO)	Test/First-Class	O primeiro inning da equipe deve ser concluído (declarações contam). Se não concluído por interferência externa/mau tempo, apostas canceladas (a menos que já determinado).	Aposta em um jogador específico da equipe que rebater primeiro, se ele fará um fifty/hundred no 1º inning.
FARÁ UM FIFTY SIM/NÃO EM QUALQUER UM DOS	Todos	Apostas válidas após o batedor enfrentar uma bola ou ser eliminado ("out") antes de enfrentar a primeira bola. Pontuação conta se o batedor não	Verifica se um batedor específico fará 50 corridas

INNINGS (GERAL - PRÉ-JOGO)

for eliminado ("not out"), incluindo se o inning for declarado. Válida independentemente de atrasos.

em qualquer um dos seus innings na partida.

Tabela 48: Mercados de Pontuação da Equipe e da Partida – Pré-Jogo

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	FORMATO(S) APLICÁVEL(IS)	CONDIÇÕES MÍNIMAS DE OVERS/BOLAS (E RESULTADO OFICIAL COM D/L NECESSÁRIO) PARA VALIDADE (A MENOS QUE JÁ DETERMINADA)	DETALHES ADICIONAIS (SUPER OVER, INTERFERÊNCIA EXTERNA - IE)
PLACAR DO 1º INNING	T20, ODI, The Hundred, Test/First-Class	T20: Total de 20 overs por equipe. ODI: Pelo menos 40 overs por equipe. The Hundred: Todas as 100 bolas por equipe. Test/First-Class: Declarações contam como fim do inning. Se 1º inning for cancelado, apostas canceladas. Se não concluído por IE/mau tempo, apostas canceladas.	Prever o número de corridas marcadas durante o primeiro inning da partida, independentemente de qual equipe rebater primeiro.
TOTAL DE CORRIDAS DO JOGO	T20, ODI, Test/First-Class, The Hundred	T20: Partida agendada para 20 overs completos, resultado oficial. ODI: Se nº de overs reduzido e resultado não determinado, apostas canceladas. Test/First-Class: Jogo inteiro. Em jogos empatados (drawn), mínimo de 200 overs. The Hundred: Agendado para 100 bolas, resultado oficial.	Se abandonado por IE, apostas canceladas (a menos que já determinado). Corridas em Super Over NÃO contam.
MAIS SIXES OU FOURS / TOTAL DE SIXES OU FOURS DO JOGO	T20, ODI, Test/First-Class, The Hundred	Mesmas condições acima para "Total de Corridas do Jogo" por formato.	Definição de Six: batedor creditado com exatamente 6 corridas (inclui all-run/overthrows). Se abandonado por IE, apostas canceladas. Corridas, Fours ou Sixes em Super Over NÃO contam.
EQUIPE QUE ALCANÇARÁ A MAIOR PONTUAÇÃO NOS 1ROS 6/10/15 OVERS	Todos (principalmente limitados overs)	Se ambas as equipes não completarem o nº declarado de overs devido a fatores externos ou clima adverso, apostas canceladas (a menos que já determinado). Em caso de empate, apostas canceladas (para este mercado específico).	

ABERTURA DE PARCERIA MAIS/MENOS CORRIDAS DO INNING	Todos	Apostas válidas assim que 1 bola for lançada no primeiro inning de cada equipe. Apostas canceladas se o inning for perdido (não jogado).	Refere-se às corridas marcadas pelos dois primeiros batedores antes que o primeiro wicket caia.
LÍDER DO PRIMEIRO INNING (TEST MATCH)	Test/First-Class	Ambas as equipes devem completar seus primeiros innings (incluindo declarações).	Regras de empate (Dead-Heat) se aplicam.
TOTAIS DA EQUIPE DA PARTIDA DE TESTE (2 OPÇÕES - 1º INNING APENAS)	Test/First-Class	Mínimo de 50 overs deve ser lançado no 1º inning da equipe, a menos que "All Out" (todos eliminados) ou a equipe declare.	Aposta no total de corridas de uma equipe apenas no seu 1º inning.

Tabela 49: Outros Mercados de Jogo Específicos (Principalmente Pré-Jogo)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	FORMATO(S) APLICÁVEL(IS)	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MAIS CORRIDAS DE RUN-OUTS (3 OPÇÕES)	Todos	Preços oferecidos de acordo com a equipe que efetuar mais "run-outs" (eliminações por corrida) durante o seu período no campo (fielding). Se abandonado por IE, apostas canceladas (a menos que já determinado). Se partida reduzida em overs e resultado alcançado, a equipe com mais run-outs vence, independentemente do nº de overs. Run-outs em Super Over NÃO contam. Em Test/First-Class, todos os innings contam.
QUEDA DO PRÓXIMO/X WICKET (AO VIVO/EM JOGO)	Todos	Se a equipe batidora chegar ao fim dos seus overs atribuídos, declarar ou atingir o seu alvo ANTES da queda do wicket (eliminação) especificado, o resultado será a pontuação/total naquele momento.
MÉTODO DE DEMISSÃO (ELIMINAÇÃO) - 2 OPÇÕES (AO VIVO/EM JOGO)	Todos	Opções: "Capturado" (Caught) e "Não Capturado". Se não houver mais wickets a cair, todas as apostas serão devolvidas/anuladas.
MÉTODO DE DEMISSÃO (ELIMINAÇÃO) - 6 OPÇÕES (AO VIVO/EM JOGO)	Todos	Opções: "Capturado" (Caught), "Lançado" (Bowled), "LBW" (Leg Before Wicket), "Run Out", "Stumped", ou "Outros". Se não houver mais wickets a cair, todas as apostas serão devolvidas/anuladas.

Tabela 50: Regras Específicas para Formatos de Jogo (Resultado da Partida)

FORMATO DE JOGO / SITUAÇÃO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO PARA APOSTAS NO RESULTADO DA PARTIDA
ONE DAY (ODI) / TWENTY20 (T20) / THE HUNDRED - AFETADOS POR CLIMA	Apostas regidas pelas regras oficiais da competição (ex: Duckworth-Lewis-Stern method). Exceção: Se um jogo for decidido por "bowl out" (disputa de lançamentos ao wicket) ou lançamento de moeda, todas as apostas no resultado da partida são canceladas.
ONE DAY / T20 / THE HUNDRED - SEM PREÇO PARA EMPATE, MAS HÁ VENCEDOR OFICIAL	Quando nenhum preço é cotado para o empate NAS APOSTAS, e as regras oficiais da competição determinam uma equipe vencedora/que avança (ex: via Super Over, melhor campanha, etc.), as apostas serão determinadas de acordo com esse resultado oficial.
ONE DAY / T20 / THE HUNDRED - SEM PREÇO PARA EMPATE, SEM VENCEDOR OFICIAL	Quando nenhum preço é cotado para o empate NAS APOSTAS, e as regras oficiais da competição NÃO determinam um vencedor (jogo termina empatado e sem mecanismo de desempate na competição), então as regras de Dead-Heat (empate técnico) se aplicam às apostas. Contraste: Em competições onde um bowl out ou Super Over determina um vencedor, as apostas são determinadas pelo resultado oficial (não é Dead-Heat).
DEFINIÇÃO DE EMPATE (MATCH RESULT)	O resultado de uma partida é um empate (tie) quando as pontuações são iguais na conclusão do jogo, MAS APENAS SE a equipe que rebateu por último completou seu inning (todos os bateadores eliminados, ou n° de overs/bolas programados foram jogados, ou jogo interrompido terminalmente por tempo/luz).
PARTIDA DE TESTE - APOSTAS NA PARTIDA / EMPATE ANULA APOSTA (DRAW-NO-BET) / DUPLA CHANCE	Apostas válidas no resultado oficial, desde que pelo menos uma bola tenha sido lançada. Em caso de "empate técnico" (draw - diferente de "tie"), as regras de Dead-Heat podem ser aplicadas para apostas na vitória de um time, e apostas no "empate" (draw) são perdidas, a menos que "draw" seja uma opção e ocorra. Para "Empate Anula Aposta", se o jogo for um "draw", a aposta é devolvida.
PARTIDA DE TESTE - DEFINIÇÃO DE EMPATE (DRAW)	Um "draw" (empate técnico, diferente de "tie" ou empate de placares) ocorre quando o jogo termina sem que ambas as equipes tenham completado seus innings designados (geralmente 2 por time) e não há um vencedor por pontuação dentro do tempo de jogo alocado (ex: 5 dias).

Tabela 51: Apostas de Série (Conjunto de Partidas)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
PLACAR CORRETO DA SÉRIE	Apostas serão canceladas se o número designado de jogos na série não for concluído.

MELHOR BATEDOR / LANÇADOR DA SÉRIE	Qualquer jogador cotado que não participe na série especificada terá as apostas nele anuladas. O mercado pode estar sujeito a uma Regra 4 (dedução) . No caso de dois ou mais jogadores terminarem com um número igual de wickets (para lançador), aplicam-se as regras de empate (Dead-Heat), a menos que haja um critério de desempate específico (ex: menos corridas concedidas).
MAIS SIXES (SÉRIE)	No caso de dois ou mais jogadores terminarem com um número igual de sixes, as apostas serão canceladas .
GERAL (MUDANÇA NO Nº DE JOGOS)	Apostas na série serão canceladas se o número designado de jogos mudar, a menos que o resultado da aposta já tenha sido determinado.
SÉRIE EMPATADA (SEM OPÇÃO DE EMPATE)	Se uma série terminar empatada e nenhuma opção de "empate da série" foi oferecida no mercado, as apostas podem ser canceladas (verificar política do SeuBet).
CORRIDAS TOTAIS DO BATEDOR NA SÉRIE / CORRIDAS DE PARTIDAS DO JOGADOR	Contam as corridas marcadas em ambos os innings de todas as partidas da série.
DESEMPENHO DO JOGADOR NA SÉRIE (CORRIDAS, WICKETS, RECEPÇÕES, STUMPINGS)	Contam as estatísticas em ambos os innings de todas as partidas da série.

Tabela 52: Mercados de Jogador (Melhor Batedor/Lançador) – Partida Individual

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	FORMATO(S) APLICÁVEL(IS)	CONDIÇÕES DE VALIDADE E LIQUIDAÇÃO
MELHOR BATEDOR / LANÇADOR (PRÉ-JOGO – PARTIDA DE TESTE)	Test/First-Class	Apenas o primeiro inning conta. Apostas em jogadores que não estejam entre os 11 iniciais são nulas. Apostas em jogadores selecionados, mas que não rebateram (para melhor batedor) ou não lançaram (para melhor lançador), serão perdedoras. Mínimo de 50 overs deve ser lançado (no inning relevante), a menos que a equipe seja "All Out". Caso contrário, apostas canceladas. Aplicam-se regras de empate (Dead-Heat).
MELHOR BATEDOR / LANÇADOR (PRÉ-JOGO – AMBAS AS EQUIPES – PARTIDA INTEIRA)	Todos	Apostas para todo o jogo. Apostas em jogadores que não estejam entre os 11 iniciais são nulas. Apostas em jogadores selecionados, mas que não rebateram/lançaram, serão perdedoras. Aplicam-se regras de empate (Dead-Heat).
MELHOR BATEDOR / LANÇADOR (SÉRIE – VER TABELA 51)	Todos	Apostas em jogadores que não participam da série são nulas. Regra 4 pode ser aplicada. Empate: regras de Dead-Heat (para lançador, pode haver critério de desempate como menos corridas concedidas).

Tabela 53: Regras de Innings e Redução de Overs para Apostas Ao Vivo/Em Jogo (Overs Limitados e The Hundred)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	FORMATO ESPECÍFICO	CONDIÇÃO PARA ANULAÇÃO DEVIDO À REDUÇÃO DE OVERS (A MENOS QUE O RESULTADO JÁ ESTEJA DETERMINADO)	DETALHES ADICIONAIS PARA SIXES DE INNINGS
CORRIDAS DE INNINGS (E ALTERNATIVAS) / SIXES DO INNING / CORRIDAS DO INNING DO BATEDOR	ODI (One Day)	Redução de 5 ou mais overs em relação ao programado quando as apostas foram feitas.	Para Sixes: resultado baseado em todas as entregas onde o batedor é creditado com exatamente 6 corridas (inclui all- run/overthrows). Corridas de penalidade por "slow over-rate" (ritmo lento de lançamento de overs pela equipe em campo) NÃO contam para o total de sixes da equipe que está rebatendo.
CORRIDAS DE INNINGS (E ALTERNATIVAS) / SIXES DO INNING / CORRIDAS DO INNING DO BATEDOR	T20 (Twenty20)	Redução de 3 ou mais overs em relação ao programado quando as apostas foram feitas. Em jogos de 10 overs ou menos, apostas canceladas se o inning inteiro não for concluído.	Idem acima.
CORRIDAS DE INNINGS (E ALTERNATIVAS) / SIXES DO INNING / CORRIDAS DO INNING DO BATEDOR	The Hundred	Redução de 11 ou mais bolas em relação ao programado quando as apostas foram feitas.	Idem acima.
CORRIDAS DO INNING (AO VIVO/EM JOGO - TEST MATCH) / SIXES DO INNING	Test/First- Class	Mínimo de 50 overs deve ser lançado no inning, a menos que a equipe seja "All Out" ou declare. Caso contrário, apostas canceladas (a menos que já determinado).	Para Sixes: resultado baseado em todas as entregas onde o batedor é creditado com exatamente 6 corridas (inclui all- run/overthrows).

Tabela 54: Regras de Apostas – County Championship

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS NO JOGO (RESULTADO DA PARTIDA)	A menos que um preço (cotação) seja oferecido para o "Empate" (Draw - empate técnico, sem vencedor ao final dos dias de jogo), no caso de um "Draw", as apostas no resultado da partida (vitória de um dos	"Draw" (sem vencedor) é diferente de "Tie" (placar igual com innings completos). A regra de cancelamento para "Draw" só

	times) serão canceladas (push/devolvidas). Se um jogo for abandonado devido a interferência externa (não climática), as apostas serão canceladas. Em caso de "Empate de Placares" (Tie – pontuações iguais e todos os innings concluídos), aplicam-se as regras de Dead-Heat.	se aplica se o "Draw" não era uma opção de aposta.
DEFINIÇÃO DE "EMPATE DE PLACARES" (TIE)	O resultado de uma partida é um "Tie" quando as pontuações são iguais na conclusão do jogo, mas APENAS SE a equipe que rebateu por último completou seu inning (todos eliminados, ou, em críquete de overs limitados – não o foco principal do County Championship – nº definido de overs jogado ou jogo interrompido terminalmente).	Esta definição é padrão no críquete.
CORRIDAS DO INNING (INNINGS RUNS)	Um mínimo de 50 overs deve ser lançado no inning relevante, a menos que a equipe seja "All Out" (todos os batedores eliminados) ou a equipe declare o fim do seu inning. Caso contrário, as apostas serão canceladas, a menos que o resultado da aposta já tenha sido determinado.	Similar às regras de Test Match para totais de innings.
MELHOR BATEDOR DA EQUIPE / MELHOR LANÇADOR DA EQUIPE	Apenas o primeiro inning conta. Apostas em jogadores que não estejam entre os 11 iniciais são nulas. Apostas em jogadores selecionados, mas que não rebateram (para melhor batedor) ou não lançaram (para melhor lançador), serão consideradas perdedoras. Um mínimo de 50 overs deve ser lançado (no inning relevante), a menos que a equipe seja "All Out". Caso contrário, as apostas serão canceladas. Desempate para Lançador: No caso de dois ou mais lançadores terminarem com um número igual de wickets, o lançador com o menor número de corridas concedidas será o vencedor.	Regras de validade e desempate importantes.
LÍDER DO PRIMEIRO INNING	Ambas as equipes devem completar seus primeiros innings para que as apostas sejam válidas (incluindo declarações). Aplicam-se as regras de Dead-Heat em caso de empate na liderança após o primeiro inning de ambas as equipes.	Padrão para este mercado em jogos de primeira classe.
CORRIDAS AO VIVO / EM JOGO NOS PRIMEIROS 'X' OVERS (INCLUINDO ODDS ALTERNATIVAS)	Se o número selecionado de overs não for concluído devido a fatores externos (não climáticos), as apostas serão canceladas, a menos que o resultado da aposta já tenha sido determinado. Se a duração natural dos innings for menor que o número selecionado de overs (ex: equipe "All Out" antes dos 'X' overs ou atinge o alvo), as apostas serão válidas.	Condições padrão para mercados de overs específicos.

Tabela 55: Regras para Apostas em Torneios – Críquete

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
TOTAL DE CORRIDAS DO TORNEIO / TOTAL DE WICKETS DO TORNEIO	Para qualquer jogo que seja abandonado ou reduzido via método Duckworth-Lewis (D/L), apenas o número total de corridas e wickets realmente registrados contam para o total do torneio.
TOTAL DE RUN OUTS DO TORNEIO / TOTAL DE STUMPINGS DO TORNEIO	Para fins de liquidação, o total oficial ao final do torneio permanecerá, independentemente de quaisquer jogos serem abandonados ou reduzidos em overs.
EQUIPE QUE MARCARÁ O MAIOR NÚMERO DE SIXES / JOGADOR QUE MARCARÁ O MAIOR NÚMERO DE SIXES / TOTAL DE SIXES DO TORNEIO	Definição de Six: batedor creditado com exatamente seis corridas (inclui all-run/overthrows). O total oficial ao final do torneio permanecerá, independentemente de jogos abandonados/reduzidos. Aplicam-se as regras de Dead-Heat. Para Jogador com Mais Sixes: Batedores devem enfrentar pelo menos uma entrega (bola lançada); caso contrário, apostas neles serão canceladas.
EQUIPE COM MAIOR PONTUAÇÃO DE INNINGS (NO TORNEIO) / EQUIPE COM MENOR PONTUAÇÃO DE INNINGS (NO TORNEIO)	Aplicam-se as regras de Dead-Heat.
EQUIPE COM A MAIOR PARCERIA DE ABERTURA (NO TORNEIO) / EQUIPE COM A MAIOR PONTUAÇÃO NOS PRIMEIROS 10 OVERS (NO TORNEIO)	Aplicam-se as regras de Dead-Heat.
HAT TRICK DO TORNEIO	Aposta liquidada como "Sim" se um "hat-trick" (um lançador eliminar três batedores com entregas consecutivas na mesma partida) for oficialmente registrado durante o torneio.
JOGADOR DO TORNEIO	As apostas serão determinadas pelo Jogador do Torneio oficialmente declarado pela organização do evento. Aplicam-se as regras de Dead-Heat.

Tabela 56: Regras Gerais de Apostas – Ciclismo

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
VALIDADE DA APOSTA (INÍCIO)	Os participantes devem passar a linha de partida do respectivo evento/etapa para que as apostas neles sejam válidas. Caso contrário, as apostas serão canceladas e devolvidas.	Se o ciclista não largar, a aposta é devolvida.

LIQUIDAÇÃO DAS APOSTAS	Todas as apostas são liquidadas com base na(s) lista(s) oficial(is) da(s) classificação(ões), publicada(s) pelos respectivos órgãos reguladores da corrida, no momento da apresentação do pódio . Desqualificações e/ou apelações subsequentes (pós-pódio) não afetarão as apostas.	O resultado do pódio é o que vale. Mudanças posteriores no resultado geralmente não alteram o pagamento das apostas.
MERCADOS "OUTRIGHT" (VENCEDOR FINAL)	Podem estar sujeitos a uma Regra 4 (Dedução) . (Ver Tabela 38, Boliche, para uma breve explicação da Regra 4).	Se um favorito se retirar após sua aposta ser feita, o pagamento de outros ciclistas pode ser ajustado se eles vencerem.
CLASSIFICAÇÃO POR EQUIPE	A liquidação é baseada na classificação final nas competições baseadas no tempo (caso haja mais de uma Competição por Equipe em um evento específico).	Foco no resultado oficial por tempo da competição de equipes.

Tabela 57: Mercados Específicos – Ciclismo

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MATCH-UPS (CONFRONTO DIRETO ENTRE CICLISTAS)	Resolvidos de acordo com o ciclista que obtiver a melhor colocação no evento/corrída ou etapa especificada. – Se um ou ambos os ciclistas não ultrapassarem a linha de partida, as apostas serão consideradas nulas. – Se ambos os ciclistas começarem, mas não conseguirem terminar um evento/corrída ou etapa específica, as apostas serão consideradas nulas. – Se ambos os ciclistas iniciarem um evento/corrída ou etapa específica e apenas um não terminar, o ciclista que concluir será considerado o vencedor.
ESPECIAIS DE EVENTOS	Geralmente "All-in, compete or not" (apostas válidas mesmo que o ciclista/equipe não participe, verificar política do SeuBet). O evento especificado deve ser concluído na íntegra (número estatutário de etapas), caso contrário, as apostas serão canceladas, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Para alguns especiais, um número estatutário de equipes deve iniciar o evento para que as apostas sejam válidas.

Tabela 58: Regras Gerais e Apostas "Outright" – Dardos

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "OUTRIGHT" (VENCEDOR FINAL DO TORNEIO)	"Não-corredor sem aposta": Se um jogador listado não participar do torneio, as apostas feitas nesse jogador são anuladas e o valor reembolsado. Mercados "outright" podem estar sujeitos a uma Regra 4 (Dedução) .	"Não-corredor sem aposta" protege sua aposta se o jogador não competir. A Regra 4 pode ajustar pagamentos se um favorito desistir após sua aposta.

VALIDADE DA PARTIDA (PRÉ-JOGO)	No caso de uma partida começar, mas não ser concluída, o jogador que avançar para a próxima rodada ou receber a vitória oficialmente será considerado o vencedor para fins de liquidação.	Se a partida não terminar normalmente, quem avançar oficialmente é o vencedor.
PREMIER LEAGUE DARTS (MERCADOS DE PARTIDA)	Podem ser oferecidos mercados de 3 opções (Jogador A / Empate / Jogador B) e 2 opções (Jogador A / Jogador B). - Mercado de 3 Opções: Inclui a opção de empate. - Mercado de 2 Opções: Apostas são canceladas (push/devolvidas) se o resultado da partida for um empate.	Diferentes formas de apostar no resultado da partida.
VALIDADE GERAL DAS APOSTAS (JOGO NÃO CONCLUÍDO)	Para muitos mercados (Handicap, Checkouts, 180s, etc.), as apostas serão anuladas se a partida, ou a etapa/set relevante, não for concluída, A MENOS QUE o resultado do mercado já tenha sido incondicionalmente determinado (ex: uma cotação de "Total de 180s" já foi excedida).	Regra crucial: jogos incompletos geralmente anulam apostas em mercados que dependem da conclusão, a menos que o resultado já seja conhecido.

Tabela 59: Mercados de Etapa (Leg) / Set – Dardos

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
HANDICAP DE ETAPA/SET (2 E 3 OPÇÕES) / APOSTAS NO SET	No caso de o número estatutário (oficial) de etapas/sets não ser concluído, ser alterado ou diferente dos oferecidos para fins de apostas, todas as apostas serão canceladas. Todas as apostas serão canceladas se o jogo não for concluído.
MERCADOS DE PRIMEIRA ETAPA/SET	Todas as apostas serão canceladas se a primeira etapa/set não for concluída, a menos que o resultado do mercado já tenha sido determinado.
LÍDER APÓS 4/6 ETAPAS	As primeiras 4/6 etapas devem ser concluídas para que as apostas sejam válidas.
PRIMEIRO A CHEGAR A 3 ETAPAS	Qualquer jogador deve ganhar 3 etapas para que as apostas sejam válidas (ou seja, a condição deve ser atingível e o jogo progredir até esse ponto ou além).
TOTAL DAS ETAPAS/SETS	Se a partida não for concluída, todas as apostas serão anuladas, a menos que a cotação (linha da aposta, ex: "Mais de 7.5 etapas") já tenha sido excedida.
RESULTADO DUPLO (ETAPAS/SETS)	Prever o resultado após o número especificado de etapas/sets E o vencedor geral da partida. Todas as apostas serão anuladas se a partida não for completada.

Tabela 60: Mercados de Checkout e Pontuações Altas (170, 180s, 9-Dardos) – Dardos

Nota: "Checkout" é a pontuação final que um jogador faz para vencer uma etapa ("leg"). O "Bull" (centro do alvo) conta como cor vermelha para mercados de cor de checkout.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
CHECKOUTS DO JOGADOR INDIVIDUAL	Se a partida não for concluída, todas as apostas serão canceladas, a menos que a cotação (linha da aposta, ex: "Checkout do Jogador X Acima de 100.5") seja excedida.
MAIOR CHECKOUT (3 OPÇÕES)	Se a partida não for concluída, todas as apostas serão canceladas, a menos que a cotação seja excedida.
MAIOR CHECKOUT (2 OPÇÕES)	Se a partida não for concluída, todas as apostas serão canceladas, a menos que a cotação seja excedida. Se os jogadores empatarem no maior checkout, as apostas são canceladas.
TOTAL DE MERCADOS DE CHECKOUT	Todas as apostas são anuladas se a partida, ou a etapa/set relevante, não for concluída, a menos que o resultado já tenha sido determinado. Para mercados de 2 opções, se os jogadores empatarem, as apostas são anuladas.
PRÓXIMA ETAPA DE PAGAMENTO (COR DO CHECKOUT)	O "Bull" (centro do alvo) conta como cor vermelha. A etapa deve ser completada para que as apostas se mantenham.
MERCADOS DE CHECKOUT (GERAL)	O "Bull" conta como cor vermelha. A etapa deve ser completada para que as apostas se mantenham.
MAIORIA DOS 180S	Todas as apostas são anuladas se a partida não for completada. (180 é a pontuação máxima com 3 dardos).
MERCADOS TOTAIS DE 180S	Todas as apostas são anuladas se a partida, ou a etapa/set relevante, não for concluída, a menos que o resultado já tenha sido determinado (ex: o total de 180s na partida já ultrapassou a linha da aposta).
PRIMEIRO 180	Todas as apostas são anuladas se a partida não for concluída, a menos que um 180 já tenha sido marcado. Se não houver 180s na partida, as apostas são anuladas.
170 ACABAMENTO (FINISH) EM PARTIDA	Todas as apostas são anuladas se a partida não for concluída, a menos que um "170 Finish" (checkout de 170 pontos) já tenha sido alcançado.
ACABAMENTO DE 9 DARDOS (9-DART FINISH) EM PARTIDA	Todas as apostas são anuladas se a partida não for concluída, a menos que um "9-Dart Finish" (vencer uma etapa de 501 pontos com o mínimo de 9 dardos – a "perfeição" nos dardos) já tenha sido alcançado.
PRIMEIRO MERCADO DE DARDOS (FIRST DART MARKETS)	Liquidação é no primeiro dardo ou conjunto de dardos lançados em uma etapa/set especificado. Um "Bounce Out" (dardo que acerta o alvo mas não fica preso) é considerado como "Outro" para fins de liquidação. Em um formato de partida que usa

"Double In" (deve-se iniciar a etapa acertando um duplo), o mercado será nulo se oferecido por engano.

Tabela 61: Especiais da Premier League de Dardos e Especiais de 9 Dardos

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
ESPECIAIS DA PREMIER LEAGUE:	
ALCANÇAR/NÃO ALCANÇAR A FINAL/SEMIFINAL	O jogador deve participar de uma partida do campeonato (temporada regular da Premier League) para que as apostas se mantenham.
A SER LIBERADO (REBAIXADO)	Após a semana apropriada de jogos da Premier League, os dois últimos jogadores da tabela da liga (que são subsequentemente eliminados da competição) serão considerados vencedores para fins de liquidação deste mercado.
VENCEDOR DA TEMPORADA REGULAR (PREMIER LEAGUE)	Para fins de liquidação, refere-se ao jogador que terminar no topo da tabela da liga APÓS os jogos da fase de grupos e ANTES dos play-offs.
ESPECIAIS DE 9 DARDOS:	
JOGADOR SELECIONADO REGISTRARÁ UM FINAL DE 9 DARDOS EM UMA PARTIDA	Todas as apostas serão anuladas se a partida não for concluída, a menos que um final de 9 dardos já tenha sido alcançado pelo jogador.
JOGADOR SELECIONADO REGISTRARÁ UM FINAL DE 9 DARDOS NO TORNEIO	O jogador deve lançar pelo menos 1 dardo no torneio para que as apostas se mantenham.
HAVERÁ UM FINAL DE 9 DARDOS NO TORNEIO	O Torneio deve ser completado, a menos que um final de 9 dardos já tenha sido alcançado. As apostas se mantêm, independentemente de desistências de jogadores.

Tabela 62: Regras para Apostas Ao Vivo / Em Jogo – Dardos

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
PARTIDAS ABANDONADAS (AO VIVO)	Apostas em qualquer mercado de partida abandonada antes da conclusão completa do número estatutário (oficial) de etapas/sets serão nulas, EXCETO para aquelas apostas cujo resultado já tenha sido incondicionalmente determinado no momento do abandono (ex: Total de Etapas ou Total de 180s já excedeu a linha da aposta).

Tabela 63: Regras Gerais – Esportes Eletrônicos

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
FONTE DO RESULTADO OFICIAL	A liquidação das apostas será baseada no resultado oficial, conforme declarado pelo órgão governamental relevante da competição, pela transmissão oficial ou pela API (Interface de Programação de Aplicações) do jogo especificado.	Múltiplas fontes podem ser usadas para confirmar o resultado.
PARTIDA NÃO JOGADA OU ADIADA	Uma partida não jogada ou adiada será tratada como "sem efeito" (anulada) para fins de liquidação, a menos que seja jogada dentro de 24 horas do horário de início originalmente programado.	Se a partida não ocorrer em 24h, as apostas são geralmente devolvidas.
LISTAGEM INCORRETA DA PARTIDA	As apostas serão anuladas se a partida for listada incorretamente (ex: times errados).	Garante que você está apostando na partida correta.
MUDANÇA DE NOME DA EQUIPE	No caso de uma mudança no nome de uma equipe (resultante de deixar uma organização, juntar-se a outra ou mudança oficial de nome), todas as apostas na equipe sob o nome antigo ou novo serão mantidas (continuam válidas).	As apostas seguem a equipe/line-up, não necessariamente o nome da organização no momento da aposta.
PARTIDA JOGADA ANTES DO HORÁRIO PROGRAMADO	Se uma partida for jogada ANTES da data/hora de início programada: - Todas as apostas feitas APÓS a hora real de início da partida serão anuladas. - Todas as apostas feitas ANTES da hora real de início serão mantidas (continuam válidas).	Cuidado ao apostar perto do horário do jogo se houver risco de adiantamento.

Tabela 64: Mercados de Resultado de Partida e Mapa – Esportes Eletrônicos

(Para mercados como: Vencedor da Partida / Vencedor do Mapa (incluindo atual e próximo) / Dupla Chance)

SITUAÇÃO ESPECÍFICA	TRATAMENTO DAS APOSTAS
PARTIDA/MAPA JOGADO NOVAMENTE DEVIDO A EMPATE	A partida ou mapa jogado novamente será tratado como uma entidade separada (uma nova partida/mapa para fins de aposta). As apostas no evento original que terminou empatado podem ser resolvidas conforme as regras do mercado (ex: se "empate" era uma opção).
PARTIDA/MAPA INICIADO, MAS NÃO COMPLETADO	Todas as apostas serão anuladas , A MENOS QUE, após o início da partida, um jogador/equipe seja desclassificado(a) . Nesse caso, o jogador/equipe que avançar para a próxima rodada ou que receber a vitória pelo órgão oficial será considerado o vencedor para fins de liquidação.

PARTIDA/MAPA JOGADO NOVAMENTE DEVIDO A DESCONEXÃO/INTERRUPÇÃO DE SERVIÇO

Todas as apostas no mercado especificado para o evento original serão **anuladas**, a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado. A partida ou mapa jogado novamente será tratado como uma entidade separada.

WALKOVER (W.O.) CONCEDIDO (EM PELO MENOS UM MAPA ANTES DO INÍCIO DA PARTIDA)

Se um jogador/equipe receber uma vitória por W.O. em pelo menos um mapa ANTES do início da partida, **todas as apostas** na partida serão **anuladas**.

MAPA JOGADO NOVAMENTE DEVIDO A PROBLEMA TÉCNICO (NÃO RELACIONADO AO JOGADOR)

- **Apostas Pré-Jogo:** Serão mantidas e aplicadas ao mapa jogado novamente, de acordo com o resultado oficial. - **Apostas Ao Vivo/Em Jogo no mapa afetado:** Serão **anuladas**, a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado.

Tabela 65: Outros Mercados Baseados em Mapas – Esportes Eletrônicos

(Para mercados como: Handicap de Mapas / Total de Mapas / Placar Correto de Mapas / "Race to X Maps" (Corrida para X Mapas))

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
MUDANÇA NO NÚMERO ESTATUTÁRIO (OFICIAL) DE MAPAS	As apostas são anuladas se o número oficial de mapas a serem jogados na série for alterado ou diferir daquele oferecido para fins de apostas (ex: se a aposta foi feita em uma "melhor de 3 mapas" e a série muda para "melhor de 5 mapas").
PARTIDA/SÉRIE INICIADA, MAS NÃO CONCLUÍDA	No caso de uma partida/série (conjunto de mapas) começar, mas não ser concluída, as apostas nestes mercados serão anuladas , a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado (ex: em uma aposta "Mais de 2.5 mapas", se 3 mapas já foram jogados).
PARA GANHAR, NO MÍNIMO, UM MAPA	No caso de uma partida/série começar, mas não ser concluída, as apostas neste mercado serão anuladas , a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado (ex: a equipe já ganhou um mapa).

Tabela 66: Regras Específicas – StarCraft II

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS EM MAPAS (VENCEDOR DO MAPA)	Em caso de empate em um mapa (situação rara, dependendo das regras do torneio), o mercado "Vencedor do Mapa" para esse mapa específico será anulado .	A maioria dos mapas de StarCraft II é desenhada para ter um vencedor.
CORRIDA VENCEDORA (WINNING RACE) / NAÇÃO	No caso de uma partida ou mapa começar, mas não ser concluído(a), as apostas nestes	"Corrida" refere-se à facção escolhida pelo jogador (Terran,

**VENCEDORA DO JOGADOR
(PLAYER WINNING NATION)**

mercados serão **anuladas**, a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado.

Zerg, Protoss). "Nação" refere-se à nacionalidade real do jogador.

Tabela 67: Regras Gerais e de Prorrogação (Overtime - OT) – CS:GO

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
PRORROGAÇÃO (OVERTIME - OT)	A prorrogação (OT) será incluída na liquidação dos mercados, A MENOS QUE a opção de "Empate" seja explicitamente oferecida como uma seleção no mercado específico. Nesse caso (com opção de Empate), a liquidação será baseada apenas no tempo regulamentar (ex: 15-15), e a prorrogação não contará.
VITÓRIA EM RODADA (ROUND WIN)	Uma rodada é vencida por: 1. Eliminar todos os oponentes no mapa. 2. Detonar a bomba (para Terroristas) ou desarmar a bomba (para Contra-Terroristas). 3. Término do tempo da rodada (favorecendo os Contra-Terroristas se a bomba não foi plantada, ou os Terroristas se a bomba foi plantada e não desarmada).
VITÓRIA NO MAPA (MAP WIN)	Alcançada ao ganhar pelo menos 16 rodadas (ou conforme o regulamento específico do torneio). - Empate no Mapa (15-15) : Geralmente leva à prorrogação (OT). - Prorrogação (OT) Típica : São jogadas 6 rodadas adicionais. A vitória no OT é concedida à equipe que conseguir uma vantagem de duas rodadas claras após as 6 rodadas completas (ex: placares como 19-15, 19-16, 19:17). Se houver novo empate (ex: 18-18), mais 6 rodadas são atribuídas, e assim por diante.
VANTAGEM INICIAL DE PONTUAÇÃO (CONCEDIDA POR REGULAMENTO/JUÍZES)	Se uma partida começar com uma equipe já tendo uma vantagem de pontuação (ex: 1-0 em mapas numa série, devido a W.O. anterior ou vantagem de chaveamento), todas as apostas na partida/série serão anuladas , exceto nos casos em que esta informação de vantagem já estava claramente indicada na linha de apostas e nos preços (cotações) oferecidos.
MUDANÇA NO FORMATO DA PARTIDA	Em caso de mudança no formato da partida (ex: número de mapas, número de rodadas por mapa, ou outras normas regulamentadas) após as apostas terem sido feitas, as apostas serão anuladas , exceto para aquelas cujo resultado já foi incondicionalmente determinado.
INTERRUPÇÃO/RECUSA/DERROTA TÉCNICA	Apostas em resultados que já foram efetivamente determinados no momento da interrupção, recusa de uma equipe em continuar, ou concessão de derrota técnica serão calculadas com base nesses resultados. Apostas que não foram determinadas no momento da interrupção serão anuladas .

TIPOS DE APOSTAS COMUNS

Incluem apostas em vitórias/empates padrão, handicaps (em abates/kills, mapas, rodadas), totais, e resultados específicos como "Vencedor da Rodada N no Mapa N°" ou "Vencedor do Torneio".

Tabela 68: Mercados Específicos – CS:GO

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS EM RODADA (ROUND BETTING)	As apostas são anuladas se o número estatutário (oficial) de rodadas por mapa for alterado ou diferir daquele oferecido para fins de apostas. No caso de uma partida, mapa ou rodada começar, mas não ser concluída, as apostas serão anuladas , a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado.
PONTUAÇÃO CORRETA DO MAPA	Refere-se à pontuação correta de rodadas em um mapa específico, aplicável a qualquer uma das equipes (ex: Equipe A vence o Mapa 1 por 16-10).

Tabela 69: Regras e Mercados Específicos – League of Legends (LoL)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS EM MAPAS (VENCEDOR DO MAPA)	Em caso de empate em um mapa (situação extremamente rara e dependente das regras do torneio, pois LoL é desenhado para ter um vencedor), o mercado "Vencedor do Mapa" para esse mapa específico será anulado .
PRIMEIRO SANGUE (FIRST BLOOD)	Somente os abates (kills) realizados pela equipe/jogador da oposição contarão. (Ex: Se um jogador é eliminado por uma torre ou monstro neutro sem envolvimento direto de um campeão inimigo, isso geralmente não conta como "First Blood" para o propósito da aposta, a menos que a regra do torneio/SeuBet especifique o contrário).
MERCADOS DE ABATES (KILLS)	Serão estabelecidos com base no placar oficial da partida, na transmissão oficial ou na API do jogo.
MERCADOS DE MONSTROS (EX: DRAGÕES, BARÃO NASHOR)	Serão estabelecidos com base no placar oficial da partida, na transmissão oficial ou na API do jogo.
MERCADOS DE CONSTRUÇÃO (TORRES, INIBIDORES)	- Para fins de liquidação, todos os edifícios destruídos contam como tendo sido destruídos pela equipe adversária, independentemente de o último golpe ter sido de um Campeão ou de um Minion (tropas), ou se são edifícios que ressurgiram (como Inibidores). - Em caso de Rendição (Surrender) : O número final de Torres e Inibidores destruídos será estabelecido com base no número mínimo de Torres e Inibidores que seriam necessários para vencer o jogo a partir da situação no momento da rendição. Estes edifícios adicionais (teóricos)

APOSTAS BASEADAS NO TEMPO

serão tratados como se fossem destruídos pela equipe vencedora e estão restritos a um máximo de cinco Torres e um Inibidor. – **Rendição e Próximo Edifício:** Em caso de rendição, as apostas no mercado "Próximo Edifício Destruido" serão **anuladas**.

Todas as apostas baseadas no tempo são liquidadas de acordo com o relógio interno do jogo e **não incluem** o período antes do surgimento inicial dos Minions (tropas). No caso de uma partida/mapa começar, mas não ser concluído(a), as apostas baseadas no tempo serão **anuladas**, a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado.

Tabela 70: Regras e Mercados Específicos – DOTA 2

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS EM MAPAS (VENCEDOR DO MAPA)	Em caso de empate em um mapa (situação extremamente rara, pois DOTA 2 é desenhado para ter um vencedor), o mercado "Vencedor do Mapa" para esse mapa específico será anulado .
PRIMEIRO SANGUE (FIRST BLOOD)	Somente os abates (kills) realizados pela equipe/jogador da oposição contarão.
MERCADOS DE ABATES (KILLS)	Serão estabelecidos com base no placar oficial da partida, na transmissão oficial ou na API do jogo.
MERCADOS DE CREEP/MONSTROS (EX: ROSHAN)	Serão estabelecidos com base no placar oficial da partida, na transmissão oficial ou na API do jogo. A liquidação para "Quem Matará Roshan" é determinada pela equipe que efetivamente matar Roshan, e não pela equipe que pegar a Égide do Imortal (Aegis of the Immortal).
MERCADOS DE CONSTRUÇÃO (TORRES, BARRACAS/QUARTÉIS)	– Para fins de liquidação, todos os edifícios destruídos contam como tendo sido destruídos pela equipe adversária, independentemente de o último golpe ter sido de um Herói ou de um Creep (tropas). – O número de Barracas (Quartéis) destruídas será determinado por Barracas individuais de combate corpo-a-corpo (Melee Barracks) e Barracas de combate à distância (Ranged Barracks) destruídas. – Em caso de Rendição (Surrender): O número final de Torres e Barracas destruídas será determinado pelo número mínimo de Torres e Barracas que seriam necessários para vencer o jogo a partir da situação no momento da rendição. Estes edifícios adicionais (teóricos) serão tratados como se fossem destruídos pela equipe vencedora e estão restritos a um máximo de cinco Torres e um conjunto de Barracas (Melee e Ranged de uma lane). – Rendição e Próximo Edifício: Em caso de rendição, as apostas no mercado "Próximo Edifício Destruido" serão anuladas .
APOSTAS BASEADAS NO TEMPO	Todas as apostas baseadas no tempo são liquidadas de acordo com o relógio interno do jogo e não incluem o período antes do surgimento inicial dos Creeps (tropas). No caso de uma partida/mapa começar, mas não ser concluído(a), as apostas baseadas no tempo serão anuladas , a menos que o resultado já esteja incondicionalmente determinado.

Tabela 71: Regras Específicas – HearthStone

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
VENCEDOR DO "MATCH UP" (SÉRIE)	O vencedor será a equipe/jogador que ganhar o maior número de Mapas (partidas individuais) em uma série "Melhor de N" (BoN), por exemplo, Melhor de 3, Melhor de 5.	"Match Up" geralmente refere-se à série completa. "Mapa" aqui significa uma partida individual de HearthStone.
HANDICAP DE JOGO (MAPAS)	Uma vantagem de mapa(s) é atribuída a uma das equipes/jogadores antes do início da série. A aposta é liquidada considerando esse handicap.	Ex: Equipe A +1.5 Mapas. Se a Equipe A perder por 2-1, com o handicap ela "ganharia" por 2.5 - 2.
VENCEDOR DO MAPA	Uma partida (Mapa) começa com uma moeda ao ar (para decidir quem joga primeiro). Os jogadores se revezam jogando cartas (Feitiços, Armas, Lacaios/Mínions) para tentar destruir o Herói adversário. Cada Herói tem 30 Pontos de Vida. Para ganhar o Mapa, é necessário reduzir os Pontos de Vida do Herói adversário de trinta para zero.	A mecânica básica do jogo define a vitória no mapa.

Tabela 72: Regras Específicas – Call of Duty (CoD)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
VENCEDOR DO "MATCH UP" (SÉRIE)	A equipe que ganhar o maior número de mapas na série "Melhor de #" (ex: Melhor de 5) é a vencedora da partida/série.	Similar a outros eSports com formato de série.
HANDICAP DO JOGO (MAPAS)	Uma vantagem de mapa(s) é atribuída a uma das equipes antes do início da série.	Funciona como em outros eSports.
VENCEDOR DO MAPA	O mapa é ganho com a eliminação de todos os jogadores da equipe adversária. (Nota: Esta é uma definição genérica. Modos de jogo específicos do CoD podem ter outras condições de vitória, como controle de pontos, plantar/desarmar bombas, etc.).	A regra fornecida é simplista. O SeuBet deve ter regras mais detalhadas para os diferentes modos de jogo competitivos do CoD (Hardpoint, Search & Destroy, Control), pois a "eliminação" não é sempre o único objetivo.

PONTUAÇÃO CORRETA DO MAPA (SÉRIE)	Refere-se ao placar final em número de mapas ganhos por cada equipe na série (ex: 3-0, 3-1, 3-2 em uma Melhor de 5).	
MAPAS TOTAIS (ACIMA/ABAIXO - O/U)	O número total de mapas que uma série produzirá (ex: em uma Melhor de 5, pode haver 3, 4 ou 5 mapas). A aposta é se o número real será maior (Over) ou menor (Under) que a linha oferecida.	
PARA GANHAR NO MÍNIMO 1 MAPA	A equipe escolhida deve ganhar pelo menos 1 mapa durante a série.	Mesmo que a equipe perca a série, se ela ganhar um mapa, esta aposta pode ser vencedora.

Tabela 73: Regras Específicas – Rocket League

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
DESCRIÇÃO DO JOGO E FORMATO	Jogo de futebol com carros controlados por jogadores. Cada partida dura 5 minutos , com uma prorrogação (Overtime - OT) de morte súbita se a partida estiver empatada. A maioria dos torneios usa formato "Melhor de 5" (Bo5) ou "Melhor de 7" (Bo7) partidas.	OT no Rocket League: o primeiro time a marcar um gol na prorrogação vence a partida.
PARTIDA VENCEDORA (2 OPÇÕES)	Liquidado após o final do jogo, prorrogação (OT) incluída .	Como há morte súbita na OT, não há empates no resultado final de uma partida individual.
HANDICAPS DO "MATCH UP" (PARTIDA/SÉRIE)	Vantagem em gol(s) para uma das equipes. Pode se referir a uma única partida ou ao agregado de gols em uma série, dependendo de como o mercado é oferecido.	Verifique se o handicap é para uma partida única ou para a série de partidas.
GOLS TOTAIS (ACIMA/ABAIXO - O/U)	O número de gols marcados pelas duas equipes em conjunto em uma partida (incluindo OT).	

Tabela 74: Regras Específicas – King of Glory

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
REGRAS APLICÁVEIS	Aplicam-se as Regras Gerais de eSports.	Refira-se às Tabelas 63, 64 e 65 para as regras gerais de eSports.

Tabela 75: Modos de Jogo e Condições de Vitória de Mapa – Overwatch

MODO DE JOGO DO MAPA	OBJETIVO PRINCIPAL / CONDIÇÕES DE VITÓRIA DO MAPA	TRATAMENTO DE EMPATES NO MAPA
ASSALTO (ASSAULT)	Atacantes precisam capturar dois pontos de controle sequenciais. Defensores tentam impedir. As equipes trocam de lado após o tempo esgotar ou ambos os pontos serem tomados. Cada objetivo (ponto) tomado dá 1 ponto de partida.	Se as equipes tiverem a mesma quantidade de pontos de partida (ex: ambas capturaram 1 ponto, ou nenhuma capturou o segundo ponto com tempo restante), serão jogadas rodadas de prorrogação (Overtime rounds). Se ainda assim resultar em empate no mapa, um mapa de Controle será jogado como desempate (tiebreaker). O vencedor do mapa de Controle é o vencedor do mapa original.
ESCOLTA (ESCORT)	Equipe atacante escolta uma carga útil (payload) através do mapa até um objetivo final. Equipe defensora tenta impedir. O mapa termina quando ambas as equipes tiveram a chance de atacar e defender e não há mais tempo no "banco de tempo" (time bank). A equipe que empurrar a carga útil mais longe é a vencedora do mapa.	Se ambas as equipes completarem o mapa empurrando a carga útil até o final com tempo restante no "banco de tempo", rodadas de prorrogação (Overtime rounds) serão jogadas. Se ainda assim resultar em empate no mapa, um mapa de Controle será jogado como desempate. O vencedor do mapa de Controle é o vencedor do mapa original.
HÍBRIDO (HYBRID)	Combinação de Assalto e Escolta. A equipe atacante primeiro captura um ponto de controle e depois deve escoltar uma carga útil até a linha de chegada. Aplicam-se as mesmas regras de Assalto para a captura do ponto e de Escolta para a carga útil.	Se ambas as equipes terminarem o mapa com tempo restante no "banco de tempo" após suas fases de ataque, rodadas de prorrogação (Overtime rounds) serão jogadas. Se ainda assim resultar em empate no mapa, um mapa de Controle será jogado como desempate. O vencedor do mapa de Controle é o vencedor do mapa original.
CONTROLE (CONTROL)	Série "Melhor de X Rodadas" (geralmente Melhor de 3 ou Melhor de 5). As equipes lutam pelo controle de um único ponto de captura central. Uma rodada é ganha quando uma equipe atinge 100% de progresso na captura do ponto. Cada mapa de Controle tem várias seções/submapas; uma rodada é jogada em uma seção, depois se passa para outra. A equipe que vencer o número necessário de rodadas (ex: 2 em Bo3, 3 em Bo5) é considerada a vencedora do mapa de Controle.	Este modo de jogo é frequentemente usado como desempate para outros modos de mapa.

Tabela 76: Outros Mercados – Overwatch

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
EQUIPE PARA GANHAR A PRÓXIMA RODADA	Oferecido somente para Mapas de Controle. A equipe que ganha uma Rodada específica (uma seção de um Mapa de Controle) é considerada a vencedora deste mercado.	Focado em um segmento específico de um mapa de Controle.
VENCEDOR DO "MATCH UP" (SÉRIE)	A equipe que ganhar o maior número de mapas na série "Melhor de #" é a vencedora da partida/série.	Padrão para séries de eSports.
HANDICAP DO "MATCH UP" (MAPAS)	Vantagem de mapa(s) para uma das equipes.	Funciona como em outros eSports.
PARA GANHAR NO MÍNIMO 1 MAPA	A equipe escolhida deve ganhar pelo menos 1 mapa durante a série.	
DIRETO (OUTRIGHT)	Refere-se ao vencedor de um campeonato ou torneio inteiro.	Aposta de longo prazo.

Tabela 77: Regras Específicas – Rainbow Six Siege (R6)

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
VITÓRIA NO MAPA	Uma equipe ganha o mapa ao vencer pelo menos 7 rodadas (ou de acordo com os regulamentos específicos do torneio). - Empate 6-6 em Rodadas: Leva à prorrogação (Overtime - OT). - Prorrogação (OT): A vitória na OT é concedida à equipe que conseguir uma vantagem de duas rodadas claras (ex: 8-6, 9-7, etc.).	O formato de OT busca um vencedor definitivo para o mapa.
VENCEDOR DO "MATCH UP" (SÉRIE)	O vencedor será a equipe que ganhar o maior número de Mapas na série "Melhor de #" (ex: Melhor de 3).	Padrão para séries.

Tabela 78: Regras Específicas – Valorant

Nota: Muitas regras são similares às do CS:GO.

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
VITÓRIA DA RODADA	A vitória em uma rodada é alcançada por: 1. Eliminar todos os oponentes no mapa. 2. Detonar o "Spike" (para Atacantes) ou desarmar o Spike (para Defensores). 3. Término do tempo da rodada (favorecendo os Defensores)

APOSTAS EM MAPAS (VENCEDOR DO MAPA)

se o Spike não foi plantado, ou os Atacantes se o Spike foi plantado e não desarmado).

Uma equipe ganha o mapa ao vencer pelo menos 13 rodadas (ou de acordo com o regulamento específico do torneio). - **Empate 12-12 em Rodadas:** Leva à prorrogação (Overtime - OT). - **Prorrogação (OT) Típica:** São jogadas rodadas adicionais (o texto diz "4 rodadas adicionais", mas a prática comum atual é geralmente em blocos de 2 rodadas, trocando de lado, até que uma equipe obtenha uma vantagem de duas rodadas claras: ex: 14:12, 15:13). A vitória é concedida à equipe com vantagem de 2 rodadas. Se empatar novamente (ex: 14-14 após 4 rodadas de OT), mais rodadas são atribuídas.

VANTAGEM INICIAL DE PONTUAÇÃO (CONCEDIDA POR REGULAMENTO/JUÍZES)

Se uma partida começar com uma equipe já tendo uma vantagem de pontuação, todas as apostas serão **anuladas**, exceto nos casos em que esta informação foi indicada na linha/preços.

MUDANÇA NO FORMATO DA PARTIDA

Em caso de mudança no formato da partida (nº de mapas, rodadas, etc.) após as apostas terem sido feitas, as apostas serão **anuladas**, exceto para as já determinadas.

INTERRUPÇÃO/RECUSA/DERROTA TÉCNICA

Apostas em resultados já determinados são calculadas com base nesses resultados. Apostas não determinadas são **anuladas**.

TIPOS DE APOSTAS COMUNS

Incluem apostas em vitórias/empates padrão, handicaps (em abates, mapas, rodadas), totais, e resultados específicos como "Vencedor da Rodada N no Mapa N°" ou "Vencedor do Torneio".

Tabela 79: Regras Específicas – Floorball

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
INÍCIO E CONCLUSÃO DO JOGO	Todos os jogos devem começar na data programada para que as apostas sejam válidas. Um jogo é considerado concluído para fins de liquidação se tiverem sido jogados 50 minutos do tempo regulamentar.	Se menos de 50 minutos forem jogados, as apostas podem ser anuladas, a menos que o mercado já esteja decidido.
LIQUIDAÇÃO DE MERCADOS DE JOGO (TEMPO REGULAR VS. OT)	A maioria dos mercados de jogo será liquidada com base no resultado ao final do tempo regulamentar e EXCLUIRÁ a prorrogação (OT), a menos que seja especificamente indicado o contrário no nome do mercado.	Atenção: Esta é a regra padrão. Verifique sempre se o mercado diz "Inclui OT".
TOTAIS DA PARTIDA ÍMPAR OU PAR	Se não houver pontuação (0-0) ao final do tempo considerado para o mercado (geralmente tempo	

	regulamentar), todas as apostas em "Total Ímpar/Par" serão liquidadas como Par .	
APOSTAS EM PERÍODO	O período relevante (ex: 1º, 2º ou 3º período) deve ser completado para que as apostas nesse período sejam válidas, a menos que o resultado específico do mercado já tenha sido determinado. Apenas os gols/ações ocorridos dentro desse período específico contam.	
VENCEDOR DA PARTIDA (MERCADO DE 2 VIAS)	Este mercado específico, geralmente nomeado como "Vencedor da Partida (Incluindo OT e Pênaltis)" ou similar, INCLUIRÁ a prorrogação (OT) e eventual disputa de pênaltis para determinar o vencedor.	Este é uma exceção à regra geral de liquidação no tempo regulamentar.
MERCADOS DE HORAS EXTRAS (PRORROGAÇÃO - OT)	Se houver mercados específicos para a prorrogação (ex: "Quem Marcará o Próximo Gol na OT?"), somente os gols/ações ocorridos DENTRO desse período de prorrogação contarão para a liquidação desses mercados.	
MUDANÇA DE LOCAL DO JOGO	Se um local de jogo for mudado, as apostas já feitas se manterão válidas, desde que a equipe da casa ainda seja designada como tal. Se a equipe da casa e a equipe visitante para uma partida listada forem invertidas, então as apostas feitas com base na listagem original serão anuladas.	Padrão para esportes coletivos.

Tabela 80: Regras Gerais de Tempo de Jogo e Partidas – Futebol

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
90 MINUTOS DE JOGO (TEMPO REGULAMENTAR)	Todos os mercados de jogos são baseados no resultado ao final de uma partida programada de 90 minutos, a menos que seja indicado o contrário. Isto inclui qualquer tempo de acréscimo por lesão ou outras paralisações, mas NÃO inclui prorrogação, disputa de pênaltis ou "gol de ouro".	Esta é a regra fundamental para a maioria das apostas em futebol. Sempre assuma 90 minutos + acréscimos, a menos que o mercado diga explicitamente "Inclui Prorrogação", "Para Classificar", etc.
EXCEÇÕES À REGRA DOS 90 MINUTOS	– Jogos Amistosos: Todos os mercados de jogo serão liquidados com base no resultado real quando o jogo terminar (excluindo qualquer prorrogação), independentemente de os 90 minutos completos serem jogados. – Futebol de Praia: Mercados são especificamente liquidados apenas nos 36 minutos de jogo (conforme regras já vistas).	Amistosos podem ter durações variáveis.

MERCADOS DE PRORROGAÇÃO (TEMPO EXTRA) AO VIVO/EM JOGO	Apostas específicas para o período de prorrogação são estabelecidas com base nas estatísticas oficiais apenas do período de prorrogação . Quaisquer gols, escanteios, etc., que ocorreram durante o tempo regulamentar (90 minutos) não contam para estes mercados de prorrogação.	Se você aposta em "Quem vencerá a prorrogação?", apenas os gols marcados na prorrogação importam.
PARTIDAS ADIADAS, ADIANTADAS OU ABANDONADAS	– Adiadas/Canceladas: Todas as apostas em partidas abandonadas, adiadas ou canceladas são anuladas se não forem jogadas novamente ou remarcadas para ocorrer dentro de 24 horas do horário de início original (a menos que indicado o contrário). – Abandonadas (Após Início): Qualquer partida abandonada antes da conclusão dos 90 minutos de jogo será anulada, EXCETO para aquelas apostas cujo resultado já tenha sido incondicionalmente determinado no momento do abandono. O mercado deve ser totalmente determinado para que as apostas se mantenham.	Exemplo para abandono: – Aposta Válida: "Primeiro Jogador a Marcar" se um gol já ocorreu. "Mais de 2.5 Gols" se 3 ou mais gols já foram marcados. – Aposta Anulada (Geralmente): "Resultado Correto", se o jogo não terminou.
PARTIDAS NÃO JOGADAS CONFORME LISTADO (LOCAL, NOME DA EQUIPE, ETC.)	– Mudança de Local (Não para campo do visitante): Apostas mantidas se o time da casa original continuar designado como mandante. – Inversão de Mandante (Jogo no campo do visitante original): Apostas feitas com base na listagem original serão anuladas. – Local Neutro: O SeuBet se esforçará para identificar partidas em local neutro. Apostas mantidas independentemente de qual time é listado como mandante. – Divergência na Lista Oficial: Se a lista oficial da partida especificar detalhes diferentes dos listados no site do SeuBet que alterem a natureza da equipe (ex: Reservas, Sub-21, Feminino), as apostas serão anuladas. – Omissão de "XI" no Nome: Em todos os outros casos, apostas mantidas, inclusive se o SeuBet listar um nome de equipe sem especificar o termo "XI" (indicando time principal).	Muita atenção à designação correta das equipes e do local.

Tabela 81: Mercados de Marcadores de Gol – Futebol

Nota: Geralmente baseados em 90 minutos de jogo. Autogols (gols contra) NÃO contam para estes mercados, a menos que explicitamente indicado.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO / VALIDADE
PRIMEIRO JOGADOR A MARCAR (PRÉ-PARTIDA E AO VIVO)	Apostas apenas em 90 minutos. Serão feitos esforços para cotar todos os participantes. Jogadores não cotados originalmente contarão como vencedores se marcarem o primeiro gol. Apostas em jogadores que não participarem da

ÚLTIMO JOGADOR A MARCAR (PRÉ-PARTIDA E AO VIVO)	partida serão anuladas. Apostas no "Primeiro Jogador a Marcar" feitas após o primeiro gol já ter sido marcado serão anuladas. Autogols não contam.
JOGADOR A MARCAR A QUALQUER MOMENTO (PRÉ-PARTIDA E AO VIVO)	Apostas apenas em 90 minutos. Todos os jogadores que participarem de uma partida (mesmo que entrem como substitutos) serão considerados "corredores" (válidos) para este mercado. Apostas em jogadores que não participarem serão anuladas. Autogols não contam. Consultas subsequentes por órgãos oficiais não alteram a liquidação.
MULTIARTILHEIROS / MARCAR 2 OU MAIS / MARCAR UM HAT-TRICK (3 OU MAIS)	Apostas apenas em 90 minutos. Apostas em jogadores que não participarem da partida serão anuladas. Todos os jogadores que participarem da partida serão considerados "corredores". Autogols não contam.
CHANCE DUPLA/TRIPLA DE MARCADOR A QUALQUER MOMENTO	Se um/algum dos jogadores nomeados participar da partida em qualquer momento, as apostas se manterão. Se NENHUM dos jogadores nomeados participar, as apostas serão anuladas/devolvidas. Pelo menos UM dos jogadores nomeados deve marcar para que a aposta seja vencedora. Autogols não contam.
MARCADOR A QUALQUER MOMENTO E AMBOS/TRÊS JOGADORES DEVEM MARCAR	Se TODOS os jogadores nomeados participarem da partida em qualquer momento, as apostas se manterão. Se ALGUM dos jogadores nomeados não participar, as apostas serão anuladas/devolvidas. TODOS os jogadores nomeados devem marcar para que a aposta seja vencedora. Autogols não contam.
EQUIPE PRIMEIRO/ÚLTIMO MARCADOR (JOGADOR DA EQUIPE X A MARCAR PRIMEIRO/ÚLTIMO)	Apostas em jogadores que não participarem da partida serão anuladas. Apostas feitas após o primeiro gol daquela equipe já ter sido marcado (para "Primeiro Marcador da Equipe") serão anuladas, independentemente de o jogador selecionado marcar depois. Autogols não contam.

Tabela 82: Outros Mercados de Resultado e Placar – Futebol

Nota: Geralmente baseados em 90 minutos de jogo.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
PONTUAÇÃO CORRETA (PLACAR EXATO)	Prever o placar ao final do tempo normal (90 minutos + acréscimos). Autogols (gols contra) contam para o placar da equipe beneficiada.
EQUIPE PARA VENCER POR X OU Y GOLS (MARGEM DE VITÓRIA)	Apostar que uma equipe vencerá por uma margem específica de gols (ex: Chelsea vencer por 2 ou 3 gols). Aposta baseada no resultado em tempo integral (90 min + acréscimos), a menos que indicado o contrário. Ex: Chelsea 2-0 (margem 2), Chelsea 3-0 (margem 3), Chelsea 4-1 (margem 3) seriam apostas vencedoras para "Chelsea vencer por 2 ou 3 gols". Chelsea 1-0 (margem 1) ou 4-

	0 (margem 4) seriam perdedoras. Empate ou derrota do Chelsea também perdem.
HORA DO PRIMEIRO GOL	Se uma partida for abandonada APÓS o primeiro gol ter sido marcado, todas as apostas neste mercado se mantêm. Se uma partida for abandonada ANTES do primeiro gol ser marcado, todas as apostas aceitas para faixas de tempo que já foram completadas (ex: aposta "Gol entre 0-15 min", jogo abandonado aos 20 min sem gols) serão consideradas perdedoras. Qualquer outra faixa de tempo que inclua o momento do abandono será anulada.
TEMPO DE LESÃO (ACRÉSCIMOS) INDICADO	As apostas sobre a quantidade de tempo de acréscimo são liquidadas com base no tempo indicado na placa pelo quarto árbitro, e não no tempo real efetivamente jogado.
EVENTOS DE 10 MINUTOS (EX: GOL NOS PRIMEIROS 10 MINUTOS)	Os eventos devem acontecer entre 0:00 e 09:59 do cronômetro para serem classificados como ocorrendo nos primeiros 10 minutos. (Ex: Um escanteio concedido aos 09:50 mas cobrado somente após os 10:00 não contará para um mercado de "Escanteio nos Primeiros 10 Minutos").
APOSTAS DE HANDICAP (INCLUINDO AO VIVO - 3 OPÇÕES: HANDICAP TIME A / HANDICAP EMPATE / HANDICAP TIME B)	A liquidação será baseada nas cotações (odds) exibidas usando o placar real da partida ajustado pelo handicap concedido. (Ex: Time A -1.0; se Time A vencer por 1-0, o resultado com handicap é 0-0, então "Handicap Empate" vence).
RESULTADO DE INTERVALO (INCLUINDO AO VIVO)	Apostas serão anuladas se a partida for abandonada antes do intervalo.
PONTUAÇÃO CORRETA EM INTERVALO	Apostas serão anuladas se a partida for abandonada antes do intervalo.
METADE COM A MAIORIA DOS GOLS	Apostas serão anuladas se a partida for abandonada, a menos que a liquidação da aposta já esteja incondicionalmente determinada (ex: mais gols já marcados no 1º tempo do que o possível de serem marcados no 2º tempo, ou vice-versa, antes do abandono).
GOLS DA PRIMEIRA METADE (TOTAL DE GOLS NO 1º TEMPO)	Apostas serão anuladas se a partida for abandonada antes do intervalo, a menos que a liquidação da aposta já esteja incondicionalmente determinada (ex: aposta "Mais de 1.5 Gols no 1º Tempo" e 2 gols já foram marcados antes do abandono no 1º tempo).
"RESTANTE DO JOGO" (REST OF THE MATCH - AO VIVO)	As apostas são baseadas no resultado do "restante do jogo" somente entre o momento da colocação da aposta e o final do jogo/tempo regulamentar. Ex: Se o placar no momento da aposta era 2-1 e o resultado final é 3-2, então o resultado para o "Restante do Jogo" é 1-1 (Empate).
EQUIPE COM A MELHOR METADE DE PONTUAÇÃO	Prever em qual metade de uma partida (1º ou 2º tempo) uma equipe específica marcará mais gols. Apostas serão anuladas se a partida for abandonada, a menos que a liquidação já esteja determinada.

**RESULTADO APÓS 10/20/30/40
ETC. MINUTOS (AO VIVO)**

Liquidado com base no resultado da partida no momento exato especificado (ex: resultado aos 10:00 minutos de jogo). No caso de abandono antes dos 90 minutos, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação para o tempo específico já esteja determinada (ex: aposta no resultado aos 10 min, e jogo abandonado aos 30 min, a aposta nos 10 min é válida).

Tabela 83: Mercados de Escanteios – Futebol

Nota: Geralmente baseados em 90 minutos de jogo. Escanteios concedidos mas não efetivamente cobrados NÃO contam.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
REGRA GERAL PARA ESCANTEIOS	Escanteios que são concedidos (sinalizados pelo árbitro) mas não são efetivamente cobrados (batidos) NÃO CONTAM para nenhum mercado de escanteios. No caso de um escanteio ter que ser cobrado novamente (ex: por infração na primeira cobrança), apenas UM escanteio será contado.
HORA DO PRIMEIRO ESCANTEIO	As apostas são liquidadas com base na hora em que o escanteio é efetivamente COBRADO (não na hora em que ele é concedido pelo árbitro).
PRIMEIRO/ÚLTIMO ESCANTEIO DA PARTIDA	Se não houver nenhum escanteio na partida, todas as apostas nestes mercados são anuladas/devolvidas.
ESCANTEIOS NA PRIMEIRA METADE (INCLUINDO AO VIVO)	Apostas serão anuladas se a partida for abandonada antes do intervalo, a menos que a liquidação das apostas já esteja incondicionalmente determinada. Escanteios concedidos mas não cobrados não contam.
ESCANTEIOS 2 OPÇÕES (MAIS/MENOS DE X ESCANTEIOS – AO VIVO)	Liquidado com base no número total de escanteios da partida (90 min). Em caso de abandono antes dos 90 minutos, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já esteja determinada (ex: aposta "Mais de 9.5 Escanteios" e 10 já ocorreram). Escanteios concedidos mas não cobrados não contam.
MAIS ESCANTEIOS (QUAL EQUIPE TERÁ MAIS – AO VIVO)	Liquidado na equipe que receber (e cobrar) o maior número de escanteios na partida (90 min). Em caso de abandono, todas as apostas são anuladas. Escanteios concedidos mas não cobrados não contam.
CORRIDA PARA OS X ESCANTEIOS (RACE TO X CORNERS – AO VIVO)	Liquidado na equipe que alcançar primeiro o número de escanteios cotados. Em caso de abandono antes dos 90 minutos, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação já esteja determinada (uma equipe já alcançou o número X de escanteios). Escanteios concedidos mas não cobrados não contam.

Tabela 84: Futebol Misto/Mítico (Mixed/Mythical Matches)

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	EXEMPLO PRÁTICO (CONFORME FORNECIDO)
CONCEITO	Partida "virtual" criada entre duas equipes que participam de jogos reais separados em suas respectivas ligas/competições, mas não estão jogando uma contra a outra na realidade.	Jogo Misto/Mítico: Manchester United vs Real Madrid
LIQUIDAÇÃO DAS APOSTAS	As apostas são calculadas/estabelecidas com base na soma dos gols marcados pelas respectivas equipes em seus jogos reais separados . O resultado do jogo misto/mítico é determinado comparando o número de gols que cada equipe marcou em sua própria partida real.	– Resultado da Partida Real 1 (Premier League): Manchester United 2:1 Everton – Resultado da Partida Real 2 (La Liga): Real Madrid 3:1 Sevilla Resultado da Partida Mista/Mítica de Futebol: Manchester United 2:3 Real Madrid
ADIAMENTO DE PARTIDA REAL	Se o início de qualquer uma das partidas reais envolvidas no jogo misto/mítico for atrasado em mais de 24 horas em relação ao horário original, todas as apostas nesse jogo misto/mítico específico são anuladas/retornadas .	Se o jogo do Man Utd ou do Real Madrid fosse adiado por mais de 24h, as apostas em "Man Utd vs Real Madrid (Mítico)" seriam anuladas.
APLICAÇÃO A MERCADOS COMUNS	Com o placar mítico definido, os mercados comuns são aplicados:	No exemplo (Man Utd 2:3 Real Madrid): Vencedor da Partida Mítica: Real Madrid. – Total de Gols na Partida Mítica: 5 gols (2+3). – Dupla Chance (Mítico): – 1X (Man Utd ou Empate): Perde – 12 (Man Utd ou Real Madrid): Ganha – X2 (Empate ou Real Madrid): Ganha

Tabela 85: Mercados Especiais de Futebol – Combinar Especiais (Player Specials), Para Ganhar Ambas as Metades, Dupla Chance

Nota: Geralmente baseados em 90 minutos de jogo, salvo indicação em contrário.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
COMBINAR ESPECIAIS (PLAYER SPECIALS)	– Salvo indicação em contrário, os especiais de jogador (apostas combinadas envolvendo o desempenho de um ou mais jogadores) são nulos/anulados se o jogador especificado não participar do jogo. – As apostas são liquidadas com base no resultado ao final dos 90 minutos de jogo (tempo regulamentar + acréscimos). Prorrogação, gol de ouro ou disputas de pênaltis não contam, a menos que seja indicado o contrário. – Se um ou mais participantes (jogadores) citados em uma aposta especial combinada não participarem, a aposta será recalculada com

	base no(s) participante(s) restante(s) que jogaram, utilizando as cotações (odds) regulares para esses participantes, se disponíveis no momento da colocação da aposta original.
PARA GANHAR AMBAS AS METADES	A equipe selecionada deve marcar mais gols do que o adversário em ambas as metades da partida, consideradas separadamente. Ex: Se a equipe A vence o 1º tempo por 1-0 e o 2º tempo também por 1-0 (placar final 2-0), a aposta é vencedora. Se a equipe A vence o 1º tempo por 1-0, mas empata o 2º tempo em 0-0 (placar final 1-0), a aposta é perdedora, pois a equipe A não "ganhou" a segunda metade.
DUPLA CHANCE	Permite cobrir dois dos três resultados possíveis de uma partida com uma única aposta: - 1 ou X (Casa ou Empate) : A aposta é vencedora se o time da casa vencer OU se a partida terminar empatada. - X ou 2 (Empate ou Visitante) : A aposta é vencedora se a partida terminar empatada OU se o time visitante vencer. - 1 ou 2 (Casa ou Visitante) : A aposta é vencedora se o time da casa vencer OU se o time visitante vencer (ou seja, se a partida não terminar empatada). - Local Neutro : Se uma partida for jogada em um local neutro, a equipe listada primeiro no evento (no site do SeuBet) é considerada a equipe da "casa" para fins de apostas neste mercado.

Tabela 86: Handicaps Asiáticos de Resultado (Linha de Bola)

Regra Geral para Partidas Abandonadas (Aplicável a todos os mercados asiáticos abaixo): No caso de uma partida ser abandonada antes de 90 minutos de jogo (tempo regulamentar + acréscimos), todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação das apostas já esteja incondicionalmente determinada.

Regra Geral para Escanteios (Aplicável a mercados asiáticos de escanteios): Escanteios concedidos mas não efetivamente cobrados não contam. No caso de um escanteio ter que ser cobrado novamente, apenas um escanteio será contado.

LINHA DE HANDICAP ASIÁTICO	CENÁRIO DA EQUIPE APOSTADA	RESULTADO DA APOSTA
0 BOLA (EMPATE ANULA APOSTA / DRAW NO BET - DNB)	Ganha por qualquer placar	Ganha
	Empata	Aposta Devolvida (Anulada)
	Perde por qualquer placar	Perde
-0.25 BOLA (EQUIPE DANDO 0.25 DE VANTAGEM)	Ganha por qualquer placar	Ganha
	Empata	Metade da Aposta Perdida, Metade da Aposta Devolvida
	Perde por qualquer placar	Perde

+0.25 BOLA (EQUIPE RECEBENDO 0.25 DE VANTAGEM)	Ganha por qualquer placar	Ganha
	Empata	Metade da Aposta Ganha (com as odds da seleção), Metade da Aposta Devolvida
	Perde por qualquer placar	Perde
-0.5 BOLA	Ganha por qualquer placar	Ganha
	Empata	Perde
	Perde por qualquer placar	Perde
+0.5 BOLA	Ganha por qualquer placar	Ganha
	Empata	Ganha
	Perde por qualquer placar	Perde
-0.75 BOLA (EQUIPE DANDO 0.75 DE VANTAGEM)	Ganha por 2 ou mais gols de diferença	Ganha
	Ganha por exatamente 1 gol de diferença	Metade da Aposta Ganha (com as odds da seleção), Metade da Aposta Devolvida
	Empata ou Perde por qualquer placar	Perde
+0.75 BOLA (EQUIPE RECEBENDO 0.75 DE VANTAGEM)	Ganha por qualquer placar ou Empata	Ganha
	Perde por exatamente 1 gol de diferença	Metade da Aposta Perdida, Metade da Aposta Devolvida
	Perde por 2 ou mais gols de diferença	Perde
-1.0 BOLA (EQUIPE DANDO 1.0 DE VANTAGEM)	Ganha por 2 ou mais gols de diferença	Ganha
	Ganha por exatamente 1 gol de diferença	Aposta Devolvida (Anulada)

+1.0 BOLA (EQUIPE RECEBENDO 1.0 DE VANTAGEM)	Empata ou Perde por qualquer placar	Perde
	Ganha por qualquer placar ou Empata	Ganha
	Perde por exatamente 1 gol de diferença	Aposta Devolvida (Anulada)
	Perde por 2 ou mais gols de diferença	Perde
<i>E ASSIM SUCESSIVAMENTE PARA OUTRAS LINHAS INTEIRAS (+2, -2),</i> <i>DE MEIO PONTO (+1.5, -1.5) E DE QUARTO DE PONTO (+1.25, -1.25, +1.75, -1.75).</i>		

Tabela 87: Aplicações Específicas de Handicaps Asiáticos de Resultado

TIPO DE HANDICAP ASIÁTICO	DESCRIÇÃO / REGRAS ESPECÍFICAS
HANDICAPS ASIÁTICOS EM JOGO/AO VIVO (RESULTADO)	Todas as apostas são feitas de acordo com a linha de handicap aplicada ao placar de todo o jogo no momento da liquidação . Isto inclui gols marcados ANTES e DEPOIS da aposta ser feita.
HANDICAP ASIÁTICO DE PRIMEIRA E SEGUNDA METADE	Apostas liquidadas somente com base no resultado da metade relevante (1º ou 2º tempo).
HANDICAP ASIÁTICO DE TEMPO EXTRA (PRORROGAÇÃO) EM JOGO/AO VIVO	As regras normais de Handicap Asiático em Jogo/Ao Vivo se aplicam, mas somente gols marcados durante a prorrogação contam . A pontuação no início da prorrogação é considerada 0-0 para este mercado.

Tabela 88: Handicaps Asiáticos de Escanteios

TIPO DE LINHA DE HANDICAP DE ESCANTEIOS	EXEMPLO DE LINHA	RESULTADO DA PARTIDA (ESCANTEIOS DA EQUIPE APOSTADA VS. ESCANTEIOS DA OUTRA EQUIPE, APÓS APLICAR O HANDICAP)	RESULTADO DA APOSTA
INTEIRO OU MEIO PONTO	Equipe A -0.5	Equipe A tem mais escanteios após handicap	Ganha
		Equipe A NÃO tem mais escanteios após handicap	Perde

QUARTO DE PONTO (EX: 0.75)	Equipe A -1.0	Equipe A tem mais escanteios após handicap	Ganha
		Número igual de escanteios após handicap	Aposta Devolvida (Anulada)
		Equipe B tem mais escanteios após handicap	Perde
	Equipe A - 0.75	(Aposta dividida: metade em -0.5, metade em -1.0) - Equipe A vence por 2+ escanteios no real	Ganha (ambas as metades da aposta)
	(equivale a - 0.5 & -1.0)	- Equipe A vence por exatamente 1 escanteio no real	Metade da Aposta Ganha (para -0.5), Metade da Aposta Devolvida (para -1.0)
		- Equipe A empata ou perde em escanteios no real	Perde (ambas as metades da aposta)

Tabela 89: Escanteios Totais Asiáticos (Linha de Escanteio Asiática)

LINHA DE ESCANTEIO ASIÁTICA	APOSTA FEITA	TOTAL DE ESCANTEIOS NA PARTIDA	RESULTADO DA APOSTA
8.5 (LINHA DE MEIO PONTO)	Mais de 8.5	9 ou mais	Ganha
		8 ou menos	Perde
	Menos de 8.5	8 ou menos	Ganha
		9 ou mais	Perde
8.0 (LINHA INTEIRA)	Mais de 8.0	9 ou mais	Ganha
		Exatamente 8	Aposta Devolvida
		7 ou menos	Perde
	Menos de 8.0	7 ou menos	Ganha
		Exatamente 8	Aposta Devolvida
		9 ou mais	Perde
8.25 (LINHA DE QUARTO DE PONTO)	Mais de 8.25	(Aposta dividida: metade em Mais de 8.0, metade em Mais de 8.5) - 9 ou mais	Ganha (ambas as metades)

(EQUIVALE A MAIS DE 8.0 & MAIS DE 8.5)

- Exatamente 8

Metade da Aposta Devolvida (para Mais de 8.0), Metade da Aposta Perdida (para Mais de 8.5)

- 7 ou menos

Perde (ambas as metades)

Menos de 8.25

(Aposta dividida: metade em Menos de 8.0, metade em Menos de 8.5) - 7 ou menos

Ganha (ambas as metades)

(EQUIVALE A MENOS DE 8.0 & MENOS DE 8.5)

- Exatamente 8

Metade da Aposta Ganha (para Menos de 8.5), Metade da Aposta Devolvida (para Menos de 8.0)

- 9 ou mais

Perde (ambas as metades)

E ASSIM SUCESSIVAMENTE PARA OUTRAS LINHAS (EX: 7.75, 8.75, 9.0, 9.25, 9.5).

APLICAÇÕES ESPECÍFICAS:

ESCANTEIOS ASIÁTICOS EM JOGO/AO VIVO

Liquidado como escanteios asiáticos pré-jogo. Regra de abandono aplica-se.

ESCANTEIOS ASIÁTICOS DA PRIMEIRA METADE EM JOGO/AO VIVO

Liquidado como escanteios asiáticos pré-jogo, mas o resultado é baseado no total de escanteios **apenas do primeiro tempo**. Regra de abandono antes do intervalo aplica-se.

Tabela 90: Linha de Gol Asiática (Total de Gols Asiáticos)

Nota: Para apostas em Jogo/Ao Vivo, todos os gols são considerados, independentemente de serem marcados antes ou depois da aposta ser feita, a menos que seja um mercado específico de "Tempo Extra".

LINHA DE GOL ASIÁTICA (TOTAL DE GOLS)	APOSTA FEITA	TOTAL DE GOLS NA PARTIDA	RESULTADO DA APOSTA
LINHA DE GOL 2.0 (INTEIRA)	Abaixo de 2.0	0 ou 1	Ganha
		Exatamente 2	Aposta Devolvida
		3 ou mais	Perde
	Acima de 2.0	3 ou mais	Ganha
		Exatamente 2	Aposta Devolvida
		0 ou 1	Perde
TOTAL DE GOLS ASIÁTICOS 2.25 (QUARTO DE PONTO) (EQUIVALE A ABAIXO DE 2.0 & ABAIXO DE 2.5)	Abaixo de 2.25	(Aposta dividida: metade em Abaixo de 2.0, metade em Abaixo de 2.5) - 0 ou 1	Ganha (ambas as metades)
		- Exatamente 2	Metade da Aposta Devolvida (para Abaixo de 2.0), Metade da Aposta Ganha (para Abaixo de 2.5)
		- 3 ou mais	Perde (ambas as metades)
	Acima de 2.25	(Aposta dividida: metade em Acima de 2.0, metade em Acima de 2.5) - 3 ou mais	Ganha (ambas as metades)
		- Exatamente 2	Metade da Aposta Devolvida (para Acima de 2.0), Metade da Aposta Perdida (para Acima de 2.5)

LINHA DE GOL 2.5 (MEIO PONTO)	Abaixo de 2.5	- 0 ou 1	Perde (ambas as metades)
		0, 1 ou 2	Ganha
	Acima de 2.5	3 ou mais	Perde
		3 ou mais	Ganha
TOTAL DE GOLS ASIÁTICOS 2.75 (QUARTO DE PONTO)	Abaixo de 2.75	0, 1 ou 2	Perde
		(Aposta dividida: metade em Abaixo de 2.5, metade em Abaixo de 3.0) - 0, 1 ou 2	Ganha (ambas as metades)
	Acima de 2.75	- Exatamente 3	Metade da Aposta Ganha (para Abaixo de 3.0), Metade da Aposta Perdida (para Abaixo de 2.5)
		- 4 ou mais	Perde (ambas as metades)
(EQUIVALE A ABAIXO DE 2.5 & ABAIXO DE 3.0)	Abaixo de 2.75	(Aposta dividida: metade em Abaixo de 2.5, metade em Abaixo de 3.0) - 0, 1 ou 2	Ganha (ambas as metades)
		- Exatamente 3	Metade da Aposta Ganha (para Abaixo de 3.0), Metade da Aposta Perdida (para Abaixo de 2.5)
	Acima de 2.75	- 4 ou mais	Perde (ambas as metades)
		(Aposta dividida: metade em Acima de 2.5, metade em Acima de 3.0) - 4 ou mais	Ganha (ambas as metades)
(EQUIVALE A ACIMA DE 2.5 & ACIMA DE 3.0)	Abaixo de 3.0	- Exatamente 3	Metade da Aposta Ganha (para Acima de 2.5), Metade da Aposta Devolvida (para Acima de 3.0)
		- 0, 1 ou 2	Perde (ambas as metades)
	Acima de 3.0	0, 1 ou 2	Ganha
		Exatamente 3	Aposta Devolvida
LINHA DE GOL 3.0 (INTEIRA)	Abaixo de 3.0	4 ou mais	Perde
		4 ou mais	Ganha
	Acima de 3.0	4 ou mais	Ganha
		4 ou mais	Ganha

APLICAÇÕES ESPECÍFICAS:		Exatamente 3	Aposta Devolvida
		0, 1 ou 2	Perde
LINHA DE GOL EM TEMPO EXTRA (PRORROGAÇÃO) EM JOGO/AO VIVO	Somente os gols marcados durante a prorrogação contam. A contagem para este mercado começa em 0-0 no início da prorrogação. Regra de abandono antes do fim da prorrogação aplica-se.		
TOTAL DE GOL ASIÁTICO EM JOGO/AO VIVO	Para apostas em jogo/ao vivo no total de gols da partida inteira, todos os gols são considerados, independentemente de serem marcados antes ou depois da aposta ser feita.		

Tabela 91: Mercados de Melhor Marcador (Artilheiro) do Torneio

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PERÍODO DE JOGO CONSIDERADO PARA GOLS	TRATAMENTO DE DISPUTAS DE PÊNALTIS	REGRAS DE EMPATE (DEAD-HEAT)	OBSERVAÇÕES ADICIONAIS
MELHOR MARCADOR DE GOLS DA EQUIPE	90 Minutos + Prorrogação (OT)	Gols NÃO Contam	Sim, aplica-se.	A equipe citada é apenas para fins de referência (o jogador pode mudar de clube durante a janela de transferências, mas os gols contam para ele no torneio pela equipe original, ou conforme a regra específica do SeuBet).
MELHOR MARCADOR DE GOLS DO CLUBE	90 Minutos + Prorrogação (OT)	Gols NÃO Contam	Sim, aplica-se.	Se nenhum jogador do clube marcar gols no torneio, todas as apostas neste mercado são devolvidas/anuladas.
MELHOR MARCADOR DE GOLS (ARTILHEIRO DO TORNEIO)	90 Minutos + Prorrogação (OT)	Gols NÃO Contam	Sim, aplica-se (a menos que o prêmio oficial, como a "Chuteira de Ouro", use outros critérios de desempate – ver Tabela 93).	A equipe citada ao lado do nome do jogador é apenas para fins de referência. Para a Copa FA (Inglaterra) e torneios similares com fases preliminares, os gols contam a partir da 1ª rodada principal da competição.

Tabela 92: Mercados de Totais e Eventos Especiais do Torneio

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PERÍODO DE JOGO CONSIDERADO	OBSERVAÇÕES ADICIONAIS
TOTAL DE CARTÕES DO TORNEIO	Apenas 90 Minutos (Tempo Regulamentar).	Máximo de cartões por jogador por partida: 1 amarelo e 1 vermelho (ex: um segundo cartão amarelo que leva a um vermelho não conta como 3 cartões para o total do torneio, mas sim como 1 amarelo e 1 vermelho). Cartões concedidos durante a prorrogação (OT) NÃO contam. Apenas cartões mostrados a jogadores em campo contam (cartões para técnicos ou reservas no banco não são incluídos).
GOLS TOTAIS DO TORNEIO / GOLS TOTAIS DA EQUIPE	Para mercados aplicáveis a todo o torneio : Gols marcados em 90 Minutos OU na Prorrogação (OT) contarão. Para mercados referentes a um conjunto específico de partidas em determinada(s) data(s) : SOMENTE gols marcados em 90 Minutos contam. Gols em disputas de pênaltis NÃO contam.	Se um jogo (dentro de um conjunto de jogos/data) for adiado, o mercado de "Total de Gols" para esse grupo de jogos será anulado.
EQUIPE COM MAIOR NÚMERO DE GOLS (EM UM CONJUNTO ESPECÍFICO DE JOGOS/DATA)	SOMENTE gols marcados em 90 Minutos contam.	Para validade da aposta, 50% dos jogos do conjunto especificado precisam ser jogados. A Regra 4 (Deduções) pode ser aplicada em casos de jogos adiados que afetem este mercado.
PÊNALTIS PERDIDOS/CONVERTIDOS NO TORNEIO	Pênaltis cobrados durante 90 Minutos, Prorrogação (OT), E em Disputas de Pênaltis TODOS CONTAM .	Se uma cobrança de pênalti tiver que ser repetida, a(s) cobrança(s) anterior(es) invalidada(s) não conta(m). Apenas a cobrança válida final é considerada.
ESCANTEIOS DO TORNEIO	Somente escanteios cobrados durante os 90 Minutos (Tempo Regulamentar) contam.	

Tabela 93: Mercados de Desempenho da Equipe e Prêmios Individuais Oficiais em Torneios

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
EQUIPE PARA FICAR INVICTA	A equipe selecionada deve completar o torneio sem perder nenhum jogo ou nenhuma eliminatória de duas mãos (ida e volta). Uma derrota por critério de gols fora de casa, na prorrogação (OT) ou em disputa de pênaltis significará que o mercado será liquidado como "Não" (a equipe não ficou invicta).
DUPLAS DE TORNEIO E MELHOR MARCADOR DE GOLS (EX: VENCEDOR DO TORNEIO E ARTILHEIRO)	Um preço (cotação) especial será aplicado para prever o Vencedor do Torneio E o Melhor Marcador de Gols do Torneio na mesma aposta. Aplicam-se as regras de Dead-Heat para a parte do "Melhor Marcador de Gols".
BOLA DE OURO (MELHOR JOGADOR DO TORNEIO)	Este mercado é estabelecido com base no vencedor oficial da Bola de Ouro (ou prêmio equivalente para o melhor jogador do torneio), conforme declarado pelo órgão oficial da competição (ex: FIFA, UEFA).
LUVA DE OURO (MELHOR GOLEIRO DO TORNEIO)	Este mercado é estabelecido com base no vencedor oficial da Luva de Ouro (ou prêmio equivalente para o melhor goleiro do torneio), conforme declarado pelo órgão oficial da competição (ex: FIFA, UEFA).
CHUTEIRA DE OURO (ARTILHEIRO OFICIAL DO TORNEIO)	Este mercado é estabelecido com base no vencedor oficial da Chuteira de Ouro (artilheiro do torneio). Importante: Para este mercado, os critérios oficiais de desempate do órgão governamental (ex: FIFA, UEFA, como número de assistências, menos minutos jogados) SUBSTITUIRÃO as regras regulares de Dead-Heat do mercado de "Melhor Marcador de Gols". Ou seja, haverá apenas um vencedor, conforme o prêmio oficial.
JOGADOR DO TORNEIO DA UEFA	Este mercado é estabelecido com base no vencedor oficial do prêmio de Jogador do Torneio, conforme declarado pela UEFA.

Tabela 94: Outros Mercados de Jogador e Equipe em Torneios

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
"APOSTA NA PARTIDA DO MARCADOR DE GOLS DO CLUBE" (CONFRONTO DE ARTILHEIROS)	Provavelmente um confronto direto (Head-to-Head) entre dois jogadores (podem ser do mesmo clube ou não) para ver quem marca mais gols no torneio. Ambos os jogadores devem participar do torneio para que as apostas se mantenham. Em caso de empate no número de gols entre os dois jogadores comparados, todas as apostas são reembolsadas/anuladas. Gols marcados em 90 minutos e na prorrogação (OT) contam. Gols em disputas de pênaltis não contam.
EQUIPE DE PROGRESSO MAIS AVANÇADO	A liquidação é baseada na rodada em que uma equipe é eliminada da competição, independentemente de prorrogação, repetições de jogos, etc. Uma equipe que vença a final será considerada a que progrediu mais. Se duas equipes forem eliminadas na

**MATCH-UPS DE
QUALIFICAÇÃO
(CONFRONTO
ELIMINATÓRIO)**

mesma fase/rodada (ex: ambas caem nas quartas de final, ou ambas são eliminadas na fase de grupos), as apostas neste mercado serão **anuladas**.

Se uma equipe for desclassificada do torneio **antes da partida** e um "bye" (vitória por W.O. sem jogar) for concedido à outra equipe, todas as apostas de qualificação para esse confronto específico serão **anuladas**.

Tabela 95: Mercados de Classificação e Desempenho na Temporada

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
ESPECIAIS DE TEMPORADA (GERAL)	Apostas liquidadas na posição final do campeonato/total de pontos ao final da temporada regular. Pontos de playoff não contam , exceto onde especificamente mencionado no especial individual.
ESPECIAIS DE MARCADOR DO JOGADOR (TEMPORADA)	Apostas estabelecidas no número de gols relevantes marcados pelo(s) jogador(es) para o(s) clube(s) e na(s) liga(s) indicada(s) no título do mercado durante a temporada regular.
PARA CHEGAR AOS PLAYOFFS	As equipes que terminarem nas posições de playoff da temporada regular E prosseguirem para a competição de playoff serão liquidadas como vencedoras. Equipes que ganharem promoção automática direta (sem playoffs) ou que não se classificarem para os playoffs são consideradas perdedoras para este mercado específico (que foca na classificação <i>via</i> posições de playoff que levam a uma disputa de playoff).
PARA TERMINAR NA METADE SUPERIOR/INFERIOR	Apostas estabelecidas com base nas posições oficiais de finalização da liga ao final da temporada regular.
APOSTAS DE REBAIXAMENTO (DESCCLASSIFICAÇÃO)	Se uma equipe for retirada/excluída da liga antes do início da temporada , todas as apostas nesse mercado de rebaixamento serão anuladas , e um novo mercado ("livro") de rebaixamento será aberto sem essa equipe.
VENCEDOR DO HANDICAP DA TEMPORADA	A liquidação é determinada depois que os pontos de handicap pré-definidos para cada equipe são adicionados ao total de pontos finais da liga de todas as equipes ao final da temporada regular. Aplicam-se as regras de Dead-Heat (empate técnico). A diferença de gols é desconsiderada para este mercado.
APOSTAS DIVISIONAIS	Para fins de liquidação, a posição final das equipes ao final do programa programado de jogos da temporada regular determinará a colocação. Aplicam-se as regras de Dead-Heat no caso de duas ou mais equipes empatadas na classificação (conforme as regras oficiais da competição). Playoffs ou consultas/alterações subsequentes por parte das respectivas ligas não afetarão a liquidação. Apostas em mercados divisionais permanecem válidas mesmo que alguma equipe não complete todos os seus jogos.

**MELHOR MARCADOR DE GOLS
(ARTILHEIRO DA DIVISÃO/LIGA)**

Somente os gols marcados dentro da divisão/liga cotada são contados para este mercado, independentemente da equipe (dentro dessa divisão) pela qual eles são marcados. A equipe cotada ao lado do jogador é apenas para referência. Somente os gols da temporada regular da liga contam (excluindo partidas de playoff). Autogols (gols contra) **não** contam. Aplicam-se as regras de Dead-Heat.

**APOSTAS EM CONFRONTOS DIRETOS
DA TEMPORADA (SEASON MATCH
BETS) / TOTAL DE PONTOS DA EQUIPE
NA TEMPORADA**

Se alguma equipe envolvida na aposta (seja no confronto direto ou no seu total de pontos) **não completar todos os seus jogos programados** na temporada regular, então todas as apostas de confronto direto e de total de pontos da equipe envolvendo essa equipe serão **anuladas** – independentemente se a aposta já parecia ganha ou perdida.

Tabela 96: Mercados de Gols (Estatísticas da Partida)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PERÍODO DE JOGO CONSIDERADO	OBSERVAÇÕES ADICIONAIS
GOLS DA EQUIPE	Apenas 90 Minutos.	Prorrogação (OT) e disputas de pênaltis não contam.
TOTAL DE GOLS DO JOGADOR (EM UM TORNEIO/COMPETIÇÃO, NÃO APENAS UMA PARTIDA)	90 Minutos + Prorrogação (OT).	O jogador deve participar do torneio para que as apostas se mantenham. Gols marcados em disputas de pênaltis não contam. (Esta regra parece mais de "Apostas em Torneios" – ver Tabela 91).
TOTAL DE GOLS / NÚMERO DE GOLS EM JOGO / ALTERNATIVO TOTAL DE GOLS AO VIVO	Apenas 90 Minutos.	No caso de uma partida ser abandonada antes de 90 minutos, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação das apostas já esteja incondicionalmente determinada.
LINHA DE GOL NO TEMPO EXTRA (PRORROGAÇÃO) AO VIVO/EM JOGO	Apenas Prorrogação (OT).	Aplicam-se as regras normais da Linha de Gol Ao Vivo, mas somente gols na prorrogação contam. A pontuação no início da prorrogação é considerada 0-0 para este mercado. Abandono em OT anula a menos que determinado.
GOLS ÍMPAR/PAR	Apenas 90 Minutos.	Qualquer partida que resulte em 0-0 será liquidada como um número Par de gols. Para mercados de "Gols da Equipe Ímpar/Par", se a equipe especificada não marcar, será liquidado como Par . Em caso de partida abandonada, apostas anuladas.
AMBAS AS EQUIPES A MARCAR (BTTS – BOTH TEAMS TO SCORE)	Apenas 90 Minutos.	Se partida abandonada APÓS ambas as equipes terem marcado, apostas "Sim" são vencedoras e "Não" são perdedoras. Se abandonada ANTES de ambas marcarem

		(ou apenas uma marcou), todas as apostas são anuladas.
AMBAS AS EQUIPES A MARCAR NA 1ª E/OU 2ª METADE	Apenas 90 Minutos (dividido por metades).	Prever se ambas as equipes marcarão na 1ª metade E/OU se ambas marcarão na 2ª metade. Abandono anula a menos que já determinado.
EQUIPE LOCAL/VISITANTE A MARCAR NA 1ª/2ª METADE	Apenas 90 Minutos (dividido por metades).	Prever se uma equipe específica marcará na 1ª ou 2ª metade. Abandono anula a menos que já determinado. Se jogo em local neutro, time listado primeiro é "casa".
RESULTADO DO INTERVALO / AMBAS AS EQUIPES A MARCAR (NO 1º TEMPO)	Apenas 1º Tempo.	Prever o resultado do 1º tempo E se ambas as equipes marcarão no 1º tempo. Abandono anula a menos que já determinado.
RESULTADO DO INTERVALO / TOTAL DE GOLS DO INTERVALO	Apenas 1º Tempo.	Prever o resultado do 1º tempo E o número total de gols no 1º tempo. Abandono anula a menos que já determinado.
ACIMA/ABAIXO DE X GOLS (EX: MAIS/MENOS DE 2.5 GOLS)	Apenas 90 Minutos.	No caso de uma partida ser abandonada antes de 90 minutos, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação das apostas já esteja incondicionalmente determinada (ex: 3 gols já marcados para uma aposta "Mais de 2.5").
TOTAL DE MINUTOS DOS GOLS	Apenas 90 Minutos.	Soma dos minutos de cada gol. Gols em acréscimos do 1º tempo contam como minuto 45. Gols em acréscimos do 2º tempo contam como minuto 90. Disputa sobre o tempo do gol: tempo fornecido pela PA (Press Association) ou fonte oficial similar será usado. Se partida abandonada, apostas anuladas, exceto aquelas já determinadas (ex: se a soma dos minutos dos gols já ultrapassou a linha da aposta).
MÉTODO DO PRIMEIRO/PRÓXIMO GOL	Apenas 90 Minutos.	Opções: - Chute Livre Direto : Gol direto de falta (desvios contam se gol dado ao cobrador). Inclui gol olímpico (direto de escanteio). - Pênalti : Gol direto de pênalti, cobrador deve ser o marcador. - Autogol (Gol Contra) : Se o gol for declarado como autogol. - Cabeçalho : Último toque do marcador com a cabeça. - Outro Método : Todos os outros tipos não listados (ex: chute com o pé de bola rolando). - Sem Gol .
SUPREMACIA DE GOLS (GRUPO DE PARTIDAS)	Apenas 90 Minutos por partida.	Mercado comparando gols de um conjunto de times (ex: Gols Times da Casa vs. Gols Times Visitantes em uma rodada). Se uma ou mais partidas do grupo forem abandonadas, todas as apostas no mercado de supremacia são anuladas.

EQUIPE A MARCAR O PRIMEIRO/SEGUNDO/PRÓXIMO GOL	Apenas 90 Minutos.	Autogols (gols contra) contam para a equipe creditada com o gol.
EQUIPE A MARCAR O ÚLTIMO GOL	Apenas 90 Minutos.	Apostas serão anuladas se a partida for abandonada. (Autogols contam para a equipe creditada).

Tabela 97: Mercados de Escanteios (Estatísticas da Partida)

Nota: Regra Geral: Escanteios concedidos mas não cobrados não contam. Se escanteio precisar ser cobrado novamente, conta como um só. Abandono antes de 90 min anula apostas, a menos que já determinadas.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PERÍODO DE JOGO CONSIDERADO	OBSERVAÇÕES ADICIONAIS
TOTAL DE ESCANTEIOS / ESCANTEIOS NA SEGUNDA METADE	Apenas 90 Minutos.	Aplica-se a regra geral de abandono e de escanteios não cobrados/repetidos.
ESCANTEIOS NO TEMPO EXTRA (PRORROGAÇÃO) AO VIVO/EM JOGO	Apenas Prorrogação (OT).	Somente os escanteios cobrados durante a prorrogação contam. Se a prorrogação for abandonada, apostas anuladas a menos que já determinadas.
HANDICAP DE ESCANTEIO	Apenas 90 Minutos.	Handicap é aplicado à contagem final de escanteios para cada equipe para determinar o vencedor. Apostas anuladas se a partida for abandonada (mesmo que o resultado pareça determinado).
ESCANTEIOS ALTERNATIVOS	Apenas 90 Minutos.	Liquidação baseada na contagem total de escanteios ao final da partida (90 min + acréscimos).

Tabela 98: Mercados de Cartões (Estatísticas da Partida)

Nota: Liquidação baseada em todas as evidências disponíveis para cartões mostrados durante os 90 minutos de jogo programados. Cartões mostrados após o apito final de tempo integral são desconsiderados. Cartões para não-jogadores (técnicos, reservas no banco que não entram) não contam. Abandono antes de 90 min anula apostas, a menos que já determinadas.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	CONTAGEM DE CARTÕES / REGRAS ESPECÍFICAS
MERCADOS DE CARTÕES AMARELOS	Somente cartões amarelos contam. Se um jogador recebe um segundo cartão amarelo resultando em um cartão vermelho, para este mercado específico, isto conta como UM cartão amarelo . (O vermelho subsequente é ignorado para ESTE mercado de "Total de Cartões Amarelos").
NÚMERO DE CARTAS EM PARTIDA (PONTOS POR CARTÃO)	Contagem por pontos: - Cartão Amarelo = 1 (ou 10 pontos, dependendo do sistema de pontos do SeuBet - o texto diz "1"). - Cartão Vermelho = 2 (ou 25 pontos). O segundo amarelo para o mesmo jogador que leva a um vermelho é ignorado para a contagem de "pontos" totais de cartões da partida. Portanto, a contagem máxima de "pontos de cartão"

1º JOGADOR A RECEBER CARTÃO / PRÓXIMO JOGADOR COM CARTÃO	por jogador é 3 (se recebeu 1 amarelo e depois 1 vermelho direto; ou 1 amarelo e depois um 2º amarelo que gera vermelho – neste último caso, o 1º amarelo (1) + o vermelho (2) = 3). <i>O SeuBet precisa clarificar seu sistema de pontos, pois a descrição é um pouco ambígua sobre o 2º amarelo.</i>
HORA DO PRIMEIRO CARTÃO	Ambos os cartões amarelos e vermelhos contam para determinar o tempo do primeiro cartão.
APOSTA EM CARTÕES (MERCADO DE EQUIPES – EX: PARA "CRIAR APOSTA")	– Somente jogadores advertidos em campo contam. – Próximo Cartão: Se dois ou mais advertidos no mesmo lance, quem o árbitro mostrar primeiro. – Total de Cartões (nesta modalidade "Criar Apostas"): Um cartão vermelho é contado como 2 cartões. Exemplo dado: após 2 amarelos e 1 vermelho já mostrados no jogo, o próximo cartão seria o 5º (Contagem: A=1, A=1, V=2. Soma = 4. Próximo é o 5º). <i>Esta contagem difere da regra de "Número de Cartas em Partida (Pontos por Cartão)" onde o 2º amarelo é ignorado e o máximo por jogador é 3.</i> O SeuBet precisa urgentemente clarificar e unificar a contagem de cartões. – Se inconclusivo quem recebe primeiro: apostas anuladas/retornadas.

Tabela 99: Outros Mercados e Especiais de Futebol

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
EVENTOS DE DEZ MINUTOS AO VIVO/EM JOGO	Apostas liquidadas sobre o número de eventos (escanteios, gols, cartões, etc.) que ocorrem no período de dez minutos especificado (ex: 0:00–09:59, 10:00–19:59, etc.). – Períodos 41–50 e 81–90 incluem qualquer tempo de acréscimo dessas metades. – Eventos só contam dentro do período em que são efetivamente realizados/cobrados , não quando são concedidos. – Abandono: apostas em períodos não concluídos são anuladas, a menos que já determinadas. – Importante: Um pênalti NÃO conta como uma falta (cobrança de falta livre) para este mercado. Escanteios, laterais, gols e faltas que precisam ser cobrados novamente contam apenas como 1 evento. "Arremessos de falta" (tradução literal, talvez refira-se a tiros livres indiretos que não geram perigo imediato ou uma regra específica obscura) não contam.
ESTATÍSTICAS DE TIROS ON/OFF ALVO (CHUTES A GOL / CHUTES PARA FORA)	Somente os chutes registrados pela equipe atacante contam. Um autogol (gol contra) não é considerado um chute a gol pela equipe que sofreu o autogol (nem pela que "marcou").
BOLA PARA ACERTAR A MADEIRA (TRAPE/TRAVERSÃO)	A bola terá que voltar ao campo de jogo após acertar a trave/traversão para contar como um evento positivo para este mercado. Qualquer desvio para fora de jogo (ex: escanteio, lateral, linha de fundo) após acertar a madeira não conta .

MERCADOS DE SUBSTITUIÇÃO (QUAL EQUIPE FARÁ A PRIMEIRA?)	Se não houver substituições na partida: "Nenhuma Substituição" vence (se esta opção for oferecida no mercado) ou todas as apostas são anuladas/devolvidas. Se ambas as equipes fizerem sua primeira substituição ao mesmo tempo (ex: no intervalo, ou na mesma interrupção de jogo), a opção "Ambas as Equipes ao Mesmo Tempo" vencerá. Substituições feitas na mesma interrupção de jogo, independentemente da ordem exata em que os jogadores entram/saem, são consideradas como ocorrendo "ao mesmo tempo".
ESPECIAIS DE TRANSFERÊNCIA DE JOGADORES:	
GERAL	As apostas contam salvo indicação em contrário. Se uma data específica para a conclusão de uma transferência for indicada, o jogador deve estar registrado nesse novo clube ANTES do fim do tempo/prazo especificado.
EMPRÉSTIMO IMEDIATO PÓS- TRANSFERÊNCIA	Se um jogador se transfere para um clube e é imediatamente emprestado para outro, a aposta será liquidada com base no clube que fez o acordo permanente com o jogador, e não com base no clube para o qual o jogador foi emprestado.
ESPECIAIS DE PRÓXIMO GERENTE (TÉCNICO):	
GERAL	Se nenhum nome de técnico específico for cotado no mercado (mercado "aberto"), todas as apostas em quem será o próximo técnico permanecem válidas. Para outros técnicos não listados, cotações (odds) podem ser oferecidas mediante solicitação.
TÉCNICO INTERINO OU ENCARREGADO	Um técnico interino ou encarregado NÃO contará como o "Próximo Gerente (Permanente)" para fins de liquidação, A MENOS QUE ele complete pelo menos 10 jogos competitivos consecutivos no comando da equipe e seja então considerado o gerente permanente.
MUDANÇA NA ESTRUTURA DA EQUIPE DE GESTÃO	Um Diretor Esportivo não conta como "Gerente". Se a estrutura da equipe de gestão mudar de modo que não haja um "Gerente" tradicional, a pessoa considerada responsável pela escolha da primeira equipe (com base em fontes razoáveis e com discricção razoável do SeuBet) será considerada a vencedora para fins de liquidação.

Tabela 100: Mercados de Disputa de Pênaltis (Após Prorrogação) – Futebol

Nota: Estes mercados SÓ se aplicam se a partida for para uma disputa de pênaltis.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
ÚLTIMO PÊNALTÍ A MARCAR/FALHAR	Prever se o último pênalti efetivamente cobrado na disputa de pênaltis será marcado ou falhado. Se a partida não for para a disputa de pênaltis, todas as apostas serão anuladas.

PRÓXIMO PÊNALTÍ DA EQUIPE	Prever se o próximo pênalti a ser cobrado por uma equipe específica será marcado ou falhado. Se a partida não for para a disputa de pênaltis ou se a equipe não cobrar o pênalti designado (ex: a disputa acaba antes), todas as apostas serão anuladas.
TOTAL DE PÊNALTIS CONVERTIDOS PELA EQUIPE	Prever o número total de pênaltis que uma equipe específica marca em uma disputa de pênaltis. Se a partida não for para a disputa de pênaltis, todas as apostas serão anuladas.
EQUIPE A COBRAR O ÚLTIMO PÊNALTÍ	Prever qual equipe cobrará o último pênalti na disputa (seja ele convertido, perdido ou a disputa terminando antes que precise ser cobrado por essa equipe). Se a partida não for para a disputa de pênaltis, todas as apostas serão anuladas.

Tabela 101: Regras Gerais e de Liquidação – Futsal

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO DE MERCADOS DE JOGO	Todos os mercados de jogos serão avaliados com base no tempo regulamentar (duração definida pelo órgão regulador da competição, ex: 2 tempos de 20 minutos), salvo indicação contrária no mercado.	Esta é a regra padrão. A prorrogação (OT) e disputas de pênaltis geralmente não contam, a menos que o mercado especifique.
JOGO ÍMPAR/PAR	Baseado no tempo regulamentar. Em caso de não haver pontuação (0-0), o resultado será definido como Par .	
VALIDADE DAS APOSTAS (TEMPO REGULAMENTAR)	O tempo regulamentar deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado específico do mercado já tenha sido incondicionalmente determinado.	Se um jogo for interrompido antes do final do tempo regulamentar, a maioria das apostas pode ser anulada, exceto aquelas já decididas.
MERCADOS AO VIVO/EM JOGO QUE INCLUEM PRORROGAÇÃO/PÊNALTIS	Os seguintes mercados, quando oferecidos ao vivo/em jogo, serão liquidados considerando o resultado após prorrogação (OT) e/ou disputa de pênaltis: – Para Classificar / Avançar para a Próxima Fase – Para Ganhar o Troféu – Para Vencer nos Pênaltis (ou método similar de desempate)	Estes mercados são específicos para determinar quem avança ou vence uma competição, independentemente do resultado no tempo regulamentar.
MERCADOS DE METADE (1º OU 2º TEMPO)	Serão liquidados no final da metade especificada (ex: 1º tempo ou 2º tempo do tempo regulamentar). Exclui qualquer prorrogação (OT) jogada. No caso de uma determinada metade não ser concluída, as apostas nessa metade serão canceladas, a menos que o resultado	Mercados como "Resultado ao Intervalo", "Total de Gols no 1º Tempo", etc., referem-se apenas àquela metade específica do tempo regulamentar.

específico do mercado já tenha sido determinado.

Tabela 102: Regras Gerais de Apostas – Esportes Irlandeses (GAA)

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "COMPLETAS" (OUTRIGHT/LONGO PRAZO)	Todas as apostas de longo prazo (ex: vencedor do campeonato) são válidas independentemente da duração da temporada, do formato provincial ou do sistema de qualificação.	Mudanças na estrutura da competição geralmente não anulam estas apostas.
LIQUIDAÇÃO DE APOSTAS DE JOGOS	Salvo indicação contrária, todas as apostas em Esportes Gaélicos são liquidadas apenas no tempo regulamentar (geralmente 60 ou 70 minutos para jogos intercondados, mais acréscimos – o texto menciona 80 min, o SeuBet deve especificar a duração padrão que considera). Prorrogação (OT) não conta , a menos que seja especificamente incluído no mercado. As apostas serão liquidadas exclusivamente com base no resultado oficial da GAA (Associação Atlética Gaélica).	A duração do tempo regulamentar pode variar (ex: 60 min para Club, 70 min para Inter-County Senior). O SeuBet deve clarificar o tempo padrão considerado.
MERCADO QUE INCLUI PRORROGAÇÃO (OT)	Se um mercado incluir especificamente a prorrogação e o jogo terminar empatado após a prorrogação , as apostas nesse mercado serão canceladas .	Se o mercado é para "Vencedor Incluindo OT" e o jogo continua empatado após OT, a aposta é devolvida.
NÃO COMPARECIMENTO DE EQUIPE	Se alguma das equipes não jogar (W.O.), as apostas serão canceladas.	
MUDANÇA DE LOCAL / INVERSÃO DE MANDANTE	- Mudança de Local (Mandante Mantido) : Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original ainda seja designado como tal. - Inversão de Mandante : Se a equipe da casa e a visitante listadas tiverem seus papéis invertidos (jogo no campo do visitante original), as apostas feitas na listagem original serão canceladas.	Padrão para esportes de equipe.
JOGOS ADIADOS	As apostas em jogos adiados serão canceladas , a menos que os jogos sejam reorganizados e jogados na mesma "Semana Gaélica" (definida como Segunda a Domingo, inclusive, no horário do Reino Unido).	Período curto para remarcação antes da anulação.
JOGOS ABANDONADOS	Apostas em jogos abandonados são anuladas , exceto para mercados onde o resultado já foi incondicionalmente determinado.	Padrão para a maioria dos esportes.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO (GAA)

- **Gol** (bola sob o travessão, entre as traves) = **3 pontos**. - **Ponto** (bola sobre o travessão, entre as traves verticais estendidas) = **1 ponto**. Mercados de resultado e pontuação total/pontos são calculados com base na soma total de gols e pontos convertidos para uma pontuação única (ex: 2 Gols e 10 Pontos = $2 \times 3 + 10 = 16$).

Entender este sistema é crucial para apostar em GAA. A pontuação é frequentemente exibida como G-PP (ex: 2-10).

Tabela 103: Mercados Específicos – Esportes Irlandeses (GAA)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
RESULTADO DUPLO (INTERVALO/FINAL DE JOGO)	Prever o resultado (Time da Casa / Empate / Time Visitante) tanto ao intervalo quanto ao final do tempo regulamentar .
APOSTAS DE MEIO TEMPO (1º OU 2º TEMPO)	O meio tempo correspondente deve ser concluído para que as apostas permaneçam válidas/liquidadas, a menos que o resultado de um determinado mercado já tenha sido incondicionalmente determinado.
EQUIPE A MARCAR O PRIMEIRO/ÚLTIMO GOL	Autogols (gols contra) contam para a equipe creditada com o gol. (Ex: Se um jogador do Time A marca um autogol, o Time B é creditado, e se este for o primeiro/último gol, as apostas no Time B para este mercado são vencedoras).

Tabela 104: Regras Gerais de Torneio e Apostas "Outright" (Vencedor Final) – Golfe

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
NÃO PARTICIPANTES ("NON-RUNNERS")	Apostas em jogadores que não participam do torneio (não dão a tacada inicial) serão canceladas e os valores reembolsados.	Se o seu golfista escolhido não começar o torneio, sua aposta é devolvida.
REGRA 4 (DEDUÇÕES)	Mercados de resultado final ("outright") podem estar sujeitos à Regra 4 (Deduções) . Esta regra é aplicada se um ou mais competidores se retirarem de um evento APÓS sua aposta ter sido feita, mas ANTES do início do evento para esse(s) competidor(es). As cotações (odds) dos participantes restantes podem ser reduzidas para refletir a ausência do(s) competidor(es) retirado(s), resultando em um pagamento menor se sua aposta for vencedora. A magnitude da dedução depende das odds do jogador retirado no momento da sua retirada.	A Regra 4 protege a casa de apostas contra retiradas tardias de jogadores importantes. Seus ganhos podem ser menores do que o esperado se a Regra 4 for aplicada.

LIQUIDAÇÃO DE APOSTAS "OUTRIGHT"	Todas as apostas no resultado final do torneio são liquidadas com base no jogador que ganha o troféu. O resultado de playoffs é levado em consideração. As apostas serão liquidadas de acordo com os resultados oficiais anunciados pelo respectivo órgão regulador durante a cerimônia de premiação. Uma possível desqualificação subsequente (após o pódio/premiação) não contará .	O vencedor oficial no final do torneio (incluindo playoffs) é o que vale.
EMPATES EM POSIÇÕES (DEAD-HEAT)	No caso de apostas em colocação (ex: Top 5, Top 10) ou outros mercados onde jogadores podem empatar, as regras de Dead-Heat se aplicam. Isso significa que o valor da sua aposta é dividido pelo número de jogadores empatados naquela posição, e essa fração da aposta é paga com as odds originais. O restante da aposta é perdido. Se, em um playoff, nenhum vencedor for anunciado para uma determinada posição (raro), as regras de Dead-Heat também podem ser aplicadas.	Ex: Você aposta R\$10 em um jogador para Top 5. Ele empata em 5º com outro jogador (2 jogadores no total para a 5ª vaga). Sua aposta de R\$10 é dividida por 2 = R\$5. Esta parte (R\$5) é paga nas odds originais. Os outros R\$5 são perdidos.
REDUÇÃO DE BURACOS NO TORNEIO (EX: POR CLIMA)	– Apostas Feitas ANTES da Última Rodada Concluída: Serão liquidadas no jogador que recebeu o troféu, DESDE QUE pelo menos 36 buracos do torneio sejam concluídos. – Menos de 36 Buracos Concluídos OU Apostas Feitas APÓS a Última Rodada Concluída (em um torneio já encurtado): As apostas no vencedor absoluto ("outright") serão canceladas .	Torneios encurtados têm regras específicas de validade.
RETIRADAS OU PARTICIPAÇÃO DUVIDOSA (APÓS INÍCIO)	Se um jogador iniciar o torneio (dar pelo menos uma tacada), as apostas nele serão consideradas válidas e, se ele se retirar posteriormente (após o início), as apostas serão consideradas perdedoras para mercados "outright" (vencedor final), de grupo, de partida (match-up), ou de 18 buracos, etc.	Iniciar o torneio valida a aposta. Retirada após o início geralmente significa perda da aposta.

Tabela 105: Mercados Específicos de Torneio e Rodada – Golfe

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS SEM JOGADOR(ES) NOMEADO(S) ("BETTING WITHOUT")	Apostar no campo excluindo um ou mais jogadores favoritos nomeados. Aplicam-se as regras de Dead-Heat para apostas vencedoras (a menos que o(s) jogador(es) excluído(s) de fato não ganhe(m) o torneio). As regras de Dead-Heat também se aplicam à parte de colocação de apostas "each-way" (vencedor e colocado).

APOSTAS GRUPAIS (MELHOR JOGADOR DE UM GRUPO SELECIONADO)

O jogador que obtiver a classificação mais alta (menor pontuação) no final do torneio dentro do grupo especificado será considerado o vencedor. Qualquer jogador no grupo que não passar o "corte" (não se qualificar para as rodadas finais) é considerado perdedor. Se todos os jogadores do grupo não passarem o corte, o cálculo é feito com base na pontuação mais baixa entre eles (antes do corte). Aplicam-se deduções da Regra 4. Aplicam-se as regras de Dead-Heat, exceto quando o vencedor do grupo é determinado por um playoff entre eles. Se um torneio for afetado por clima adverso, as apostas serão liquidadas desde que haja um vencedor oficial do torneio e um mínimo de 36 buracos sejam concluídos. O vencedor do grupo será o jogador que liderar no final da última rodada completa.

TORNEIO CONCLUÍDO TOP 4 / TOP 5 / TOP 10 / TOP 20

Aplicam-se as regras de Dead-Heat para jogadores empatados na última posição de qualificação (ex: se 3 jogadores empatam em 10º lugar para um Top 10).

POSIÇÃO FINAL DE UM JOGADOR DESIGNADO

Em caso de empate na posição final, a posição empatada será contabilizada. Ex: Um empate com outros 5 jogadores pelo 8º lugar contará como uma posição final de 8º lugar (T8).

APOSTAS EM JOGOS (CONFRONTO DIRETO EM 3 VIAS - JOGADOR A / EMPATE / JOGADOR B - AO LONGO DE 54, 72, 90 BURACOS, ETC.)

Se condições climáticas desfavoráveis afetarem o torneio, as apostas serão válidas, desde que pelo menos 36 buracos tenham sido jogados e um vencedor do confronto seja declarado (baseado no líder ao final da última rodada completa, conforme resultados oficiais). Se um jogador não passar o corte, o outro jogador é o vencedor. Se ambos não passarem o corte, o com a menor pontuação (antes do corte) vence. **Desqualificações/Recusas:** - Se um jogador for desqualificado ou se recusar a participar APÓS o início de um torneio, MAS ANTES de completar duas rodadas OU DEPOIS que ambos os jogadores já passaram o corte, o outro jogador é considerado o vencedor. - **Regra Peculiar:** Se um jogador for desqualificado na 3ª ou 4ª rodada, QUANDO o segundo jogador (seu oponente no confronto) JÁ NÃO TINHA PASSADO O CORTE ANTERIORMENTE, o jogador desqualificado é considerado o vencedor do confronto. Se uma aposta for feita na opção "Empate" e ocorrer um empate, as apostas na vitória de um dos jogadores serão perdidas.

TORNEIO MATCH-UPS (CONFRONTO DIRETO EM 2 VIAS - JOGADOR A / JOGADOR B)

As regras acima para "Apostas em Jogos (3 Vias)" se aplicam. No entanto, em caso de empate entre os dois jogadores ao final do torneio, as apostas neste mercado de 2 vias serão **canceladas** (push/devolvidas).

APOSTAS DE 18 BURACOS (RODADA ÚNICA)

O vencedor será o jogador com a menor pontuação na rodada específica de 18 buracos. Os jogadores são frequentemente agrupados para estas apostas, mas podem ou não jogar juntos fisicamente nos mesmos grupos no campo.

18 BURACOS - APOSTA EM 2 E 3 BOLAS (2-BALL & 3-BALL BETTING)

- Apostas válidas assim que todos os jogadores nomeados no grupo (2 ou 3) começarem o primeiro buraco da rodada especificada. - Se uma rodada for abandonada, as apostas nessa rodada serão canceladas. - Liquidação baseada nos resultados oficiais do dia (desqualificações subsequentes não contam). - Apostas válidas mesmo que os agrupamentos reais no campo sejam diferentes dos listados para a aposta. - **Sistema Stableford:** O jogador com mais pontos na rodada é o vencedor. - **Não Participantes:** Em caso de não

	participantes no grupo, as apostas em 2 e 3 bolas nesse grupo serão canceladas. – Empates: Para apostas de 2 bolas onde nenhum empate foi oferecido, as apostas serão canceladas em caso de empate. Se o empate foi oferecido, será liquidado como tal. Regras de Dead-Heat se aplicam para apostas de 3 bolas. – Para todas as outras apostas envolvendo grupos de mais de 3 jogadores juntos em 18 buracos (ex: 7 bolas, 9 bolas, etc.), as regras de Dead-Heat serão aplicadas. – "No play, no bet": Se um jogador não jogar, a aposta nele é nula. – Deduções da Regra 4 podem ser aplicadas.
WIRE-TO-WIRE (LIDERAR DE PONTA A PONTA)	O jogador nomeado deve liderar (incluindo coliderança) após as Rodadas 1, 2 e 3, E continuar para vencer o torneio. Todas as rodadas do torneio devem ser concluídas por completo, como programado antes do evento (normalmente 72 buracos/4 rodadas).
PREVISÃO DIRETA / DUPLA (FORECAST / DUAL FORECAST)	– Previsão Direta (Straight Forecast): Os jogadores devem terminar em 1º e 2º lugar na ordem exata especificada. – Previsão Dupla (Dual Forecast / Quinella): Os jogadores devem terminar em 1º e 2º lugar em qualquer ordem. Ambos os jogadores nomeados devem iniciar o torneio (dar o "tee off") para que as apostas sejam válidas; caso contrário, apostas nessa seleção serão anuladas/retornadas. Regras de Dead-Heat podem ser aplicadas.
APOSTAS DE QUATRO BOLAS (FOURBALLS – FORMATO DE DUPLAS)	Apostas são válidas assim que os dois jogadores (da dupla?) comecem. (Nota: O texto aqui é um pouco ambíguo. "Fourball" é um formato de duplas. A frase seguinte "Para todas as outras apostas envolvendo grupos de mais de 3 jogadores juntos em 18 buracos (por exemplo, 4 bolas, 5 bolas, etc.)" parece confundir com apostas em grupos maiores, não o formato Fourball em si). Regras de Dead-Heat se aplicam. Em caso de não participantes, as apostas perdem a validade. Regra 4 (deduções) se aplica.
APOSTAS COM HANDICAP (TORNEIO)	Para determinar o vencedor, o handicap é deduzido da pontuação total final do jogador. O torneio deve terminar completamente; caso contrário, as apostas serão canceladas. Qualquer jogador que não passar o corte será considerado perdedor. Aplicam-se as disposições da Regra 4 (Deduções) e "SP Place" (Termos de Colocação a Preço Inicial). Aplicam-se as regras de Dead-Heat.
MATCH-UPS MÍTICOS (CONFRONTOS VIRTUAIS)	O jogador que precisar do menor número de tacadas em 18 buracos (em suas respectivas rodadas, mesmo que não joguem juntos) é considerado o vencedor. Se os jogadores precisarem do mesmo número de tacadas em 18 buracos, as apostas serão canceladas.

Tabela 106: Apostas em Formato Match Play e Competições Internacionais por Equipe – Golfe
TÓPICO/FORMATO ESPECÍFICO **DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO**

APOSTAS EM MATCH PLAY (CONFRONTO DIRETO ELIMINATÓRIO)	– Se uma partida não começar (ex: por lesão ou desqualificação do jogador antes do início), as apostas nessa partida serão canceladas. – Apostas em mercados que podem ser liquidados com base nos resultados oficiais do torneio e da partida (incluindo placar exato da partida final e apostas em partidas individuais) serão liquidadas com base nesse resultado. Isso
--	---

também se aplica se uma partida terminar prematuramente devido a um acordo do jogador ou devido a uma lesão. – **Vencedor da Partida (2 Vias – Jogador A ou B):** Determinado com base no vencedor, incluindo buracos adicionais jogados (playoff súbito, se houver). Em caso de empate ao final dos buracos programados e sem buracos extras para desempate, as apostas serão canceladas. – **Resultado da Partida (3 Vias – Jogador A / Empate / Jogador B) e Margem de Vitória:** Buracos adicionais (playoff) **NÃO CONTAM**. – **Partida Encerrada Antecipadamente (Concessão/Rendição):** Se uma partida terminar antes do número especificado de buracos ter sido jogado (ex: jogador concede a partida), as apostas em mercados como Margem de Vitória e Último Buraco Jogado são liquidadas com base no resultado oficial. No entanto, as apostas serão canceladas se um jogador se render em um momento da partida em que o resultado ainda não tenha sido matematicamente determinado (ex: se o número de buracos restantes for maior ou igual à vantagem no placar no momento da rendição). – **Último Buraco Jogado:** Se um jogador estiver "dormie" (ex: 2 buracos à frente com 2 para jogar – A/S após o 16º, ou 1 buraco à frente com 1 para jogar – IUP após o 17º), o último buraco jogado será contado como o 18º, pois se assume que o 18º seria jogado para uma conclusão natural. Apostas em buracos individuais que não foram terminados são anuladas.

APOSTAS EM 36 BURACOS (CONFRONTO APÓS 2 RODADAS)

Apostas liquidadas no jogador com a melhor classificação após 36 buracos. Se o número de rodadas jogadas no torneio for reduzido (ex: devido ao mau tempo), as apostas permanecem válidas DESDE QUE um jogador ganhe o troféu (ou seja, o torneio tenha um resultado oficial) E pelo menos 18 buracos sejam concluídos. – Se um jogador for desqualificado ou se retirar APÓS o início do evento, MAS ANTES de duas rodadas serem completadas, o outro participante do confronto será considerado o vencedor. – Se a opção de "Empate" for oferecida para este mercado e ocorrer um empate, as apostas na vitória de um dos jogadores serão perdedoras.

RYDER CUP / SOLHEIM CUP / WALKER CUP / WARBURG CUP / PRESIDENTS CUP E QUALQUER OUTRO JOGO INTERNACIONAL POR EQUIPES

Todas as opções de aposta (incluindo Vencedor Absoluto, Empate Anula Aposta (Draw-No-Bet), Handicap(s), Jogador com Maior Pontuação, Placar Exato, Variante do Jogo – Placar Exato e Pontos Totais) serão liquidadas com base no **resultado oficial**, a menos que seja declarado o contrário.
 – Na Presidents Cup, para o mercado de "Levantar o Troféu" (Take Trophy), que geralmente não oferece a opção de empate, as regras de Dead-Heat serão aplicadas se o resultado for um empate e o troféu for compartilhado.
 – **Jogos Individuais (Singles, Foursomes, Fourball):** Se uma partida individual dentro dessas competições terminar em empate, as apostas no vencedor daquela partida individual específica (se for um mercado de 2 vias sem opção de empate) serão canceladas.

Tabela 107: Especiais de Golfe

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
PONTUAÇÃO VENCEDORA	As apostas na pontuação exata do vencedor do torneio são liquidadas após a conclusão de 72 buracos (ou 90 no caso de torneios relevantes com essa duração). Caso contrário (torneio encurtado e sem pontuação vencedora oficial para o número de buracos original), as apostas serão canceladas.
MARGEM DE VITÓRIA	As apostas são liquidadas com base no número de tacadas de diferença entre o jogador vencedor e o segundo colocado (incluindo a possibilidade de o torneio ir para um playoff para determinar o vencedor – nesse caso, a margem é geralmente considerada 1 tacada ou conforme o resultado do playoff). Se más condições meteorológicas afetarem o torneio, as apostas continuarão a ser liquidadas desde que pelo menos 36 buracos tenham sido disputados no torneio e haja um vencedor oficial.
BURACO EM UM (HOLE-IN-ONE)	Aposta se haverá um "hole-in-one" em uma ou mais rodadas especificadas do torneio especificado. O buraco deve ser concluído com uma única tacada. Se más condições meteorológicas afetarem o torneio, as apostas continuarão a ser liquidadas desde que pelo menos 36 buracos tenham sido disputados. Se um jogador tiver sucesso e conseguir um "hole-in-one", mas todos os 36 buracos do torneio não forem jogados posteriormente, a opção "Sim" (houve um hole-in-one) é considerada vencedora.
FAZER O CORTE / NÃO FAZER O CORTE (MAKE/MISS THE CUT)	Para as apostas serem válidas, um "corte" oficial (redução do número de jogadores para as rodadas finais) deve ser feito no torneio. Em torneios com múltiplos cortes, a avaliação das apostas depende se o jogador participa ou não na próxima rodada após o primeiro corte oficial.
GANHAR UM TORNEIO "MAJOR" / NÃO GANHAR UM TORNEIO "MAJOR"	Refere-se aos quatro torneios "Major" masculinos: US Open, US Masters, US PGA Championship e The (British) Open Championship. A aposta é se um jogador específico ganhará (ou não) um desses quatro torneios em uma temporada ou período específico.
"VITÓRIAS MELHORADAS" / "GANHOS COM ODDS AUMENTADAS" (ENHANCED WINS/ODDS)	Este tipo de aposta geralmente se refere a apostar no vencedor geral de um torneio com cotações (odds) promocionais ou aumentadas oferecidas pelo SeuBet.

Tabela 108: Regras Gerais de Validade e Aceitação de Apostas – Corrida de Galgos

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
NÃO PARTICIPANTES ("NON-RUNNERS") E RESERVAS	- Apostas em Galgos Nomeados: Se um galgo nomeado especificamente na aposta não correr, as apostas nesse galgo serão canceladas (anuladas e devolvidas). - Apostas por Número de Armadilha	Crucial: A forma como você faz a aposta (no nome do galgo ou no número da armadilha) determina

TIPOS DE APOSTAS E PREÇOS (ODDS)	(Trap): Se a aposta for feita selecionando apenas o número da armadilha (trap), e o galgo original dessa armadilha for substituído por uma reserva, a aposta permanecerá válida para o galgo reserva que ocupar aquela armadilha. Apostas são aceitas como "Vencedor" (Win) ou "Each Way" (Vencedor e Colocado). Podem ser baseadas no: - Preço Inicial (Starting Price - SP): As odds oficiais no momento do início da corrida. - Preço Show (Show Price): Odds disponíveis na pista de corrida no momento da aposta. - Preço Antecipado (Early Price): Odds oferecidas antes do dia da corrida.	o que acontece se o galgo original não correr.
APOSTAS DE "LUGAR" ÚNICO	Apostas apenas em "Lugar" (Colocado) não são aceitas . Se uma aposta apenas em "Lugar" for aceita por erro, será cancelada. (Apostas "Each Way" cobrem a colocação, mas uma aposta exclusivamente em "Lugar" não é permitida).	Para apostar na colocação, use a opção "Each Way".
RETIRADA DE GALGO (APÓS APOSTA EM PREÇO ANTECIPADO/SHOW)	Se um galgo for retirado de uma corrida DEPOIS que uma aposta foi feita nele com Preço Antecipado (Early Price) ou Preço Show (Show Price), mas ANTES da corrida (e antes da formação do SP), essa aposta será liquidada com as odds do Preço Inicial (SP) .	Suas odds podem mudar se o galgo em que você apostou (ou outro na corrida) for retirado.
ACEITAÇÃO DE APOSTAS (HORÁRIO)	Apostas feitas APÓS o "off" (horário oficial de início da corrida) serão canceladas , independentemente de a aposta ganhar ou perder.	Aposte sempre antes do horário oficial de início.
APOSTAS DE "TOTE" (TOTALIZADOR/PARI-MUTUEL)	Não são aceitas apostas do tipo "Tote" em corridas de galgos. Se alguma aposta "Tote" for aceita por erro, será liquidada com o Preço Inicial (SP) correspondente.	O SeuBet opera com odds fixas ou SP para galgos, não com o sistema de "Tote".
DEAD HEAT (EMPATE)	Se duas ou mais seleções empatarem (ex: dois galgos cruzam a linha final exatamente ao mesmo tempo para uma posição pagável), as regras de Dead-Heat se aplicam. Isso é calculado dividindo a stake (valor da aposta) pelo número de seleções empatadas, e então multiplicando pelas odds originais. Efetivamente, parte da aposta é vencedora, parte é perdedora.	Exemplo: Aposta de R\$10 com odds de 5/1 (6.00 decimal) em um galgo que empata com outro para o 1º lugar (empate duplo). Stake dividida: $R\$10 / 2 = R\5 . Retorno: $R\$5 * 6.00 = R\30 . (Comparado a R\$60 se não houvesse empate).

Tabela 109: Condições de Aposta "Each Way" (Vencedor e Colocado) – Corrida de Galgos

NÚMERO DE PARTICIPANTES NA CORRIDA	FRAÇÃO DAS ODDS PAGAS PARA COLOCAÇÃO	LUGARES PAGOS	OBSERVAÇÕES
4 OU MENOS	N/A (Apenas para Vencedor)	Apenas 1º Lugar (Vitória)	Nestes casos, apostas "Each Way" são convertidas para apenas "Vencedor" (a parte da aposta referente à colocação é efetivamente anulada, ou toda a aposta se torna apenas para ganhar).
5 A 7	1/4 (Um Quarto) das Odds	1º e 2º Lugares	
8	1/5 (Um Quinto) das Odds	1º, 2º e 3º Lugares	

Tabela 110: Corridas de Galgos Reprogramadas (Anuladas e Corridas Novamente no Mesmo Dia)

TIPO DE APOSTA	TRATAMENTO DA APOSTA PARA A CORRIDA REPROGRAMADA
APOSTAS SIMPLES (INCLUINDO APOSTAS SIMPLES EM DUPLAS E TRIPLAS DE RESULTADO)	Todas as apostas são válidas para a corrida reprogramada, a menos que um reembolso seja especificamente solicitado pelo cliente ANTES do início da corrida reprogramada.
PREÇOS SHOW E PREÇOS ANTECIPADOS (EARLY PRICES)	Apostas feitas nesses preços em uma corrida que foi anulada ("Void Race") e depois reprogramada reverterão para o Preço Inicial (SP) para a corrida efetivamente realizada.
APOSTAS MÚLTIPLAS (EX: ACUMULADAS)	Todas as seleções de corridas que foram anuladas, mas são reprogramadas para o mesmo dia, permanecerão válidas dentro das apostas múltiplas para a nova corrida. Caso a corrida anulada não seja reprogramada para o mesmo dia, todas as seleções referentes a essa corrida específica serão tratadas como não participantes (void/anuladas com odd 1.00) dentro das apostas múltiplas, e a aposta múltipla será recalculada com as seleções restantes.

Tabela 111: Mercados Especiais de Galgos

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
ESPECIAIS DE GALGOS (GERAL)	Se algum evento que é condição para uma aposta especial não ocorrer, as apostas em "match bets" (confrontos diretos entre galgos) e outras apostas especiais relacionadas a esse evento serão canceladas.
APOSTAS EM FAVORITOS (NÃO NOMEADOS)	- Apostas são aceitas para "Vencer" com o Preço Inicial (SP) para o favorito não nomeado. - A parte "Lugar" de qualquer aposta "Each Way" acidentalmente aceita para um favorito não identificado será considerada uma aposta "Vencer". -

IMPACTO DE "NÃO PARTICIPANTE" EM MERCADOS ESPECIAIS/DERIVADOS

Favoritos Iguais/Conjuntos: Se duas seleções começarem como favoritos iguais (mesmas odds SP), as apostas no "favorito" são divididas igualmente entre elas. Se houver três ou mais favoritos conjuntos, o valor da aposta é dividido proporcionalmente entre eles. – **Favorito com Odds Sem Lucro Possível:** Se as apostas em tais favoritos comuns ou co-favoritos forem devolvidas a um preço em que o apostador não seria capaz de obter lucro real (ex: odds muito baixas), o favorito não identificado será tratado como um "não participante" (anulado).

No caso de um "não participante" (galgo retirado) em uma corrida, as apostas feitas **ANTES** da retirada oficial desse não participante nos seguintes mercados serão **anuladas/devolvidas**: – Aposta de Cobertura (Cover Bet) – Vencedor Sem Favoritos (Winning Without) – 1º/2º Finalistas (Forecast/Tricast se afetado) – Favoritos vs. Forasteiros – Internos (Traps 1,2,3) vs. Externos (Traps 4,5,6) – Pares (Traps 2,4,6) vs. Ímpares (Traps 1,3,5)

VENCEDOR SEM FAVORITOS (WINNING WITHOUT)

Uma aposta no vencedor da corrida, excluindo um galgo específico (que é nomeado no mercado "sem favorito X"). Este galgo excluído não é necessariamente o favorito no momento da aposta ou o favorito oficial SP. A posição final desse galgo excluído é ignorada para fins de liquidação deste mercado (o primeiro a cruzar a linha, tirando o galgo excluído, é o vencedor).

APOSTA DE COBERTURA (COVER BET)

Esta é uma aposta onde: – Se sua seleção ganhar a corrida, você será pago com base nas odds oferecidas no mercado "Aposta de Cobertura". – Se sua seleção terminar em uma posição de "colocado" (geralmente 2º lugar, ou conforme determinado no display/mercado), o valor da sua aposta original (stake) pode ser devolvido ou a aposta pode ser liquidada de outra forma específica. (O texto original é "se sua seleção terminar posicionada, normalmente 2 lugares ou então determinada no display." A liquidação exata da parte "colocada" de uma Cover Bet precisa ser claramente especificada pelo SeuBet, mas geralmente envolve devolução da stake ou um pagamento menor).

FAVORITOS VS. FORASTEIROS (OUTSIDERS)

Uma cotação (odd) será oferecida para um grupo de galgos nomeados (agrupados como "Favoritos") contra todos os outros galgos na corrida (agrupados como "Forasteiros"). Aposta em qual grupo terá o vencedor da corrida.

INTERNOS (TRAPS 1,2,3) VS. EXTERNOS (TRAPS 4,5,6)

Uma aposta em qual grupo de armadilhas (internas ou externas) conterà o galgo vencedor da corrida.

APOSTAS DE JOGOS (MATCH BETS – CONFRONTO DIRETO)

Apostas em qual de dois galgos nomeados terminará à frente do outro. As apostas serão válidas desde que ambos os galgos selecionados participem da corrida. Se alguma das seleções (um dos galgos) não participar, as apostas no confronto serão canceladas/devolvidas. Aplicam-se as regras de Dead-Heat se eles terminarem empatados (dead-heat para a mesma posição).

PAIRES (TRAPS 2,4,6) VS. ÍMPARES (TRAPS 1,3,5)

Uma aposta em qual grupo de armadilhas (pares ou ímpares) conterà o galgo vencedor da corrida.

Tabela 112: Regras Gerais e de Liquidação – Handebol

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS DE RESULTADO (OUTRIGHT/LONGO PRAZO)	As apostas no vencedor final de um torneio/liga são válidas independentemente de os participantes (equipes/jogadores) competirem ou não ("All-in, compete or not").	Se você apostar em uma equipe para ganhar o campeonato e ela desistir, a aposta geralmente é perdida.
LIQUIDAÇÃO DE MERCADOS DE JOGO	Salvo indicação contrária, todas as apostas serão liquidadas com base na pontuação ao final do tempo regulamentar (geralmente 2 tempos de 30 minutos = 60 minutos) e EXCLUEM prorrogação (OT) , se esta for jogada.	Esta é a regra padrão para a maioria dos mercados.
VALIDADE DA PARTIDA (TEMPO REGULAMENTAR)	Os 60 minutos programados de tempo regulamentar devem ser jogados para que as apostas sejam válidas, exceto para aquelas apostas cujo resultado já foi incondicionalmente determinado.	Se um jogo for interrompido antes dos 60 minutos, a maioria das apostas pode ser anulada.
MERCADOS QUE INCLUEM PRORROGAÇÃO/PÊNALTIS	Os seguintes mercados explicitamente incluem prorrogação (OT) e/ou disputas de pênaltis para fins de liquidação: - Para Classificar / Avançar para a Próxima Fase - Para Ganhar o Troféu	Estes mercados focam em quem avança ou vence a competição, não apenas no resultado dos 60 minutos.
PRORROGAÇÃO (OT) E MERCADOS DA "2ª METADE"	A prorrogação (OT) NÃO será considerada para mercados relacionados exclusivamente à "2ª Metade" do tempo regulamentar.	Se você apostar em "Total de Gols na 2ª Metade", apenas os gols nos 30 minutos da segunda metade do tempo regulamentar contam.
REGRA DE MISERICÓRDIA (MERCY RULE)	Especificamente, para qualquer competição que utilize uma "Regra de Misericórdia" (onde o jogo é encerrado antecipadamente devido a uma grande diferença de placar), no caso de tal regra ser acionada em uma partida, todas as apostas serão consideradas válidas com base na pontuação no momento em que a regra foi aplicada.	Mesmo que os 60 minutos não sejam completados, a Regra de Misericórdia finaliza o jogo para fins de aposta.
MUDANÇA DE LOCAL / INVERSÃO DE MANDANTE	- Mudança de Local (Mandante Mantido) : Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original ainda seja designado como tal. - Inversão de Mandante : Se os jogadores locais e os visitantes de um jogo da lista jogarem na sede da equipe visitante (ou seja, o mandante original	Padrão para esportes de equipe.

JOGOS ADIADOS OU CANCELADOS

se torna visitante), as apostas feitas na listagem original serão **canceladas**.

Qualquer jogo adiado ou cancelado será tratado como "não participante" (apostas anuladas) para fins de liquidação, a menos que seja jogado dentro de **24 horas** do horário de início original.

Se não for jogado em 24h, as apostas são geralmente devolvidas.

Tabela 113: Mercados de Metade e "Props" (Apostas Especiais) de Jogo – Handebol

Nota: Liquidados no tempo regulamentar, excluem prorrogação (OT), salvo indicação contrária.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS DE MEIO TEMPO (1º OU 2º TEMPO)	A metade designada (ex: 1º tempo) deve ser completada para que as apostas nessa metade sejam válidas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado. Exclui qualquer prorrogação (OT) , se for jogada.
"PROPS" NO JOGO (APOSTAS ESPECIAIS NA PARTIDA)	Todos os "props" de jogo (apostas especiais), incluindo os exemplos abaixo, são liquidadas no tempo regulamentar e excluem prorrogação (OT), se esta for jogada: - Equipe com a Pontuação Mais Alta (em uma metade ou no jogo) - Pontuação Média/Máxima - Metade com Mais Pontos/Gols - Número Total de Pontos/Gols no Jogo - Ímpar/Par (se 0-0, será "Par") - Margem de Vitória (incluindo outras opções) - Resultado Duplo (Intervalo/Final de Jogo - incluindo alternativas) - Primeiro a Marcar X Gols - Ambas as Equipes Marcam X Gols - Qualquer Equipe Vai Marcar X Gols

Tabela 114: Apostas Ao Vivo / Em Jogo – Handebol

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
VALIDADE GERAL (AO VIVO)	Um jogo deve ser concluído em sua totalidade para que as apostas ao vivo sejam válidas, a menos que o resultado de mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado.
PRORROGAÇÃO (OT) EM MERCADOS AO VIVO	Todos os mercados de jogo ao vivo EXCLUEM prorrogação (OT) , se esta for jogada, EXCETO para os seguintes mercados: - Para Classificar / Avançar - Para Ganhar o Troféu - Para Ganhar o Jogo (Incluindo OT/SO - Disputa de Pênaltis/Shoutout): Se a partida for determinada no tempo regulamentar (sem necessidade de OT/SO), este mercado será liquidado com base no resultado naquele momento. Se for para OT/SO, o resultado final após OT/SO determinará o vencedor deste mercado.
APOSTAS DE MEIO TEMPO AO VIVO/EM JOGO	Para apostas de meio tempo ao vivo (incluindo os exemplos abaixo), a metade designada deve ser concluída para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado. Todas as apostas de meio tempo ao vivo EXCLUEM prorrogação (OT) , se esta for jogada. Mercados de exemplo: Total de Handicaps,

Total de Gols, Resultados da Equipe, Total Ímpar/Par, Margem de Vitória, Primeiro Gol da Metade, Empate Anula Aposta, Dupla Oportunidade, Primeira Equipe a Marcar X Gols (na metade).

Tabela 115: Regras Gerais de Apostas – Hóquei (Campo, Patins, Linha)

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT/LONGO PRAZO)	Valem independentemente de os participantes (equipes/jogadores) competirem ou não ("All-in, compete or not"). Se aplicável, as apostas são determinadas com base na cerimônia de premiação (pódio). Desqualificações e/ou apelações subsequentes (pós-pódio) não afetarão as apostas.	Se você apostar em uma equipe para ganhar um campeonato e ela desistir, a aposta geralmente é perdida. O resultado do pódio é final.
EVENTO SUSPENSO OU ADIADO	As apostas permanecem válidas DESDE QUE o evento seja concluído no mesmo local dentro de 36 horas do horário original. Se o evento ocorrer em um local diferente, as apostas serão canceladas e devolvidas.	Prazo de 36 horas e manutenção do local são cruciais para a validade.
MUDANÇA DE LOCAL / INVERSÃO DE MANDANTE (JOGO)	- Mudança de Local (Mandante Mantido) : Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original ainda seja designado como tal. - Inversão de Mandante : Se a equipe da casa e a visitante listadas tiverem seus papéis invertidos, as apostas feitas na listagem original serão canceladas.	Padrão para esportes de equipe.
VALIDADE DO JOGO	Um jogo deve ser concluído em sua totalidade para que as apostas sejam válidas, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido incondicionalmente determinada.	
OPÇÕES DE APOSTAS BIDIRECIONAIS (2-WAY MARKETS)	As regras "Push" (empate anula a aposta) se aplicam, salvo indicação contrária. Apostas simples serão reembolsadas. Em seleções múltiplas/parlays, a seleção será tratada como "não participante" (odd 1.00 e aposta recalculada com as demais seleções).	Mercados como "Vencedor da Partida (sem empate)" ou Handicap onde o resultado com handicap é um empate.

Tabela 116: Tratamento de Prorrogação (OT) e Pênaltis – Hóquei (Campo, Patins, Linha)

TIPO DE APOSTA / SITUAÇÃO	PRORROGAÇÃO (OT) / PÊNALTIS INCLUÍDOS?	DETALHES ADICIONAIS
APOSTAS PRÉ-JOGO (GERAL)	NÃO (EXCLUEM OT), salvo indicação contrária.	A maioria dos mercados pré-jogo (ex: Resultado Final 3-Vias, Handicap no Tempo Regular) considera apenas o tempo regulamentar.

APOSTAS EM DIRETO/AO VIVO (GERAL)	NÃO (EXCLUEM OT), salvo indicação contrária.	Similar às pré-jogo.
MERCADOS QUE INCLUEM OT/PÊNALTIS:	SIM	Os seguintes mercados são explicitamente liquidados considerando o resultado após prorrogação (OT) e/ou disputa de pênaltis: – Vencedor da Partida (2 Vias – sem opção de empate) – Para se Qualificar / Avançar – Para Ganhar o Troféu – Método da Vitória (ex: Vitória no Tempo Regular, Vitória na OT, Vitória nos Pênaltis) – Vencedor da Partida (se o mercado explicitamente mencionar que inclui OT/pênaltis) – A Equipe que Vai Marcar o Próximo Pênalti (durante uma disputa de pênaltis)
MERCADO "GANHARÁ DURANTE O TEMPO EXTRA"	APENAS OT	Este mercado específico inclui apenas o resultado ocorrido durante o período de prorrogação (OT) e EXCLUI uma eventual disputa de pênaltis, se esta ocorrer.

Tabela 117: Mercados de Períodos (Quartos, Metades, Formatos Curtos) – Hóquei (Campo, Patins, Linha)

Nota: Apostas em períodos específicos geralmente excluem prorrogação (OT).

TIPO DE APOSTA / PERÍODO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS DE QUARTO (AO VIVO/EM JOGO)	O quarto designado deve ser concluído para que as apostas nesse quarto sejam válidas, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido incondicionalmente determinada. (Exclui OT).
APOSTAS DE MEIO TEMPO (INTERVALO) AO VIVO/EM JOGO	O meio tempo (primeira ou segunda metade) deve ser concluído para que as apostas nessa metade sejam válidas, a menos que a liquidação das apostas já tenha sido incondicionalmente determinado. (Exclui OT).
PARTIDA PROGRAMADA DE 10 MINUTOS (FORMATOS CURTOS)	Uma partida com duração especial programada (ex: 10 minutos) deve ser concluída em sua totalidade para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado de um mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado.

Tabela 118: Regras Gerais e Validade de Apostas – Corrida de Cavalos

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
FONTE DOS DADOS	Dados sobre corridas de cavalos licenciados da British Horseracing Board Limited.	Garante uma fonte oficial para os resultados.
LIQUIDAÇÃO SEM SP OFICIAL	Se nenhum Preço Inicial (SP – Starting Price) oficial for retornado e nenhum preço tiver sido pego pelo cliente no momento da aposta, todas as apostas serão liquidadas com base na última amostra de preços aprovada pela indústria. Se nenhuma amostra da	O SP é a cotação oficial no início da corrida. Na ausência dele, são usados outros métodos de referência.

	indústria for fornecida, as apostas serão liquidadas com base nas odds do "Tote" (sistema de apostas pari-mutuel).	
MUDANÇA DE SUPERFÍCIE DA PISTA (NO DIA DA CORRIDA)	Se a superfície da pista mudar no dia da corrida (ex: de grama para pista sintética "all-weather", ou vice-versa), as apostas já feitas permanecerão válidas . (Ver Tabela 120 para exceção em caso de adiamento com mudança de superfície).	Alterações de última hora na pista geralmente não anulam as apostas.
NÃO PARTICIPANTES ("NON-RUNNERS")	Apostas em cavalos nomeados que não correm serão canceladas (anuladas e devolvidas), exceto em apostas "AntePost/Future" (ver Tabela 119). (A regra sobre seleção de "número da armadilha" e substituição por "reserva" mencionada anteriormente se aplica especificamente a Corridas de Galgos, não a Cavalos).	Se o cavalo em que você apostou (fora do mercado AntePost) não correr, sua aposta é geralmente devolvida, mas pode haver deduções nas apostas vencedoras de outros cavalos (Regra 4).

Tabela 119: Apostas "AntePost / Future" (Longo Prazo) – Corrida de Cavalos

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
NATUREZA DA APOSTA ANTEPOST	Apostas AntePost são aceitas "all-in, compete or not" (válidas independentemente de todos os participantes competirem ou não) antes do início do evento e antes da fase de declarações finais dos participantes . Salvo indicação específica em contrário, as apostas são perdidas em uma seleção AntePost se ela não participar, e a Regra 4 (Deduções) NÃO se aplica a apostas AntePost vencedoras (porque o risco de não participação já está embutido nas odds AntePost, que costumam ser maiores).
MÚLTIPLAS ANTEPOST COM O MESMO CAVALO	Quando o mesmo cavalo é escolhido para ganhar duas ou mais corridas em apostas AntePost do tipo Dupla, Tripla ou Acumuladora, odds especiais reduzidas serão oferecidas.
SUSPENSÃO DE MERCADOS ANTEPOST	Em dias em que ocorrem eventos clássicos ou outras corridas importantes, as apostas AntePost para esses eventos podem ser suspensas e novos preços (odds) emitidos após a corrida do dia.
RETIRADAS OBRIGATÓRIAS (REGRA 121 JOCKEY CLUB)	A Regra 121 do Jockey Club permite que os comissários reduzam o número de cavalos em uma corrida por razões de segurança. Apostas AntePost em cavalos que sejam retirados obrigatoriamente sob esta regra serão anuladas e as apostas devolvidas. Nestas circunstâncias, as casas de apostas estão autorizadas a fazer as deduções apropriadas (Regra 4) nas apostas ganhadoras na corrida, dependendo do último preço do cavalo e do tempo de sua retirada. A Regra 4 (Deduções) sobre "Preços do Dia da Corrida" também será aplicável aos mercados que deixam de ser AntePost e passam a ser do dia da corrida.
LIQUIDAÇÃO DE APOSTAS ANTEPOST	Serão liquidadas com base no preço (odds) e nos termos de colocação (Each Way) aplicáveis no momento da aceitação da aposta . No caso de preços ou termos de lugar incorretos serem fornecidos por erro, o SeuBet reserva-se o direito de liquidar a aposta

COMBINAÇÃO DE APOSTA ANTEPOST COM APOSTA DO DIA DO EVENTO

com os termos de preço/lugar corretos que estavam disponíveis no momento em que a aposta foi feita.

Se uma aposta (ex: uma Dupla) combina uma seleção de um evento futuro (AntePost) com uma seleção de um evento do dia, e se a primeira seleção (a do evento do dia) não correr, a aposta será transferida integralmente para a(s) seleção(ões) restante(s) do evento futuro (AntePost), independentemente de estas competirem ou não (conforme a natureza "all-in, compete or not" das apostas AntePost restantes).

Tabela 120: Apostas Adiadas (Não AntePost) – Corrida de Cavalos

SITUAÇÃO DE ADIAMENTO/ALTERAÇÃO	TRATAMENTO DAS APOSTAS
CORRIDA ADIADA PARA OUTRO DIA (DECLARAÇÕES FINAIS VÁLIDAS)	Se uma corrida for adiada para outro dia e as declarações finais dos participantes permanecerem válidas (ou seja, os mesmos cavalos estão confirmados para correr), as apostas permanecerão válidas .
ANULAÇÃO DE APOSTAS SIMPLES (E SELEÇÕES EM ACUMULADAS COMO NÃO PARTICIPANTES) SE:	- A corrida for abandonada. - A corrida for oficialmente declarada nula ("Void Race"). - As condições da corrida mudarem significativamente após as apostas serem feitas (conforme definido nas Regras de Tattersalls – um conjunto de regras padrão da indústria). - O local (pista de corrida) for modificado. - A superfície da corrida for modificada (ex: grama para areia/all-weather ou vice-versa) EM CONJUNTO COM O ADIAMENTO. (Isto parece ser a distinção da regra na Tabela 118, que se aplica a mudanças de superfície no mesmo dia, sem adiamento para outra data).

Tabela 121: Apostas "Each-Way" (Vencedor e Colocado) – Corridas de Cavalos no Reino Unido (Padrão)

NÚMERO DE PARTICIPANTES NA CORRIDA (QUE ESTÃO SOB ORDENS DE PARTIDA)	FRAÇÃO DAS ODDS PAGAS PARA COLOCAÇÃO	LUGARES PAGOS (COLOCAÇÃO)
MENOS DE 5	Aposta "Lugar" vai para "Vencedor"	Apenas 1º Lugar (Vitória)
5, 6 OU 7	1/4 (Um Quarto) das Odds	1º e 2º Lugares
8 OU MAIS (CORRIDAS NÃO-HANDICAP)	1/5 (Um Quinto) das Odds	1º, 2º e 3º Lugares
12 A 15 (CORRIDAS DE HANDICAP)	1/4 (Um Quarto) das Odds	1º, 2º e 3º Lugares

16 OU MAIS (CORRIDAS DE HANDICAP)

1/4 (Um Quarto) das Odds

1º, 2º, 3º e 4º Lugares

OBSERVAÇÕES GERAIS PARA EACH-WAY:

- Uma aposta Each-Way é uma aposta de valor dobrado: metade do valor da aposta vai para a seleção "Vencer" (Win) e a outra metade para a seleção "Colocar" (Place). - O número final de participantes que determina os termos de lugar é o número de cavalos que efetivamente estão "sob ordens de partida" (prontos para largar). - Não serão aceitas apostas Each-Way onde o valor da aposta para "Lugar" exceda o valor da aposta para "Vencer". - Apostas Each-Way múltiplas (Duplas, Triplas, Acumuladoras) são liquidadas com a parte "Vencer" da primeira seleção indo para a parte "Vencer" da segunda, e a parte "Lugar" da primeira para a parte "Lugar" da segunda, e assim por diante.

Tabela 122: Outras Regras de Liquidação e Tipos de Aposta – Corrida de Cavalos

TÓPICO/TIPO DE APOSTA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
DEAD-HEATS (EMPATE)	Quando duas ou mais seleções empatam para uma posição pagável, metade do dinheiro da aposta naquelas seleções é perdido e as odds totais são pagas à outra metade da stake. Se houver mais de dois empatados, o valor da stake é dividido proporcionalmente (ex: para 3 empatados, 1/3 da stake é paga com as odds totais, 2/3 são perdidos).
APOSTA EM FAVORITO / 2º FAVORITO (NÃO NOMEADO)	- Apostas em "Favorito" ou "2º Favorito" (sem nomear o cavalo) são aceitas apenas para "Vencer" com o Preço Inicial (SP). - A parte "Lugar" de qualquer aposta Each-Way acidentalmente aceita para favoritos não identificados será liquidada como uma aposta "Vencer". - Favoritos Iguais/Conjuntos: Se duas seleções começarem como favoritos conjuntos (mesmas odds SP), as apostas no "favorito" são divididas igualmente entre elas. Se três ou mais se tornarem co-favoritos, as apostas são divididas proporcionalmente. - Favorito com Odds Sem Lucro Possível: Se as odds SP de tais favoritos conjuntos forem tão baixas que, independentemente do resultado, o apostador não teria lucro, o "favorito não identificado" será tratado como um não participante (anulado). - Favorito Retirado Tardiamente: Se o favorito é retirado antes de estar "sob ordens de partida", mas tarde demais para se formar um novo mercado de apostas, as apostas no "favorito" nessa corrida serão canceladas. - Co-favorito Retirado: Se um co-favorito for retirado, a proporção das apostas nessa seleção será anulada, e a proporção restante das apostas (nos outros co-favoritos) será dividida igualmente entre as seleções que efetivamente correrem.
APOSTA FORECAST (DUPLA EXATA)	- Aceitas para todas as corridas com 3 ou mais participantes reais. Definida como Forecast Direta (seleções terminando em 1º e 2º lugar na ordem correta) de acordo com o dividendo da Forecast Direta computadorizada (retorno oficial). - Menos de 3 participantes: Todas as Forecasts anuladas. - Sem dividendo Forecast Direta declarado: Liquidadas de acordo com o gráfico de Forecast Direta NSL (um padrão da indústria), desde que 3 ou mais realmente corram. - Preços Fixos de Forecast (Early/Show Prices): Se houver qualquer retirada que resulte em uma dedução da Regra 4 de \$0,10 em \$1 ou mais, uma Forecast de Preço Fixo será liquidada com base

APOSTAS TRICAST (TRIFETA/TRIPLA EXATA)

no dividendo da Forecast Direta computadorizada. – **Combinação Forecast A, B, C (3 cavalos):** Resultam em 6 apostas Forecast diretas separadas (AB, BA, AC, CA, BC, CB). – **Favoritos Sem Nome:** Não são aceitos em apostas Forecast. – **Não Participante em Forecast:** A aposta total será colocada para "Vencer" na outra seleção. Nas Forecasts de Preços Fixos, a seleção restante será liquidada no SP. – **Cavalo Termina Sozinho:** Se um cavalo termina a corrida sozinho e nenhum dividendo Forecast é retornado, todas as apostas Forecast que incluem esse cavalo como vencedor resultarão em uma aposta "Vencer" nele, liquidada no SP. As demais apostas Forecast (que não o tinham como vencedor, ou que precisavam de um segundo colocado que não existe) serão consideradas perdedoras. – **Dead-Heat para 1º/2º Lugar:** Dividendos diferentes serão declarados para cada combinação de Forecast qualificada. Para Preços Fixos, regras de Dead-Heat aplicam.

– Disponível em todas as corridas de cavalos com 8 ou mais participantes. Pode-se apostar com Preços Antecipados (Early) ou Show, quando disponíveis (Preços Tricast Fixos). – **Retirada com Regra 4 de \$0,10 em \$1 ou mais:** Uma Tricast de Preço Fixo será liquidada com base nos dividendos computadorizados da Tricast. – **Sem Dividendo Tricast Computadorizado (Ex: Corridas Não-Handicap):** Uma Tricast de Preço Fixo será liquidada como uma Forecast Direta computadorizada nas duas primeiras seleções nomeadas, independentemente de onde a terceira seleção nomeada terminar. – **Não Participantes:** Se uma seleção não participar, a aposta Tricast será liquidada como uma Forecast Direta (com dividendo computadorizado) nas duas restantes. Se houver dois não participantes, a aposta será liquidada como uma Simples SP na seleção restante. – **Favoritos Sem Nome:** Não são aceitos em apostas Tricast. – **Dead-Heat para 1º, 2º ou 3º Lugar:** Dividendos separados serão declarados e pagos a cada Tricast qualificada. Nos Tricasts de Preço Fixo, as odds totais serão pagas com a stake dividida de acordo com o número de cavalos empatados. – **Apenas Apostas Simples:** Tricasts são aceitas apenas como apostas simples, não em múltiplas.

PREÇOS SHOW / BOARD PRICES

No caso de um cavalo ser retirado, nenhum Preço Show/Board Price (odds mostradas na pista pouco antes da corrida) será definido após o tempo da retirada, a menos que o mercado seja "reformado" (novas odds calculadas e exibidas).

PREÇOS "EARLY MORNING" / "DAY OF EVENT" (MANHÃ CEDO / DIA DO EVENTO)

Após a fase de declarações finais dos participantes, se um cavalo se tornar um não participante ("non-runner"), as apostas nele são nulas ("no bet"). A Regra 4 (Deduções) será aplicada às apostas vencedoras nos cavalos restantes.

RESERVAS

– Em corridas com cavalos reserva, todas as apostas feitas ANTES que um cavalo reserva seja oficialmente declarado para correr E se o reserva não tinha um preço (odd) atribuído quando a aposta foi feita, tais apostas serão liquidadas com base no resultado "sem os participantes de reserva". – Apostas Each-Way, nessas circunstâncias, serão determinadas com base no resultado "sem os participantes de reserva" e com base no número de participantes que efetivamente começarem a corrida, excluindo os reservas que não correram. – Em corridas onde as reservas têm um preço (odd) mas não participam, a Regra 4 (Deduções) **NÃO** será aplicada devido à sua não participação. – **Exceção:** Se um cavalo originalmente listado se torna um não participante e é substituído por uma reserva que ESTAVA OBRIGADA a correr (se houvesse vaga), e essa reserva subsequentemente também se torna uma não participante, então a Regra 4 (Dedução) **SERÁ** aplicada devido à retirada da reserva.

"RE-RUNS" (NOVA CORRIDA APÓS FALSA PARTIDA, ETC.)

No caso de uma falsa partida ou outro incidente que resulte na repetição de uma corrida ("re-run"), a corrida original "sob ordens do juiz de partida" será anulada. As apostas serão devolvidas para os cavalos que não participarem na nova corrida (re-run). Os retornos (pagamentos) das apostas nos participantes restantes na nova corrida estarão sujeitos à Regra 4 (Deduções). O número de participantes que fazem parte da nova corrida rege os termos de lugar (Each-Way).

"WALKOVERS" (CAVALO CORRE SOZINHO) E CORRIDAS CANCELADAS

"Walkovers" (quando apenas um cavalo está apto a correr e o faz para cumprir formalidade) e corridas canceladas contam como corridas para fins de sequência de apostas múltiplas, mas qualquer cavalo envolvido em um walkover ou corrida cancelada será tratado como um "não participante" para fins de liquidação daquela seleção específica (odd 1.00).

Tabela 123: Regra 4 (Deduções) por Retiradas (Não AntePost) – Corrida de Cavalos

Aplicável quando um cavalo é retirado antes de estar sob ordens do juiz de partida, ou é oficialmente constatado que não participou.

PREÇO (ODDS) DO CAVALO RETIRADO NO MOMENTO DA RETIRADA	DEDUÇÃO POR \$1 (OU UNIDADE MONETÁRIA) APOSTADO NAS APOSTAS VENCEDORAS
1/9 OU MENOS (EX: 1/10, 1/12)	\$0.90 (90p ou 90%)
2/11 A 2/17	\$0.85 (85p ou 85%)
1/4 A 1/5 (EX: 1/4, 2/9, 1/5)	\$0.80 (80p ou 80%)
3/10 A 2/7	\$0.75 (75p ou 75%)
2/5 A 1/3 (EX: 2/5, 4/11, 1/3)	\$0.70 (70p ou 70%)
8/15 A 4/9	\$0.65 (65p ou 65%)
8/13 A 4/7	\$0.60 (60p ou 60%)
4/5 A 4/6 (EX: 4/5, 5/6, EVENS/1/1 É GERALMENTE O PRÓXIMO, MAS A TABELA PULA)	\$0.55 (55p ou 55%)
20/21 A 5/6 (ESTA FAIXA PARECE SOBREPOR A ANTERIOR E SER UM POUCO CONFUSA. "EVENS" (1/1) NORMALMENTE ESTARIA AQUI)	\$0.50 (50p ou 50%)
EMPATE (EVENS / 1/1) A 6/5	\$0.45 (45p ou 45%)
5/4 A 6/4	\$0.40 (40p ou 40%)

8/5 A 7/4	\$0.35 (35p ou 35%)
9/5 A 9/4	\$0.30 (30p ou 30%)
12/5 (2.4/1) A 3/1	\$0.25 (25p ou 25%)
16/5 (3.2/1) A 4/1	\$0.20 (20p ou 20%)
9/2 A 11/2	\$0.15 (15p ou 15%)
6/1 A 9/1	\$0.10 (10p ou 10%)
10/1 A 14/1	\$0.05 (5p ou 5%)
MAIS DE 14/1 (EX: 16/1, 20/1)	Sem Deduções
OBSERVAÇÕES SOBRE A REGRA 4:	- No caso de dois ou mais cavalos serem retirados antes de ficarem sob as ordens do juiz de partida, as deduções totais aplicadas a uma aposta vencedora não excederão \$0.90 por \$1 (ou 90%). - Se um cavalo for retirado e um novo mercado ("novo show") for formado: - Todas as apostas feitas a Preços Show antes do novo show estarão sujeitas às deduções da tabela acima, com base no preço do cavalo retirado no mercado original. - Se ocorrer uma nova retirada após o mercado ter sido reformado: - Apostas feitas a Preços Show no mercado original estarão sujeitas a uma dedução adicional, baseada no preço do segundo cavalo retirado (no mercado original em que ele estava). - Apostas feitas no novo mercado (após a primeira retirada) estarão sujeitas a uma dedução baseada no preço atual do cavalo retirado nesse novo mercado. - A escala acima também se aplica a não participantes em corridas de Preço Antecipado (Early Price) e será usada para outros eventos onde for especificamente anunciado que as deduções da Regra 4 serão aplicadas.

Tabela 124: Ofertas e Regras Especiais de Liquidação – Corrida de Cavalos (UK e Irlanda)

TÓPICO/OFERTA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
MELHORES ODDS GARANTIDAS (BOG – BEST ODDS GUARANTEED)	- Se você fizer uma aposta com um preço fixo (Early Price ou Board Price) e o Preço Inicial (SP) oficial da corrida for maior, o SeuBet pagará sua aposta com as odds maiores (o SP). - Se o SP for menor que o preço que você pegou, o SeuBet pagará com as odds maiores que você pegou originalmente. Ex: Se você aposta com odds de 4/1 e a seleção ganha com um SP de 5/1, o SeuBet paga em 5/1. Se o cavalo ganha com um SP de 3/1, o SeuBet paga nas suas odds originais de 4/1. - Aplicabilidade: - Apenas para corridas de cavalos do Reino Unido e da Irlanda. - Aplicável a Preços Antecipados (Early Prices), Preços de Pista (Board Prices) e para apostas Simples e Múltiplas. - Para clientes SeuBet novos e existentes. - NÃO se aplica a: Corridas de cavalos AntePost/Futures, apostas Tote/PMU (Pari-Mutuel), Apostas de Pool (Bolão), nenhum pacote do SeuBet com odds múltiplas, aumentadas ou quaisquer outras apostas "especiais" que não sejam as de Win/Each Way padrão com Early/Board Price. - Regra 4: No caso de uma dedução da Regra 4, o SeuBet pagará com as taxas

REGRAS "FIRST PAST THE POST" (FPTP – PRIMEIRO A PASSAR O DISCO) / "DUPLO RESULTADO"

mais altas (entre o preço pego e o SP), se aplicável, APÓS a dedução da Regra 4 ter sido aplicada ao preço relevante.

- **Conceito:** O SeuBet pagará as apostas no cavalo que cruzar a linha de chegada em primeiro lugar, **mesmo que esse cavalo seja posteriormente desqualificado ou rebaixado** na corrida por decisão dos comissários (com algumas exceções importantes – ver abaixo). Isso efetivamente cria um "duplo resultado" onde tanto o vencedor original quanto o vencedor promovido podem ser pagos. - **Aplicabilidade:** - Usada em todas as corridas no Reino Unido e na Irlanda. - Apenas para apostas Simples e Múltiplas. - Aplicável aos mercados de "Vitória" (Win) e "Each Way" (Vencedor e Colocado). - Sem restrições de valor de aposta (stake). - **Circunstâncias em que o FPTP NÃO se aplica (ou seja, o resultado oficial após investigação/alteração prevalecerá):** 1. Cavalos desqualificados por **não pesarem corretamente** (incluindo carregar peso errado ou porque o jôquei não se pesou ou se pesou incorretamente). 2. Cavalos que são desqualificados por seguirem o "**curso errado**" (não completaram o percurso correto da corrida). 3. Qualquer apelação ou alteração no resultado que ocorra **NÃO no dia da corrida** (decisões tardias). 4. Corridas declaradas **nulas ("Void Races")**. 5. Apostas em cavalos que foram originalmente colocados (ex: 2º ou 3º) mas são **promovidos a uma posição inferior** (rebaixados/despromovidos) devido a uma investigação. 6. Qualquer aposta do tipo "**AntePost**" ou "**Future Race**". 7. Apostas colocadas ou liquidadas usando odds do **PMU (Pari Mutuel Urbain – França)** ou **Tote**. 8. Uma **correção a um resultado dado por erro pelo juiz ANTES da "pesagem" oficial** (momento em que os resultados são confirmados). 9. Quaisquer **outros mercados** oferecidos que não sejam Win/Each Way, incluindo (mas não limitado a): **Forecasts** (Duplas Exatas), **Tricasts** (Trifetas), apostas de confronto (Match Bets), apostas em distância de vitória, ou outras apostas especiais.

Tabela 125: Corridas de Cavalos Fora do Reino Unido e Irlanda

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
LIQUIDAÇÃO (PRINCIPAIS CORRIDAS INTERNACIONAIS)	Para algumas das principais corridas de cavalos no exterior (fora do UK e Irlanda), um Preço Inicial (SP) da indústria e dividendos de Forecast/Tricast podem ser declarados. Nestes casos, se nenhum preço (odd) foi pego pelo cliente no momento da aposta e uma aposta Tote (Pari-Mutuel) não foi solicitada, as apostas serão liquidadas com base nesses dividendos SP e Forecast/Tricast declarados pela indústria.
TERMOS DE LUGAR (EACH WAY)	Aplicam-se os termos de lugar normais para apostas Each Way (conforme Tabela 121, a menos que o SeuBet especifique termos diferentes para corridas internacionais).
MUDANÇA DE SUPERFÍCIE	Se a superfície da pista for modificada no dia da corrida (ex: grama para areia devido a condições climáticas, ou vice-versa), as apostas serão mantidas (continuam válidas).

Tabela 126: Regras Gerais de Jogo e Validade – Hóquei no Gelo

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
INÍCIO E LOCAL DA PARTIDA	Todos os jogos devem começar na data programada (horário local do estádio) para as apostas serem válidas. Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que a equipe da casa original permaneça designada como tal. Se a equipe da casa e a visitante listadas tiverem seus papéis invertidos (jogo no campo do visitante original), as apostas feitas na listagem original serão canceladas .	Padrão para esportes de equipe.
REGRA PRINCIPAL DE LIQUIDAÇÃO (TODAS COMPETIÇÕES/PARTIDAS, SALVO INDICAÇÃO CONTRÁRIA):	Todas as apostas pré-jogo e ao vivo/em jogo INCLUEM prorrogação (OT) e disputas de pênaltis, SALVO INDICAÇÃO CONTRÁRIA no nome do mercado ou em regras específicas abaixo.	Fundamental: Diferente de muitos esportes, no Hóquei no Gelo, a prorrogação e os pênaltis são geralmente considerados para o resultado final da maioria dos mercados, a menos que o mercado seja explicitamente para "Tempo Regulamentar" ou listado nas exceções.
LIQUIDAÇÃO COM DISPUTA DE PÊNALTIS	No caso de um jogo ser decidido por uma disputa de pênaltis (shootout), um gol será adicionado ao placar da equipe vencedora e ao total de gols do jogo para fins de liquidação dos mercados que incluem OT/Pênaltis. <i>Exceção:</i> Isso não se aplica a mercados que explicitamente excluem prorrogação/pênaltis.	Ex: Se o jogo está 2-2, vai para shootout e o Time A vence, o placar final para fins de aposta (nos mercados que incluem OT/Pênaltis) será Time A 3-2 Time B, e o total de gols será 5.
REGRAS "PUSH" (EMPATE ANULA)	Aplicam-se a mercados de 2 vias (2-Way, onde não há opção de empate). Se o resultado (considerando handicap, se houver) for um empate, as apostas simples são devolvidas. Em apostas múltiplas/parlays, a seleção é tratada como "não participante" (odd 1.00 e aposta recalculada).	
MERCADOS DE 3 VIAS (1X2 - CASA/EMPATE/VISITANTE)	São liquidados com base na pontuação ao final do tempo regulamentar (geralmente 3 períodos de 20 minutos), EXCETO o mercado "When Will Game End?" (Quando o Jogo Terminará?), que é um mercado de 3 vias que inclui prorrogação/pênaltis (as opções seriam:	O "Money Line 3 Vias" (Resultado no Tempo Regulamentar) é uma exceção importante à regra geral de inclusão de OT.

	Tempo Regulamentar / Prorrogação / Disputa de Pênaltis).
TOTAIS DA EQUIPE ÍMPAR OU PAR	Se a equipe especificada não marcar nenhum gol (placar 0), as apostas em "Total de Gols da Equipe - Par" serão vencedoras. (Aplicável ao período coberto pelo mercado, seja tempo regulamentar ou incluindo OT, conforme o mercado).
MERCADO "HAVERÁ TEMPO EXTRA NO JOGO?"	A prorrogação (OT) deve efetivamente começar para que as apostas neste mercado sejam válidas. Se o jogo terminar empatado no tempo regulamentar, mas por algum motivo a prorrogação não for jogada (extremamente raro em formatos que preveem OT), as apostas podem ser anuladas.

Tabela 127: Mercados que EXCLUEM Prorrogação (OT) / Pênaltis para Liquidação – Hóquei no Gelo

Nota: Para estes mercados, a liquidação é baseada apenas no resultado ao final do tempo regulamentar.

CATEGORIA DE MERCADO	MERCADOS ESPECÍFICOS (EXEMPLOS)
HANDICAPS E LINHAS DE GOLS ASIÁTICOS	- Asian Handicap
 - Asian Goal Line (Total de Gols Asiático)
MERCADOS DE RESULTADO (ALTERNATIVOS AO MONEY LINE 2-VIAS)	- Draw No Bet (Empate Anula Aposta) - Puck Line (3 Vias - Handicap Europeu) - Game Total (3 Vias - Total de Gols Acima/Exatamente/Abaixo de X) - Double Chance (3 Vias - 1X, X2, 12) - Money Line (3 Vias - Resultado no Tempo Regulamentar: Casa/Empate/Visitante)
TOTAIS DE EQUIPE (3 VIAS)	- Team Totals (3 Vias - Total de Gols da Equipe Acima/Exatamente/Abaixo de X)
MERCADOS DE PROGRESSÃO E EVENTOS DE GOL	- Race to Markets (Corrida para X Gols) - Total Goals Exactly / Team Goals Exactly (Total de Gols Exato / Total de Gols da Equipe Exato) - Team To Score First/Last (Equipe a Marcar Primeiro/Último Gol) - To Score Last in Regulation (Marcar o Último Gol no Tempo Regulamentar) - Next Goal Scored (Próximo Gol Marcado)
MERCADOS DE PERÍODO	- Who Will Win Most Periods (Quem Vencerá Mais Períodos)
 - Total/Home and Away Goals Scored (Total de Gols no Jogo / Gols da Casa / Gols do Visitante - geralmente se o mercado não especifica "inclui OT") - Period Betting (Apostas por Período - ex: Vencedor do 1º Período, Total de Gols no 2º Período) - Highest Scoring Period (Período com Mais Gols - Se 2 ou mais períodos tiverem a mesma pontuação mais alta, a opção "Empate" neste mercado, se oferecida, será a vencedora).

**MERCADOS DE TEMPO
(DENTRO DO TEMPO
REGULAMENTAR)**

- 10 Minute Markets In-Play/Live (Mercados de 10 Minutos Ao Vivo - ex: Resultado aos 10 min, Gols entre 10-20 min). *Nota para estes mercados:* O período designado (ex: 31-40 minutos) deve ser completado. O período 51-60 minutos **NÃO inclui** prorrogação.

**REGRA PARA APOSTAS
POR PERÍODO:**

O período relevante (1º, 2º, ou 3º) deve ser concluído para que as apostas tenham efeito, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado.

Tabela 128: Regras Específicas para Amistosos (Clubes e Internacionais) – Hóquei no Gelo

Nota: Estas regras para Amistosos SUSSTITUEM a regra geral de inclusão de OT/Pênaltis.

TÓPICO/REGRA GERAL (AMISTOSOS)	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
LIQUIDAÇÃO DE MERCADOS (AMISTOSOS)	Todas as apostas pré-jogo e em direto/ao vivo serão liquidadas com base na pontuação ao final do tempo regulamentar e EXCLUIRÃO prorrogação (OT), se esta for jogada, SALVO INDICAÇÃO CONTRÁRIA nos mercados abaixo.
TOTAIS ÍMPAR/PAR (AMISTOSOS)	- Totais de Jogo Ímpar ou Par: Se não houver pontuação (0-0) no tempo regulamentar, todas as apostas serão liquidadas como Par . - Totais Ímpar ou Par da Equipe: Se a equipe especificada não marcar no tempo regulamentar, as apostas serão liquidadas como Par .
MERCADOS QUE INCLUEM OT/PÊNALTIS PARA AMISTOSOS:	Os seguintes mercados são exceções e INCLUEM prorrogação (OT) e/ou disputas de pênaltis para fins de liquidação em Amistosos: - Vencer a Partida (geralmente um mercado de 2 Vias que explicitamente inclui OT/Pênaltis) - Ganhar o Troféu (se aplicável a um torneio amistoso) - Para Qualificar (se aplicável) - When Will Game End? (Quando o Jogo Terminará?) - Vencedor da Disputa de Pênaltis - Pontuação Correta na Disputa de Pênaltis

Tabela 129: Regras para Competições IIHF (Campeonatos Mundiais, Olimpíadas) e Estatísticas – Hóquei no Gelo

TÓPICO/MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MATCH-UPS DE CLASSIFICAÇÃO (IIHF)	A liquidação será determinada pelas posições no Ranking Final Oficial ao finalizar o torneio especificado. Se as equipes comparadas terminarem no mesmo nível/posição no ranking, as apostas serão canceladas.
MAIOR GOLEADOR DO TORNEIO/EQUIPE (IIHF)	Será considerado o vencedor o jogador que marcar mais gols durante toda a competição. Apostas válidas "competir ou não, ter sido inscrito ou não" (all-in, run or not). Aplicam-se as regras de Dead-Heat (empate técnico). (Geralmente considera gols em tempo regulamentar e OT, mas não em disputas de pênaltis – verificar regra específica do SeuBet para este mercado).
PARA SE QUALIFICAR DO GRUPO (IIHF)	A equipe que avançar para a rodada de qualificação (mata-mata) a partir da fase preliminar (fase de grupos) será considerada a vencedora.

ESTATÍSTICAS DO JOGADOR (GERAL):

Independentemente do país ou do torneio, **todas as apostas nas Estatísticas do Jogador são calculadas com base nos resultados no tempo regulamentar, EXCLUINDO o resultado da prorrogação (OT) e da disputa de pênaltis.** Se um jogador listado não participou efetivamente no jogo (não entrou no gelo), as apostas nesse jogador serão anuladas/devolvidas.

NÚMERO DE SUSPENSÕES DE JOGO (EXCLUSÕES DE 2 MINUTOS)

Para calcular o número de suspensões de 2 minutos em um determinado período ou jogo: - Cada suspensão individual de 2 minutos conta como 1. - Penalidades duplas menores (double minor penalties) (2+2 minutos) contam como **2 suspensões separadas** de 2 minutos cada. - Todas as penalidades que ocorrem **antes do início de um período** (ex: no intervalo) referem-se ao **período anterior**. Penalidades atribuídas no **final do jogo** também pertencem ao período anterior (geralmente o 3º período, ou à prorrogação se a penalidade ocorreu ao final da OT). - Suspensões retardadas que não tenham surtido efeito (não foram cumpridas) pelo fato de um gol ter sido marcado pela equipe adversária **NÃO SÃO CONTABILIZADAS**, independentemente de terem sido ou não incluídas no registro oficial da partida.

MERCADOS DE MARCADORES (PRIMEIRO/ÚLTIMO/A QUALQUER MOMENTO)

Aposte no nome do jogador que fará o primeiro/último gol ou que fará um gol a qualquer momento do jogo. As apostas serão feitas em um jogador que participa da partida específica. (Liquidação geralmente baseada no tempo regulamentar, conforme regra de "Estatísticas do Jogador", a menos que o mercado de marcador especifique "Inclui OT").

Tabela 130: Apostas Futuras / Ante Post (Longo Prazo) – Hóquei no Gelo (Exemplo: NHL)

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
PONTOS NA TEMPORADA REGULAR DA NHL / MATCH-UPS DE VITÓRIAS / VITÓRIAS NA TEMPORADA REGULAR DA NHL	A equipe deve completar pelo menos 80 jogos da temporada regular para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado dessa opção de aposta em particular já tenha sido incondicionalmente determinado antes da marca de 80 jogos (ou se a temporada for oficialmente encurtada e todos os jogos considerados completos).
VENCEDOR DA CONFERÊNCIA NHL	A equipe que avançar para a Final da Stanley Cup (representando sua conferência) será considerada a vencedora da conferência.
APOSTAS "OUTRIGHT" (VENCEDOR FINAL) / CONFERÊNCIA / DIVISÕES	As apostas permanecem válidas independentemente de uma mudança de localização da equipe, uma mudança de nome da equipe ou da duração oficial da temporada.
APOSTAS EM SÉRIE (PLAYOFFS)	As apostas serão canceladas se o número prescrito de jogos (conforme especificado pela respectiva associação/liga, ex: Melhor de 7) não for concluído ou for alterado.

Tabela 131: Regras Gerais de Liquidação e Participação – Fórmula 1

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO GERAL DAS APOSTAS	As apostas em corridas são liquidadas com base na classificação oficial da FIA (Federação Internacional do Automóvel) no momento da cerimônia de premiação (pódio) . Desqualificações e/ou revisões/apelações posteriores geralmente não afetam a liquidação das apostas.	O resultado do pódio é o que vale para a maioria das apostas.
INÍCIO DA CORRIDA	Uma corrida é considerada iniciada assim que é dado o sinal para a volta de formação (volta de apresentação).	Este é o marco para a validade de muitas apostas.
PARTICIPAÇÃO DO PILOTO (GRANDE PRÊMIO)	Todos os pilotos que iniciam a volta de formação são considerados participantes na corrida.	Se um piloto não iniciar a volta de formação, apostas nele podem ser anuladas (ver Regra 4 ou condições de não participante).
NÚMERO DE PILOTOS NA CLASSIFICAÇÃO FINAL / TERMINAR A CORRIDA	De acordo com os regulamentos da FIA, no momento da cerimônia de premiação, um piloto é considerado como tendo terminado a corrida e constará na classificação final se tiver completado pelo menos 90% das voltas em relação ao número de voltas completadas pelo vencedor (arredondado para o próximo número inteiro de voltas, se necessário).	Mesmo que não cruze a linha de chegada, um piloto pode ser classificado se completou 90% da distância.
COLOCAÇÃO EM PONTOS / PÓDIO	As apostas são liquidadas com base no resultado no momento da cerimônia de premiação. Desqualificações e/ou revisões posteriores não afetam o resultado da aposta.	Similar à regra de liquidação geral.

Tabela 132: Apostas de Campeonato (Longo Prazo) – Fórmula 1

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
CAMPEONATO DE PILOTOS / CONSTRUTORES	Liquidado de acordo com a lista de classificação final oficial do campeonato de pilotos/construtores e as regras da FIA. Aplicam-se disposições para apostas "Each Way" (Vencedor e Colocado), se oferecidas.
APOSTA POR CONFRONTO DIRETO DE CAMPEONATO (PILOTO VS. PILOTO OU CONSTRUTOR VS. CONSTRUTOR)	Dois pilotos ou construtores/equipes são comparados. Oferecem-se preços (odds) em qual deles ocupará uma posição superior na classificação final do campeonato, de acordo com a FIA e as regras oficiais. Condição de Validade: Deve haver um mínimo de 16 corridas realizadas no campeonato para que as apostas neste mercado sejam válidas.

Tabela 133: Mercados de Qualificação – Fórmula 1

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
GERAL (POLE POSITION, MELHOR TEMPO)	As apostas serão determinadas com base nos tempos oficiais de qualificação registrados pela FIA. Para apostas sobre o piloto mais rápido na classificação geral (Pole Position), os tempos registrados na Fase 3 (Q3) da qualificação são levados em consideração.
SE Q3 NÃO OCORRER	Se, por qualquer motivo, a Fase 3 (Q3) da qualificação não ocorrer, as apostas no piloto mais rápido/pole position serão liquidadas com base na grade oficial de largada conforme compilada pela FIA.
PENALIDADES / DESQUALIFICAÇÕES SUBSEQUENTES	Penalidades para a formação da grade de largada (ex: punição por troca de motor) ou desqualificações subsequentes à sessão de qualificação NÃO se aplicam para fins de liquidação dos mercados de qualificação. (O resultado da qualificação é baseado nos tempos em pista).
VALIDADE DA APOSTA (PARTICIPAÇÃO)	- Qualificação Geral: Os pilotos devem iniciar a Primeira Fase (Q1) da qualificação para que as apostas neles sejam válidas. - Mais Rápido na Sessão Q1 ou Q2: Ao apostar no piloto mais rápido nas Sessões 1 (Q1) ou 2 (Q2) especificamente, os pilotos devem iniciar na fase especificada para que as apostas sejam válidas.
MARGEM DE VITÓRIA DE QUALIFICAÇÃO	As apostas serão determinadas de acordo com os resultados oficiais da FIA no momento da cerimônia de premiação (ou anúncio oficial da qualificação). Refere-se à diferença de tempo entre o pole position e o segundo colocado na qualificação.

Tabela 134: Mercados de Corrida (Grande Prêmio Individual) – Fórmula 1

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
POSIÇÃO FINAL MAIS ALTA / CORRIDA MATCH-UP (CONFRONTO DIRETO ENTRE PILOTOS)	Se ambos os pilotos não concluírem a corrida (ambos abandonarem), o piloto com o maior número de voltas completadas será considerado o vencedor do confronto. No caso de os dois pilotos serem eliminados (abandonarem) na mesma volta, as apostas serão liquidadas com base na classificação oficial no momento da cerimônia de premiação (que geralmente posiciona quem estava à frente no momento do abandono ou o primeiro a abandonar naquela volta).
MERCADOS DE POSIÇÕES FINAIS (GERAL)	(Mesma regra acima para confrontos diretos quando aplicável a uma posição específica).
APOSTAS DE CORRIDA (VENCEDOR DO GP, ETC.)	Apostas são liquidadas de acordo com a classificação oficial no momento da cerimônia de premiação.
APOSTA NO CARRO VENCEDOR (CONSTRUTOR VENCEDOR)	Todos os carros (e, por extensão, suas equipes/construtores) serão considerados participantes. Para o cálculo das posições (1º, 2º, 3º lugar para construtores), a posição durante a cerimônia de premiação será usada.

MARGEM DE VITÓRIA (DA CORRIDA)

As apostas serão determinadas de acordo com os resultados oficiais da FIA no momento da cerimônia de premiação. Refere-se à diferença de tempo entre o piloto vencedor e o segundo colocado na corrida.

VOLTA MAIS RÁPIDA

As apostas são liquidadas de acordo com o resultado oficial da FIA (piloto que registrou a volta mais rápida da corrida) no momento da cerimônia de premiação.

HAVERÁ UM PERÍODO COM SAFETY CAR (CARRO DE SEGURANÇA) DURANTE A CORRIDA?

- O "Safety Car" (Carro de Segurança) é um carro especial que entra na pista em um determinado período e é colocado na frente do carro líder da corrida. - Se a corrida **começar** com um Safety Car na pista, todas as apostas em "Sim" para este mercado serão vencedoras. - Se a corrida **terminar** com um Safety Car na pista, mas o Safety Car não tiver tempo de passar à frente do carro líder (ex: Safety Car entra na última volta), as apostas em "Sim" continuam vencedoras.
 - **Safety Car VIRTUAL (VSC) NÃO conta** para o cálculo das apostas neste mercado.

HAVERÁ SAFETY CAR VIRTUAL (VSC) DURANTE A CORRIDA?

- O "Safety Car Virtual" (VSC) é definido como a necessidade de desacelerar todos os carros até um determinado limite de velocidade para manter a pista segura, permitindo que a corrida continue. Os pilotos veem mensagens "VSC" e reduzem a velocidade. Um carro físico real não lidera os carros. - Se a corrida começar ou terminar em uma condição de VSC, a opção de aposta "Sim" será liquidada como vencedora. - Períodos com Safety Car **NORMAL (físico) NÃO contam** para este mercado.

APOSTA DE GRUPO (MELHOR DO GRUPO NO GP)

- O vencedor é o piloto do grupo especificado com a melhor posição final no momento da cerimônia de premiação.
 - Se todos os pilotos do grupo forem eliminados/abandonarem, o piloto do grupo com o **maior número de voltas completadas** é considerado o vencedor. - Se nenhum piloto do grupo for classificado (passar a linha de chegada) E dois ou mais pilotos do grupo desistirem no mesmo número de voltas, as regras de **Dead-Heat** (empate técnico) serão aplicadas entre eles. - Os pilotos são agrupados apenas para fins de apostas. - **Não Participantes no Grupo:** O texto original apresenta uma aparente contradição: *"Se um piloto não competir, as apostas serão canceladas."* seguido por *"No caso de não participantes, uma dedução da taxa será feita de acordo com a Regra 4 (deduções)."* **Interpretação Provável:** Se um piloto nomeado no grupo não iniciar a volta de formação (não competir), as apostas específicas *nele* dentro do grupo podem ser canceladas, e a Regra 4 aplicada aos restantes pilotos do grupo. Ou, dependendo do número de não participantes, o mercado de grupo inteiro pode ser anulado. O SeuBet precisa clarificar esta regra.

PRIMEIRO PILOTO/CARRO RETIRADO (ABANDONO)

- O piloto deve iniciar na "primeira volta de prática" (Texto original. Interpretação mais provável: deve iniciar a **volta de formação** ou a corrida). - As apostas serão liquidadas com base no número da volta em que o carro de corrida se render/abandonar oficialmente. - Se mais de um carro/piloto for eliminado/abandonar na mesma volta, as regras de **Dead-Heat** serão aplicadas.

PRIMEIRA ELIMINAÇÃO (CONSTRUTOR DO PRIMEIRO CARRO A ABANDONAR)

- Apostas válidas assim que a primeira volta de formação ("círculo em formação") começar. - O vencedor é o construtor (equipe) do primeiro carro a se retirar/abandonar oficialmente. - Se mais de um carro (de diferentes construtores) for eliminado na mesma volta, as regras de **Dead-Heat** serão aplicadas.

Tabela 135: Mercados de Eventos em Voltas Específicas – Fórmula 1

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTA NA 1ª VOLTA (EVENTOS DA PRIMEIRA VOLTA)	As apostas serão liquidadas com base nos eventos ocorridos na primeira volta completa após o início original da corrida. Qualquer reinício oficial da corrida (ex: após bandeira vermelha na 1ª volta) não conta , A MENOS QUE a primeira volta da corrida original não tenha sido completada (ex: acidente antes de completar a 1ª volta). Neste caso, as apostas serão liquidadas com base na primeira volta completada após o reinício.
LÍDER APÓS A 1ª VOLTA	Ao liquidar as apostas, o piloto que for o primeiro a cruzar a linha de partida/chegada após uma volta de corrida qualificada (a volta de formação não conta) é considerado o vencedor. Se uma volta completa de corrida não for concluída, as apostas serão canceladas.
LÍDER APÓS UM CERTO NÚMERO DE VOLTAS (EX: LÍDER APÓS 10 VOLTAS)	Ao liquidar as apostas, o piloto que cruzar a linha de partida/chegada na liderança após a volta de corrida específica (ex: após a 10ª volta), de acordo com os dados oficiais da FIA, é considerado o vencedor. As apostas serão canceladas se o número especificado de voltas não for concluído.

Tabela 136: Regras Específicas – NASCAR/Busch

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS "DEFINITIVAS" EM CORRIDAS (OUTRIGHT WINNER)	- O "campo" (opção "Qualquer Outro Piloto Não Listado") inclui todos os pilotos que não estão listados individualmente por nome. - Apostas em pilotos que não se qualificarem para a corrida serão canceladas . - A corrida deve ocorrer dentro de uma semana da data originalmente programada para que as apostas sejam válidas. - O vencedor oficial da corrida NASCAR (conforme declarado pela organização) também é considerado o vencedor para fins de aposta. Isso também se aplica a corridas que terminam interrompidas prematuramente por qualquer motivo (ex: clima), desde que haja um vencedor oficial.
"MATCH-UPS" DE CORRIDAS DE PILOTOS (CONFRONTO DIRETO)	- As apostas serão liquidadas com base no resultado oficial da NASCAR . - Se um dos dois pilotos oponentes no confronto não terminar a corrida, o outro piloto será considerado o vencedor. - Se nenhum dos dois pilotos terminar a corrida, o vencedor será determinado com base no número de voltas completadas (quem completou mais voltas vence). - Se ambos os pilotos forem eliminados (abandonarem) na mesma volta, as apostas serão liquidadas com base na posição oficial determinada pela direção da corrida naquele momento. - Ambos os pilotos nomeados devem iniciar a corrida (ou seja, cruzar a linha de partida); caso contrário, as apostas no confronto serão canceladas . - Se um piloto designado for substituído por um piloto substituto ANTES do início da corrida , as apostas no confronto original serão consideradas inválidas (canceladas). - Substituição DURANTE a Corrida: Se um piloto for substituído por outro DURANTE a corrida, as apostas no confronto serão liquidadas com base no desempenho do piloto substituto a partir do momento da substituição, em relação ao outro piloto original do confronto. <i>Esta é uma regra incomum e importante.</i>

**"PROPS" DE CORRIDAS
(APOSTAS ESPECIAIS)**

As "props" de corrida (apostas especiais em eventos específicos da corrida) são liquidadas com base no **resultado oficial da corrida NASCAR**.

Tabela 137: Regras Específicas – Kart e Indy Car

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS EM CORRIDAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT WINNER)	- O "campo" (opção "Qualquer Outro Piloto Não Listado") inclui todos os pilotos não listados individualmente. - Apostas em pilotos que não se qualificarem para a corrida serão canceladas. - A corrida deve ocorrer dentro de uma semana da data originalmente programada para que as apostas sejam válidas. - O vencedor da corrida, de acordo com os regulamentos do órgão regulador oficial, também será contado como o vencedor da corrida para fins de apostas. Isso também se aplica a todas as corridas que terminam de forma antecipada (interrompidas), desde que haja um vencedor oficial.

Tabela 138: Regras Específicas – Carros de Turismo

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO DE APOSTAS DE CORRIDA	Todas as apostas de corridas serão liquidadas com base na classificação oficial do respectivo órgão regulador no momento da cerimônia de premiação (pódio) . Apelações ou alterações subsequentes no resultado não influenciam a liquidação da aposta.	O resultado do pódio é o que vale.
REFERÊNCIA A REGRAS DA FÓRMULA 1	Para mais informações sobre a avaliação de opções de apostas individuais (mercados específicos), consulte a seção de regras da Fórmula 1 (Seção 22, Tabelas 131-135).	Muitas regras de mercados específicos (ex: qualificação, safety car, etc.) da F1 podem ser aplicadas aqui, se oferecidas para Carros de Turismo. Verifique sempre a descrição do mercado específico.
CAMPEONATO DE PILOTOS	Para cada piloto, de acordo com a lista de classificação do campeonato de pilotos e as regras estabelecidas pelo órgão regulador, as cotações (odds) de vitória no campeonato de pilotos são dadas durante a temporada de carros de turismo correspondente. (Liquidação baseada na classificação oficial final do campeonato).	Aposta de longo prazo no campeão da temporada.
APOSTAS EM CORRIDAS INDIVIDUAIS (PARTICIPAÇÃO)	Todos os pilotos que participam da volta de aquecimento (ou volta de formação/apresentação) são contados como "corredores" (participantes válidos para as apostas). Os lugares no pódio (1º, 2º, 3º) servirão para determinar os resultados para o cálculo das apostas nesses mercados.	Se um piloto completar a volta de aquecimento, ele é considerado um participante.

Tabela 139: Regras Específicas – AIGP

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO DE APOSTAS DE CORRIDA	As apostas em corridas são liquidadas com base na classificação oficial do órgão dirigente da organização AIGP (a organização coordenadora do esporte), no momento da cerimônia de premiação (pódio) . Isto não será afetado por nenhuma apelação ou alteração subsequente.	O resultado do pódio é o que vale.
REFERÊNCIA A REGRAS DA FÓRMULA 1	Por favor, consulte as regras da Fórmula 1 (Seção 22, Tabelas 131-135) sobre a liquidação de apostas em mercados específicos.	Muitas regras de mercados específicos da F1 podem ser aplicadas aqui, se oferecidas para AIGP. Verifique sempre a descrição do mercado específico.

Tabela 140: Regras Específicas – Rally

TÓPICO/REGRA ESPECÍFICA	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
LIQUIDAÇÃO DE APOSTAS DE CORRIDA	As apostas de corrida (ex: Vencedor do Rally) são liquidadas com base na classificação oficial determinada pelos organizadores oficiais da corrida (geralmente após a conclusão de todas as etapas especiais e verificações). O resultado da aposta não será afetado por nenhuma apelação ou alteração subsequente.

Tabela 141: Regras Gerais e de Liquidação – Motociclismo

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
LIQUIDAÇÃO DE RESULTADOS	Para todos os resultados de corrida, o resultado oficial do pódio imediatamente após a corrida é definitivo para fins de aposta. Mudanças e desqualificações subsequentes (pós-pódio) NÃO contam para a liquidação das apostas.
PARTICIPAÇÃO (CORRIDAS INDIVIDUAIS)	Todos os pilotos que estão na linha de largada (grid) prontos para iniciar a volta de aquecimento são contados como participantes válidos para as apostas.
APOSTAS EM "JOGOS" (MATCH-UPS – CONFRONTO DIRETO ENTRE PILOTOS)	– Ambos os pilotos nomeados no confronto devem iniciar a corrida para que as apostas sejam válidas. – Se ambos os pilotos não completarem a corrida E não completarem o mesmo número de voltas (ou seja, um completou mais voltas que o outro antes de ambos abandonarem), as apostas serão anuladas. <i>Esta regra é específica e diferente de algumas outras formas de automobilismo onde quem completou mais voltas venceria.</i> – O piloto que completar mais voltas é considerado o vencedor do confronto (aplicável se pelo menos um completar mais que o outro, ou se um terminar e o outro não). Se ambos completarem a corrida, quem terminar na frente vence. <i>Nota: A regra "Se ambos pilotos não completarem a mesma volta, as apostas serão anuladas" pode precisar de clarificação. A interpretação mais provável, em</i>

conjunto com "O piloto que completa mais voltas é considerado o vencedor", é que se ambos abandonam, mas um completou significativamente mais voltas, ele vence. Se ambos abandonam na mesma volta ou com pouca diferença de voltas e não há como determinar quem estava "à frente" no momento do abandono de ambos, as apostas podem ser anuladas. O SeuBet deve clarificar a interação exata destas condições.

APOSTA NA 1ª VOLTA (EVENTOS DA PRIMEIRA VOLTA)

As apostas serão determinadas na **primeira volta completada da corrida original**. Todos os reinícios oficiais (ex: após bandeira vermelha na 1ª volta) serão ignorados, **A MENOS QUE** a primeira volta original não tenha sido totalmente concluída. Neste caso, as apostas serão liquidadas na primeira volta que for efetivamente completada após o reinício.

APOSTAS DE GRUPO (MELHOR DO GRUPO)

Todos os pilotos nomeados no grupo devem iniciar a corrida para que as apostas sejam válidas; caso contrário, todas as apostas no grupo serão **anuladas**. (Nota: Esta regra difere de algumas regras de grupo em outros esportes onde a Regra 4 poderia ser aplicada. A anulação total é uma política mais simples aqui).

Tabela 142: Regras Gerais e de Liquidação – Netball

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
MUDANÇA DE LOCAL / INVERSÃO DE MANDANTE	- Mudança de Local (Mandante Mantido): Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original permaneça designado como tal. - Inversão de Mandante: No caso de a equipe da casa e a equipe visitante serem trocadas para um jogo específico (jogo ocorre no local do visitante original), as apostas feitas na seleção originalmente listada serão anuladas.	Padrão para esportes de equipe.
VALIDADE DA PARTIDA	Para que as apostas sejam válidas, o jogo deve ser jogado até o final (tempo regulamentar completo), a menos que o resultado das apostas já tenha sido incondicionalmente determinado.	Se um jogo for interrompido antes do final, a maioria das apostas pode ser anulada.
MERCADOS DE 2 VIAS (2-WAY)	Para apostas de 2 vias (onde não há opção de empate), aplicam-se as regras "Push" (empate anula a aposta). Apostas simples serão reembolsadas. Em apostas múltiplas/parlays, a seleção com resultado "push" se qualifica como "não corredor" (anulada com odd 1.00 e aposta recalculada com as demais seleções).	Ex: Handicap, Total de Gols (se 2-Way).
APOSTAS PRÉ-JOGO (LIQUIDAÇÃO)	Todas as apostas pré-jogo EXCLUEM prorrogação (OT) , se esta for jogada, salvo indicação contrária específica no mercado.	A maioria dos mercados pré-jogo é baseada no resultado do tempo regulamentar.

APOSTAS EM JOGO/AO VIVO (LIQUIDAÇÃO)	EXCLUEM prorrogação (OT) , salvo indicação contrária específica no mercado.	Similar às apostas pré-jogo.
APOSTAS DE QUARTOS/METADES (EM JOGO/AO VIVO)	EXCLUEM prorrogação (OT) . Para que as apostas sejam válidas, o quarto ou metade específico deve ser jogado em sua totalidade, a menos que a liquidação das apostas para aquele período já tenha sido incondicionalmente determinada.	Mercados específicos de períodos referem-se apenas àquele período do tempo regulamentar.

Tabela 143: Regras Gerais de Apostas – Jogos Olímpicos

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO (PÓDIO/MEDALHAS)	Qualquer aposta relacionada ao pódio (ex: Quem ganhará Ouro, Prata, Bronze; Posição no Pódio) será baseada na ordem oficial e final do pódio no momento da cerimônia de entrega de medalhas.	O resultado da cerimônia de medalhas é o que vale.
DESQUALIFICAÇÕES SUBSEQUENTES	Qualquer desqualificação ou alteração no resultado que ocorra APÓS a cerimônia de pódio/entrega de medalhas NÃO contará para propósitos de apostas.	Decisões tardias (ex: por doping descoberto meses depois) geralmente não afetam as apostas já liquidadas.
APLICAÇÃO DE REGRAS ESPORTIVAS ESPECÍFICAS	Para apostas em esportes específicos dentro dos Jogos Olímpicos (ex: Futebol Olímpico, Basquete Olímpico), aplicam-se as regras normais de apostas para esses esportes individuais , quando cabível e conforme detalhado em outras seções deste guia (ex: regras de Futebol, Basquete, etc.), a menos que uma regra olímpica específica as substitua.	Ex: Uma aposta no vencedor de uma partida de Basquete Olímpico seguirá as regras de Basquete (incluindo prorrogação, se o mercado for para o vencedor da partida), e a regra do pódio olímpico se aplicaria a quem ganhou a medalha.

Tabela 144: Regras de Apostas – Pôquer (Torneios)

TIPO DE APOSTA / TÓPICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT WINNER DO TORNEIO)	"Não corredor não há aposta" (Non-runner no bet): Se um jogador em quem você apostou não participar do torneio (não jogar nenhuma mão), a aposta nesse jogador será anulada e o valor reembolsado. Os mercados "Outright" podem estar sujeitos à Regra 4 (Deduções) se houver retiradas significativas de outros jogadores após sua aposta ser feita, mas antes do início do torneio para esses jogadores. (Ver Tabela 123, Corrida de Cavalos, para uma explicação da Regra 4).	Se seu jogador não jogar, a aposta é devolvida. A Regra 4 pode afetar os ganhos se outros jogadores importantes desistirem.

**LIQUIDAÇÃO GERAL
DE APOSTAS**

Todas as outras apostas (ex: Head-to-Head entre jogadores, Posição Final) serão liquidadas de acordo com os **resultados oficiais do torneio**, quando disponíveis e divulgados pela organização do evento.

A classificação final oficial do torneio é a referência.

Tabela 145: Regras de Apostas – Pool (Sinuca/Bilhar)

TIPO DE APOSTA / TÓPICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT WINNER DO TORNEIO)	Todos os participantes de um torneio terão um preço (cotação) para ganhar o torneio. As apostas são válidas independentemente de os participantes competirem ou não ("All-in, compete or not"). Os mercados "Outright" podem estar sujeitos à Regra 4 (Deduções) .	Atenção: Diferente do Pôquer, aqui a regra é "All-in". Se seu jogador não competir, a aposta é geralmente perdida, a menos que o SeuBet tenha uma política específica de anulação para não participantes em Pool que substitua esta. A Regra 4 ainda pode aplicar.
APOSTAS EM JOGOS (PARTIDAS INDIVIDUAIS)	Se a partida começar, mas não terminar (ex: por desistência de um jogador), o jogador que for declarado como avançando para a próxima rodada, ou o jogador que obtiver a vitória (pontos) na competição por equipes (se aplicável), será considerado o vencedor para propósitos de liquidação.	Quem avançar oficialmente ou for declarado vencedor leva.
APOSTAS HANDICAP / TOTAL DE "RACKS" (PARTIDAS/FRAMES)	Se o número definido de "racks" (partidas/frames que compõem uma partida maior) não for concluído na partida conforme o formato original do evento, todas as apostas de Handicap de Racks ou Total de Racks serão anuladas . No caso de uma partida começar, mas não terminar (e o número total de racks não for atingido), as apostas de Handicap/Total Rack serão anuladas , a menos que o resultado desses mercados já tenha sido incondicionalmente determinado (ex: o total de racks já ultrapassou a linha da aposta antes da interrupção).	"Rack" é uma partida individual dentro de um confronto maior.

Tabela 146: Regras Gerais de Jogo e Liquidação – Liga de Rugby

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO DAS APOSTAS DE JOGO	As apostas de Rugby League são liquidadas com base no resultado em 80 minutos de jogo (tempo regulamentar), salvo indicação contrária. O termo "80 minutos de jogo" inclui qualquer tempo de interrupção/acréscimos. Prorrogação (OT) geralmente não conta , a menos que o mercado especifique.	Similar ao Futebol, a maioria das apostas é nos 80 minutos.
MUDANÇA DE Oponente	No caso de mudança de oponente em relação ao originalmente listado, todas as apostas nesta partida serão anuladas .	Garante que você aposta no confronto que esperava.
MUDANÇA DE LOCAL / INVERSÃO DE MANDANTE	- Mudança de Local (Mandante Mantido) : Se o local do jogo mudar, as apostas já feitas permanecerão válidas enquanto o time da casa estiver marcado como tal. - Inversão de Mandante : No caso de a equipe da casa e a equipe visitante serem trocadas para um jogo específico, as apostas feitas na seleção originalmente listada serão anuladas .	Padrão para esportes de equipe.
PARTIDAS ABANDONADAS	Todas as apostas serão anuladas , exceto nos mercados onde o resultado já foi incondicionalmente determinado no momento do abandono.	Padrão.

Tabela 147: Apostas "Definitivas" (Outright/Longo Prazo) – Liga de Rugby

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
GERAL (VENCEDOR DA LIGA, ETC.)	Apenas em temporada regular , a menos que seja indicado o contrário. A posição final das equipes no final do programa agendado de jogos determinará os posicionamentos, sem permissão para playoffs ou averiguações subsequentes (e possíveis deduções de pontos) pelas respectivas ligas, a menos que o mercado seja explicitamente "Vencedor Incluindo Playoffs" ou similar.
FINALIZAR NA ÚLTIMA POSIÇÃO	Será estabelecido pela equipe que terminar na última posição da liga estipulada após o término da temporada regular.
SER REBAIXADO	Quando um mercado de rebaixamento é oferecido, a liquidação é baseada nas regras da liga especificada sobre quais equipes são rebaixadas ao final da temporada regular.

Tabela 148: Mercados de Jogo Específicos – Liga de Rugby

Nota: Liquidados em 80 minutos (tempo regulamentar), salvo indicação contrária.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS COM HANDICAP / HANDICAP ALTERNATIVO (INCLUINDO AO VIVO)	Em mercados de 2 Vias (2-Way, sem opção de empate no handicap), as apostas serão anuladas (push/devolvidas) em caso de empate após a aplicação do handicap.
TOTAL DE PONTOS (2 VIAS) / TOTAL DE PONTOS ALTERNATIVO (2 VIAS) / TOTAL DE PONTOS DA EQUIPE (2 VIAS)	Quando as pontuações finais, após aplicação de qualquer linha de aposta (se houver), estiverem no mesmo nível do total de pontos da linha oferecida (ex: aposta em "Mais de 40.0 Pontos" e o jogo termina com 40 pontos), as apostas serão anuladas (push/devolvidas).
TOTAIS DA PARTIDA E DA EQUIPE / TOTAIS ALTERNATIVOS (INCLUINDO AO VIVO – 2 VIAS)	Nos mercados de 2 Vias, onde as pontuações estão no mesmo nível do total de pontos da linha oferecida, as apostas serão anuladas .
DRAW-NO-BET (EMPATE ANULA APOSTA)	Se o jogo terminar empatado no tempo regulamentar, as apostas serão consideradas nulas/devolvidas.
1ª / 2ª METADE – DRAW-NO-BET	Se a 1ª / 2ª metade de um jogo especificado terminar em empate, as apostas neste mercado para a respectiva metade serão consideradas nulas/devolvidas.
PRÓXIMO TRY (2 VIAS)	Se não houver próximo try marcado na partida (ou no período relevante, se especificado), as apostas serão anuladas .
MERCADO DO TOTAL DE TRY / TOTAL DE TRY DA EQUIPE / MAIOR NÚMERO DE TRY (INCLUINDO ALTERNATIVOS – 2 VIAS)	Em mercados de 2 Vias, onde o número de tries está no mesmo nível da cotação (linha) feita, as apostas serão anuladas . Para estes mercados, os "trys" incluem "try de penalidade" (penalty try).
MERCADOS DE "PRIMEIRA JOGADA DE PONTUAÇÃO" E SIMILARES (EX: PRIMEIRA JOGADA DE PONTUAÇÃO DA EQUIPE, PRIMEIRA JOGADA DE PONTUAÇÃO DA 2ª METADE, MARCARÁ PONTUAÇÃO NA 1ª/2ª METADE, EQUIPE A MARCAR PRIMEIRO/ÚLTIMO, EQUIPE A MARCAR 1º/ÚLTIMO TRY, TEMPO DO 1º TRY/TEMPO DO 1º TRY DA EQUIPE)	Para todos esses mercados, o "try" inclui o "try de penalidade". Para todos os mercados de "jogada de pontuação", as conversões (chutes de bonificação após o try) NÃO contam como a jogada de pontuação em si (o try ou o penal/drop goal é a jogada de pontuação).
A EQUIPE QUE MARCA PRIMEIRO VENCE O JOGO	Inclui prorrogação (OT) , se esta for jogada.

RESULTADO DUPLO (INTERVALO/FINAL DE JOGO)

Prever o resultado da partida especificada no intervalo E ao final do tempo regulamentar completo (80 minutos).

MARGEM DE VITÓRIA (INCLUINDO EXATA E ALTERNATIVA)

Para propósitos de liquidação, é utilizada a margem ao final do tempo completo (80 minutos). A opção de "empate" (margem de 0) está geralmente disponível ou implícita.

"CORRIDA PARA OS MERCADOS" (RACE TO X POINTS)

Prever a equipe que alcançará primeiro um total de pontos especificado. A opção "Nenhuma das Equipes" (se ninguém atingir X pontos) geralmente está disponível.

APOSTA DE MEIO TEMPO

Os mercados da 1ª metade são liquidados no final da 1ª metade. Os mercados da 2ª metade são liquidados no final do tempo regulamentar (80 minutos) e **EXCLUEM prorrogação (OT)**, se esta for jogada.

Tabela 149: Outros Mercados de Jogo e Especiais – Liga de Rugby

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	PERÍODO DE JOGO CONSIDERADO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
JOGO AO VIVO – PARA GANHAR NA PRORROGAÇÃO / PARA SE QUALIFICAR / PARA LEVANTAR O TROFÉU	Inclui Todos os Períodos de Prorrogação (OT)	Estes mercados, quando oferecidos ao vivo, serão liquidados considerando todos os períodos de prorrogação, se jogados, para determinar o resultado.
APOSTAS DE MEIO TEMPO – JOGO AO VIVO	Apenas a Metade Relevante (Exclui OT)	Para as apostas de meio tempo ao vivo, a metade designada (1ª ou 2ª) deve ser concluída para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado. As apostas de metade ao vivo EXCLUEM prorrogação (OT) . No caso dos mercados de meio tempo de 2 Vias (2-Way) que terminam empatados, as apostas serão consideradas nulas/devolvidas.
TOTAL DE TRIES DA EQUIPE	Apenas Tempo Regulamentar	Os "tries de penalidade" (penalty tries) contam para o total. Apostas válidas apenas no tempo regulamentar (80 minutos).
A EQUIPE VENCERÁ AS DUAS METADES / VENCER AMBAS METADES / A EQUIPE VENCERÁ NENHUMA DAS METADES	Ambas as Metades do Tempo Regulamentar	Ambas as metades (1ª e 2ª) devem ser concluídas para que as apostas sejam válidas. Para "Vencer Ambas Metades", a equipe deve marcar mais pontos que o adversário em cada metade individualmente.

UMA DAS EQUIPES MARCARÁ 3 TRIES SEM RESPOSTA?	Tempo Regulamentar (Provavelmente)	Qualquer uma das equipes deve marcar 3 tries no jogo sem que a equipe adversária marque um try no intervalo entre esses três. Os "tries de penalidade" contam.
MERCADOS AFETADOS POR CRONOGRAMAS DE TORNEIOS INCOMPLETOS	N/A	Quaisquer outros mercados que sejam afetados por cronogramas de torneios que não são completados serão anulados . As exceções ocorrerão em mercados cujo resultado já foi incondicionalmente determinado.
LANCE TODD TROPHY	Final da Partida	Específico para a final da Copa da Rugby League Challenge (Rugby League Challenge Cup). O prêmio de "Homem da Partida" (Man of the Match) é decidido no final do jogo e o vencedor recebe o Troféu Lance Todd. Os preços (cotações) são oferecidos para cada jogador participante da partida.
RUGBY LEAGUE NINES	Conforme Regulamento do Torneio	Salvo indicação em contrário, as apostas em jogos da Rugby League Nines (uma versão mais curta do jogo) são liquidadas de acordo com o regulamento específico do torneio e EXCLUEM prorrogação (OT) , se esta for jogada.

Tabela 150: Regras Gerais de Jogo e Liquidação – Rugby Union

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO DAS APOSTAS DE JOGO (GERAL)	Salvo indicação em contrário em todo o Rugby Union, as apostas são liquidadas em 80 minutos de jogo (tempo regulamentar). O prazo de 80 minutos de jogo inclui qualquer tempo de interrupção/acréscimos. Prorrogação (OT) geralmente não conta , a menos que o mercado especifique.	Padrão para a maioria dos mercados.
RUGBY SEVENS E RUGBY TENS	Salvo indicação em contrário, as apostas em jogos de Rugby Sevens (7 jogadores por time, partidas curtas) e Rugby Tens (10 jogadores) são liquidadas de acordo com o regulamento específico do torneio e EXCLUEM prorrogação (OT) , se esta for jogada.	Formatos mais curtos com regras próprias.
MUDANÇA DE Oponente	No caso de mudança de oponente em relação ao originalmente listado, todas as apostas para essa partida serão anuladas .	Garante que a aposta é no confronto esperado.
PARTIDAS ABANDONADAS	Todas as apostas serão canceladas , exceto nos mercados onde o resultado já foi incondicionalmente determinado no momento do abandono.	Padrão.

Tabela 151: Mercados de Jogo Específicos – Rugby Union

Nota: Liquidados em 80 minutos (tempo regulamentar), salvo indicação contrária. "Try" inclui "Try de Penalidade", a menos que dito o contrário. Conversões NÃO contam para mercados de "jogada de pontuação", apenas o try/penal/drop goal.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
HANDICAP / ALTERNATIVOS / ADICIONAIS (INCL. AO VIVO) / TOTAIS DE JOGO E EQUIPES / TOTAIS ALTERNATIVOS (INCL. AO VIVO)	- Para mercados de 2 Vias (2-Way): Aplicam-se as regras de cancelamento/empate/devolução (push) se o resultado com handicap/linha for um empate. - Para mercados de 3 Vias (3-Way) com a opção de "Empate" (ex: Handicap - Empate -X.X Pontos): A opção de empate será a vencedora se o resultado com handicap for exatamente o da linha de empate.
TOTAL DE PONTOS ÍMPAR/PAR E TOTAL DE PONTOS ÍMPAR/PAR DA EQUIPE	Zero (0) conta como Par para propósitos de liquidação.
DRAW-NO-BET (EMPATE ANULA APOSTA)	Se o jogo terminar empatado no tempo regulamentar, as apostas serão consideradas nulas/devolvidas.
1ª / 2ª METADE – DRAW-NO-BET	Se a 1ª / 2ª metade de um jogo especificado terminar em empate, as apostas neste mercado para a respectiva metade serão consideradas nulas/devolvidas.
PRÓXIMO TRY (2 VIAS)	Se não houver próximo try marcado na partida (ou no período relevante, se especificado), as apostas serão anuladas .
MERCADO DE TOTAL DE TRY / TOTAL DE TRY DA EQUIPE / MAIORIA DOS TRY (INCLUINDO ALTERNATIVOS)	Em mercados de 2 Vias, onde o número de tries está no mesmo nível da cotação (linha) feita, as apostas serão anuladas . Para esses mercados, o "try" inclui o "try de penalidade".
TOTAIS DA EQUIPE ÍMPAR/PAR (2 VIAS)	Zero (0) conta como Par para propósitos de liquidação.
MERCADOS DE "PRIMEIRA JOGADA DE PONTUAÇÃO" E SIMILARES (EX: PRIMEIRA JOGADA DE PONTUAÇÃO DA EQUIPE, PRIMEIRA JOGADA DE PONTUAÇÃO DA 2ª METADE, MARCARÁ NA 1ª/2ª METADE, EQUIPE A MARCAR PRIMEIRO/ÚLTIMO, EQUIPE A MARCAR 1º/ÚLTIMO TRY)	Para todos esses mercados, o "try" inclui o "try de penalidade". Para todos os mercados de "jogada de pontuação", as conversões (chutes de bonificação após o try) NÃO contam como a jogada de pontuação em si.
RESULTADO DO 1º TRY / 1ª METADE DA PONTUAÇÃO (COMBINAÇÃO)	Prever a equipe que marcará o primeiro try, combinado com o resultado da primeira metade. Um preço (cotação) pode ser oferecido para "Nenhum Try Marcado" (No Tryscorer). Para este mercado, o "try" inclui o "try de penalidade".
EQUIPE QUE MARCARÁ PRIMEIRO E O RESULTADO DA PARTIDA	Prever a equipe que marcará o primeiro ponto/try (verificar se é ponto geral ou try) combinado com o resultado da partida (tempo regulamentar), excluindo prorrogação (OT) se esta for jogada.

METADE COM A MAIOR PONTUAÇÃO / EQUIPE COM A METADE COM A MAIOR PONTUAÇÃO	O total da segunda metade exclui prorrogação (OT) , se esta for jogada. A opção "Empate" (ambas as metades com a mesma pontuação) é geralmente uma seleção possível.
RESULTADO DUPLO (INTERVALO/FINAL DE JOGO)	Prever o resultado da partida especificada no intervalo E ao final do tempo regulamentar completo (80 minutos).
MARGEM DE VITÓRIA (INCLUINDO EXATA E ALTERNATIVA)	Para propósitos de liquidação, é utilizada a margem ao final do tempo completo (80 minutos). A opção de "empate" (margem de 0) está geralmente disponível ou implícita.
"CORRIDA PARA OS MERCADOS" (RACE TO X POINTS)	Prever a equipe que alcançará primeiro um total de pontos especificado. A opção "Nenhuma das Equipes" (se ninguém atingir X pontos) está geralmente disponível.
APOSTAS DE MEIO TEMPO (GERAL)	Os mercados da 1ª metade são liquidados no final da 1ª metade. Os mercados da 2ª metade são liquidados no final do tempo regulamentar (80 minutos) e EXCLUEM prorrogação (OT) , se esta for jogada. A metade relevante deve ser completada para que as apostas tenham efeito, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado.
MERCADOS QUE INCLUEM PRORROGAÇÃO (OT) / COMPETIÇÃO DE CHUTES:	Estes mercados explicitamente incluem todos os períodos extras para definir o vencedor.
- RESULTADO DA PARTIDA (4 VIAS - EX: TIME A / EMPATE / TIME B / EMPATE COM OT)	
- VITÓRIA NA PRORROGAÇÃO	
- LEVANTAR O TROFÉU / PARA QUALIFICAR	
- PARTIDA PARA IR PARA A PRORROGAÇÃO	
APOSTAS DE MEIO TEMPO / AO VIVO (GERAL - REPETIÇÃO DA REGRA ACIMA)	Para as meias apostas ao vivo, a metade designada deve ser concluída para que as apostas sejam válidas (a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido determinado). As meias apostas ao vivo EXCLUEM prorrogação (OT) se jogada.
EQUIPE QUE MARCARÁ O PRIMEIRO / ÚLTIMO TRY	O mercado inclui a opção "Nenhum Try Marcado". (Geralmente tempo regulamentar, verificar se o mercado especifica inclusão de OT).
EQUIPE QUE MARCARÁ PRIMEIRO / ÚLTIMO (PONTO)	Inclui prorrogação (OT) , se jogada. (Diferente do "Primeiro/Último Try" que pode ser só tempo regulamentar).
A EQUIPE QUE VENCERÁ AS DUAS METADES / VENCER AMBAS METADES / A EQUIPE QUE VENCERÁ NENHUMA DAS METADES	Ambas as metades do tempo regulamentar devem ser concluídas para que as apostas sejam válidas.

Tabela 152: Mercados de Marcador de Try (Tryscorer) – Rugby Union
TIPO DE APOSTA / **DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO**
MERCADO ESPECÍFICO

GERAL (TODOS OS MERCADOS DE TRYSCORER)	As apostas em jogadores que não participam no jogo serão anuladas/devolvidas.
PRIMEIRO TRYSCORER	- Se o jogador selecionado entrar em campo (participar do jogo) APÓS um try já ter sido marcado, a aposta nesse jogador para "Primeiro Tryscorer" será cancelada/devolvida. - Se o jogador selecionado entrar em campo a qualquer momento ANTES do primeiro try ser marcado, a aposta nele se mantém válida. - Try de Penalidade: O try de penalidade NÃO conta para este mercado. Se o primeiro try da partida for um try de penalidade, o marcador do segundo try da partida será considerado o vencedor para propósitos de liquidação deste mercado. (Ou seja, o mercado efetivamente procura o primeiro try marcado por um jogador).
ÚLTIMO TRYSCORER	As apostas serão válidas para os jogadores que participarem de qualquer parte da partida. Se o último try da partida for um try de penalidade , as apostas serão liquidadas com base no resultado do tryscorer anterior (o último try marcado por um jogador).
TRYSCORER A QUALQUER MOMENTO (INCLUINDO DOIS OU MAIS, TRÊS OU MAIS TRYS)	As apostas serão válidas para jogadores que participarem de QUALQUER parte da partida. As apostas em jogadores em uma partida que não seja concluída (abandonada) serão anuladas/devolvidas, exceto para aqueles jogadores em que o resultado da aposta já foi incondicionalmente determinado (ex: o jogador já marcou o número de trys necessário para a aposta ser vencedora antes do abandono).

Tabela 153: Apostas "Definitivas" (Outright/Longo Prazo) e de Temporada – Rugby Union
TIPO DE APOSTA / MERCADO **DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO**
ESPECÍFICO

GERAL (VENCEDOR DA LIGA, ETC.)	Apenas em temporada regular , salvo indicação contrária. A posição final das equipes no final do programa agendado de jogos determinará os posicionamentos, sem permissão para playoffs ou averiguações subsequentes (e deduções de pontos potenciais) pelas respectivas ligas, a menos que o mercado seja explicitamente "Vencedor Incluindo Playoffs" ou similar.
FINALIZAR NA ÚLTIMA POSIÇÃO	Será liquidado pela equipe que terminar na última posição da liga estipulada após o término da temporada regular.
SER REBAIXADO	Quando se ofereça este mercado, a liquidação é baseada nas regras da liga especificada sobre quais equipes são rebaixadas ao final da temporada regular.
APOSTAS DA TEMPORADA (EX: MÁXIMO TRYSCORER)	- Máximo Tryscorer da Temporada: Liquidado apenas com base nos trys da temporada regular (playoffs não contam). - Finalizar na Última Posição: Liquidado na finalização da equipe na última posição da tabela da temporada regular

**MERCADOS AFETADOS POR
CRONOGRAMAS DE TORNEIOS
INCOMPLETOS / ESPECIAIS DE
RUGBY**

(independentemente de serem efetivamente rebaixados ou não, caso haja outras regras de rebaixamento).

- Quaisquer outros mercados afetados por programações de torneios incompletas serão **anulados**. As exceções ocorrerão em mercados cujo resultado já foi incondicionalmente determinado. - **Empate em Posição (Especiais)**: No caso de duas ou mais equipes atingirem a mesma etapa da competição (ex: ambas eliminadas nas semifinais), as regras de Dead-Heat (empate técnico) serão aplicadas. - **Tries de Penalidade (Especiais)**: Para mercados relacionados com "total/match/team try" (total de trys na partida/da equipe), os "tries de penalidade" contam para propósitos de liquidação, a menos que a regra do mercado específico diga o contrário (como em "Primeiro Tryscorer"). - **Empate em 1º Lugar (Liga/Grupo)**: Se duas equipes terminarem em primeiro lugar em qualquer liga/grupo, quando aplicável, as **regras oficiais da competição** determinarão o vencedor para propósitos de liquidação (ex: confronto direto, saldo de pontos, etc.).

Tabela 154: Regras Gerais e Apostas "Definitivas" (Outright) – Snooker

TIPO DE APOSTA / TÓPICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT WINNER DO TORNEIO)	- "Sem participante não há aposta" (Non-runner no bet) : Se um jogador em quem você apostou não participar do torneio (não iniciar sua primeira partida), a aposta nesse jogador será anulada e o valor reembolsado. - Exceção para Qualificação : Apostas "Ante-Post" (de longo prazo) feitas em qualquer jogador que participa da fase de qualificação de um determinado torneio, mas não consegue se classificar para o torneio principal, serão consideradas perdedoras . - Todos os participantes de um determinado torneio terão um preço (cotação) para ganhar o torneio. - Os mercados "Outright" podem estar sujeitos à Regra 4 (Deduções) se houver retiradas significativas de outros jogadores. (Ver Tabela 123, Corrida de Cavalos, para uma explicação da Regra 4).	A regra sobre qualificação é importante: se o jogador joga a qualificação e perde, a aposta Ante-Post nele é perdida, não anulada.
APOSTAS EM JOGOS (PARTIDAS INDIVIDUAIS) – JOGO NÃO CONCLUÍDO	No caso de uma partida começar, mas não ser concluída (ex: por desistência de um jogador), o jogador que for oficialmente declarado como avançando para a próxima rodada ou que receber a vitória (W.O.) será considerado o vencedor para propósitos de liquidação das apostas no vencedor da partida. Para outros mercados, ver condições específicas.	Quem avançar oficialmente ou for declarado vencedor leva a aposta no resultado da partida.
"RE-RACK" (REINÍCIO DE UM FRAME)	Um "re-rack" ocorre quando as bolas são reposicionadas e um frame é reiniciado (ex: devido a uma situação de impasse "stalemate"). - Para mercados como "Primeira Cor Legalmente Encaçapada" ou "Encaçapar a Primeira Bola", o frame original contará para propósitos de liquidação, DESDE	O impacto do re-rack varia conforme o mercado.

QUE uma cor/bola já tenha sido legalmente encaçapada antes do re-rack. – Para mercados de resultado do frame (ex: Vencedor do Frame, Handicap do Frame), as apostas geralmente **são válidas para o frame que é efetivamente concluído** (o frame reiniciado).

Tabela 155: Mercados de Frame Específico (Pré-Jogo) – Snooker

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
PRIMEIRA COR LEGALMENTE ENCAÇAPADA / ENCAÇAPAR A PRIMEIRA BOLA / ENCAÇAPAR A ÚLTIMA BOLA (EXCLUINDO "BOLA LIVRE" – FREE BALL)	No caso de um "re-rack", o frame original contará para propósitos de liquidação, DESDE QUE uma cor/bola (conforme o mercado) já tenha sido legalmente encaçapada antes da decisão do re-rack. As apostas NÃO incluem lances de falta (fouls). Uma "bola livre" concedida após uma falta não conta como a primeira bola/cor encaçapada para estes mercados, a menos que a regra do SeuBet especifique o contrário.
TOTAL DE PONTOS DO JOGADOR NO PRIMEIRO FRAME ÍMPAR/PAR	Para propósitos de liquidação, uma pontuação zero (0) no frame conta como Par . O primeiro frame deve ser concluído.
LÍDER APÓS OS PRIMEIROS 4 FRAMES / PONTUAÇÃO CORRETA APÓS OS PRIMEIROS 4 FRAMES	Os primeiros 4 frames da partida devem ser concluídos para que as apostas nestes mercados sejam válidas.
MAIOR "BREAK" (MAIOR SEQUÊNCIA DE PONTOS) DA PARTIDA	No caso de um "re-rack" em um frame, apenas o maior "break" no frame que for oficialmente contado (o frame concluído) determinará a liquidação. Aplicam-se as regras de Dead-Heat (empate técnico) se dois ou more jogadores fizerem o mesmo maior break. Se o número regulamentar (oficial) de frames em uma partida não for concluído, for alterado, ou for diferente dos oferecidos para propósitos de apostas (ex: aposta em uma partida "Melhor de 19" e ela é encurtada para "Melhor de 17"), as apostas neste mercado serão anuladas .
TOTAL DE FRAMES ÍMPAR/PAR DA PARTIDA	Se o número regulamentar de frames em uma partida não for concluído, for alterado, ou for diferente dos oferecidos para propósitos de apostas, as apostas neste mercado serão anuladas . (Ex: Para ser Par, a partida tem que terminar 6-0, 6-2, 6-4, 5-5 (se o formato permitir empate e ir a um frame decisivo), etc.).
APOSTAS DE SESSÃO (PRÉ-JOGO E AO VIVO – EX: VENCEDOR DOS FRAMES 1-4; HANDICAP NOS FRAMES 5-9)	– Todas as apostas de sessão referem-se a um número específico de frames (uma "mini sessão") conforme designado em cada mercado (ex: frames 1-4; 5-9; 10-13; 14-19 etc.) e serão liquidadas de acordo com os resultados relacionados à faixa de frames especificada. – O primeiro frame da mini sessão especificada deve ser jogado para que as apostas sejam válidas. – Se a partida terminar naturalmente DURANTE a sessão (ex: um jogador ganha a partida por 10-2, e a sessão era dos frames 10-13), as apostas na sessão serão válidas e liquidadas com base nos resultados dos frames efetivamente jogados dentro daquela sessão (neste exemplo, frames 10, 11 e 12). – Abandono/Retirada/Desqualificação em Mercados de Mini Sessão: Se ocorrer um abandono, retirada ou desqualificação durante uma mini sessão, as apostas nesses mercados de mini

sessão serão **anuladas**, a menos que não haja uma maneira concebível de os frames e/ou jogos serem jogados até sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado desse mercado.

Tabela 156: Mercados de "Breaks" (Pontuações Altas) – Snooker

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MAIOR "BREAK" EM UM TORNEIO	Aplicam-se as regras de Dead-Heat (empate técnico) se dois ou mais jogadores fizerem o mesmo maior break no torneio.
147 "BREAK" EM UMA PARTIDA / TOTAL DE "BREAKS" DE MAIS DE 50 EM UMA PARTIDA	No caso de uma partida começar, mas não ser concluída, as apostas nestes mercados serão anuladas , a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado (ex: um break de 147 já ocorreu, ou o total de breaks de 50+ já ultrapassou a linha da aposta antes da interrupção).
UM "BREAK" DE 50 OU MAIS NO FRAME 1 / UM "CENTURY BREAK" (100+ PONTOS) NO FRAME 1	No caso do primeiro frame não ser completado, as apostas nestes mercados serão anuladas , a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado (ex: um break de 50+ ou 100+ já ocorreu no Frame 1 antes da sua interrupção).
MAIOR "BREAK" INDIVIDUAL (PARTIDA / TORNEIO)	O jogador deve completar pelo menos um frame (para mercado de Maior Break da Partida) ou pelo menos uma partida (para mercado de Maior Break do Torneio) para que as apostas nele sejam válidas. Se ele não cumprir esse mínimo, apostas nele podem ser anuladas.

Tabela 157: Outros Mercados de Partida (Pré-Jogo) – Snooker

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
"CORRIDA PARA X FRAMES" (RACE TO 3, 4, 5 FRAMES)	O respectivo número de frames deve ser atingido e o frame que decide a "corrida" deve ser concluído para que as apostas sejam válidas. (Ex: Em "Corrida para 3 Frames", se um jogador abre 3-0, as apostas são válidas. Se a partida é interrompida em 2-1, o mercado de "Corrida para 3 Frames" não foi determinado e pode ser anulado).
NÚMERO DE FRAMES NA PARTIDA (TOTAL DE FRAMES)	Se o número regulamentar (oficial) de frames em uma partida não for concluído (ex: por abandono), as apostas serão anuladas , a menos que não haja uma maneira concebível de a partida ser jogada até sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado desse mercado (ex: aposta em "Mais de 16.5 Frames" em uma partida "Melhor de 19", e a partida é abandonada em 8-8; como o mínimo para terminar seria 10-8 ou 10-9 (18 ou 19 frames), a aposta "Mais de 16.5" já seria vencedora).
APOSTAS REVISADAS EM PARTIDAS (ENTRE SESSÕES)	Quando são oferecidas apostas revisadas em partidas (com novas odds, geralmente entre as sessões de jogo), pelo menos um frame da sessão seguinte (após a qual as odds foram revisadas) deve ser concluído para que estas apostas revisadas sejam válidas.

NACIONALIDADE DO VENCEDOR (OUTRIGHT DO TORNEIO)

As apostas são válidas independentemente de retiradas de jogadores ("All-in, run or not" para esta perspectiva de nacionalidade, mas as apostas nos jogadores individuais retirados seguiriam a regra de "Non-runner no bet" da Tabela 154).

ETAPA DE ELIMINAÇÃO (OUTRIGHT DO TORNEIO)

O jogador deve jogar pelo menos uma tacada ("um lançamento") no torneio para que as apostas em qual etapa ele será eliminado sejam válidas.

Tabela 158: Mercados Ao Vivo / Em Jogo (In-Play) – Snooker

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
PRIMEIRA COR LEGALMENTE ENCAÇAPADA NO FRAME / PRÓXIMA PRIMEIRA COR ENCAÇAPADA NO FRAME (EXCLUINDO "BOLA LIVRE" – FREE BALL)	No caso de um "re-rack", o frame original contará para propósitos de liquidação, DESDE QUE uma cor já tenha sido legalmente encaçapada antes da decisão do re-rack. As apostas NÃO incluem lances de falta.
JOGADOR QUE ENCAÇAPARÁ A PRIMEIRA BOLA / PRÓXIMO FRAME – JOGADOR QUE ENCAÇAPARÁ A PRIMEIRA BOLA	No caso de um "re-rack", o frame original contará para propósitos de liquidação, DESDE QUE uma bola já tenha sido legalmente encaçapada antes da decisão do re-rack. As apostas NÃO incluem lances de falta.
MERCADOS DO PRÓXIMO FRAME (GERAL)	Se o frame nomeado (ex: Próximo Frame, Frame X) não for jogado (ex: partida termina antes), as apostas nesse frame específico serão anuladas .
PRÓXIMO FRAME – HANDICAP (PONTOS) / VENCEDOR DO FRAME ATUAL / MARGEM DE VITÓRIA DO PRÓXIMO FRAME	No caso de um frame começar, mas não ser concluído (ex: por concessão do frame ou da partida durante o frame), todas as apostas nesses mercados para aquele frame serão anuladas . As apostas são válidas no caso de um "re-rack" (serão aplicadas ao frame reiniciado e concluído).
TOTAL DE PONTOS DO PRÓXIMO FRAME / MAIOR "BREAK" DO PRÓXIMO FRAME	No caso de um frame começar, mas não ser concluído, todas as apostas nesses mercados para aquele frame serão anuladas , a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado (ex: o total de pontos já ultrapassou a linha da aposta, ou um break maior que a linha já ocorreu antes da interrupção). As apostas são válidas no caso de um "re-rack".
MINI-SESSÃO AO VIVO (VENCEDOR, HANDICAP, PONTUAÇÃO CORRETA)	– Vencedor: Prever o vencedor da mini sessão especificada (quem ganha mais frames dentro daquela faixa). – Handicap: Prever o resultado da mini sessão especificada após a aplicação de um handicap de frames. – Pontuação Correta: Prever a pontuação correta em frames da mini sessão especificada (ex: Jogador A 3-1 Jogador B nos frames 5-9). (Aplicam-se as regras gerais de "Apostas de Sessão" da Tabela 155 quanto à conclusão e abandono).

Tabela 159: Regras Gerais e de Liquidação – Pista de Corrida (Speedway)

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
PARTIDA ABANDONADA (ANTES DA CONCLUSÃO TOTAL DA COMPETIÇÃO/ENCONTRO)	Se uma partida (encontro entre equipes, consistindo em múltiplas baterias/heats) for abandonada antes da conclusão total de todas as baterias programadas , todas as apostas serão consideradas válidas DESDE QUE uma das seguintes condições seja atendida: 1. O andamento da partida até o momento do abandono não teria afetado o resultado final do mercado apostado (ou seja, o resultado já estava incondicionalmente determinado). OU 2. O evento (a partida/encontro ou as baterias restantes) é reprogramado ou reiniciado dentro de 24 horas . Caso contrário (se o resultado poderia ser afetado E não há remarcação em 24h), as apostas serão anuladas .	A validade da aposta depende se o resultado já está claro ou se o evento continua rapidamente.
LIQUIDAÇÃO DOS MERCADOS	Todos os mercados serão definidos com base no resultado após a conclusão da última bateria (heat) para jogos da liga (encontros entre equipes), ou com base na apresentação do pódio para competições individuais ou eventos do tipo Grand Prix.	Define o ponto oficial para a liquidação.
APELAÇÕES / DESQUALIFICAÇÕES SUBSEQUENTES	Apelações subsequentes, desqualificações que ocorram após a liquidação oficial (após a última bateria ou pódio), e deduções de pontos (em ligas) NÃO contam para fins de apostas já liquidadas.	O resultado no momento da conclusão oficial é o que vale.

Tabela 160: Regras Gerais de Partida – Squash

Nota: No Squash, as parciais de uma partida são chamadas de "games" (equivalente a "sets" em outros esportes de raquete).

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
PARTIDA INICIADA, MAS NÃO CONCLUÍDA	No caso de uma partida começar, mas não ser concluída (ex: por desistência de um jogador): - Regra Geral: Todas as apostas serão anuladas . - Exceção por Desqualificação: Se a não conclusão for devido à desqualificação de um jogador APÓS o início da partida, o jogador/equipe que progredir para a próxima rodada ou que receber a vitória oficialmente será considerado o vencedor para propósitos de liquidação do mercado "Vencedor da Partida".	A maioria das apostas é anulada se a partida não terminar, exceto em caso de desqualificação.
ALTERAÇÃO NO NÚMERO	- Para Apostas no Vencedor da Partida: No caso de o número regulamentar de "games" (sets) a serem jogados ser alterado (ex: de Melhor de 5 para Melhor de 3) ou diferir do oferecido	O vencedor da partida ainda pode ser determinado, mas outros

REGULAMENTAR DE "GAMES" (SETS)

para propósitos de apostas, o jogador/equipe que avançar para a próxima rodada ou receber a vitória oficial ainda será considerado o vencedor para o mercado "Vencedor da Partida". - **Para Apostas de Handicap/Totais e Outros Mercados Baseados em Games:** Veja Tabelas 161 e 162.

mercados podem ser afetados.

Tabela 161: Mercados de Handicap, Totais e Pontos – Squash

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS COM HANDICAP (DE GAMES OU PONTOS) / TOTAIS DA PARTIDA (DE GAMES OU PONTOS)	- Retirada ou Desqualificação: Em caso de retirada ou desqualificação durante a partida, as apostas nestes mercados serão anuladas , a menos que o resultado já tenha sido incondicionalmente determinado (ex: o total de pontos/games já ultrapassou a linha da aposta antes da interrupção). - Alteração no Número Regulamentar de Games: No caso de o número regulamentar de "games" (sets) a serem jogados ser alterado ou diferir do oferecido para propósitos de apostas, todas as apostas nestes mercados de Handicap ou Totais serão anuladas .
APOSTAS EM PONTOS AO VIVO	É oferecido para um jogador ganhar um ponto nomeado. No caso de o ponto não ser jogado (devido ao término do "game" ou da partida), todas as apostas nesse ponto específico serão anuladas . Se o ponto nomeado for concedido como um "ponto de penalidade", todas as apostas nesse ponto também serão anuladas .
"GAME" (SET) ATUAL E PRÓXIMO – PONTUAÇÃO PAR OU ÍMPAR	No caso de um "game" (set) começar, mas não ser concluído, todas as apostas de Par/Ímpar para os pontos desse "game" serão anuladas .
TOTAL DE PONTOS DO JOGADOR (NA PARTIDA) / TOTAL DE PONTOS DA PARTIDA	Em caso de retirada ou desqualificação, as apostas serão anuladas , a menos que o resultado já tenha sido incondicionalmente determinado OU não haja uma maneira concebível de o "game" (set) e/ou partida ser jogado até sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado desse mercado.

Tabela 162: Outros Mercados de "Game" (Set) – Squash

Nota: "Game" aqui refere-se a um set individual dentro da partida.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
VENCEDOR DO "GAME" ATUAL E SEGUINTE / PONTUAÇÃO CORRETA DO "GAME" ATUAL E SEGUINTE / MARGEM DE VITÓRIA DO "GAME" ATUAL E SEGUINTE / TOTAL DE PONTOS DO "GAME" ATUAL E SEGUINTE / "CORRIDA PARA X PONTOS" (RACE TO X POINTS) NO "GAME" ATUAL E SEGUINTE	No caso de um "game" (set) específico começar, mas não ser concluído, todas as apostas nesses mercados para aquele "game" serão anuladas , a menos que o resultado já tenha sido incondicionalmente determinado.

MERCADOS BASEADOS EM NÚMERO REGULAMENTAR DE "GAMES" (SETS) NA PARTIDA

Os mercados abaixo são baseados em um número regulamentar (oficial) de "games" (sets) sendo jogados na partida. No caso de o número regulamentar de "games" ser alterado ou diferente dos oferecidos para propósitos de apostas, **todas as apostas** nestes mercados serão **anuladas**: - Pontuação Correta da Partida (em Games/Sets) - Total de Pontos do Jogador (na Partida) - Total de Pontos da Partida - Vencedor do "Game" (Set) Atual e Seguinte - Total de Pontos do "Game" (Set) Atual e Seguinte - "Corrida para X Pontos" (Race to X Points) no "Game" (Set) Atual e Seguinte - Margem de Vitória dos "Games" (Sets) Atual e Seguinte

Tabela 163: Regras Gerais e de Liquidação – Tênis de Mesa

Nota: No Tênis de Mesa, as parciais de uma partida também são chamadas de "games" (equivalente a "sets").

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
LIQUIDAÇÃO (PÓDIO)	Quando aplicável (ex: em torneios), a apresentação no pódio determinará a liquidação das apostas (ex: Vencedor do Torneio). Desqualificações e/ou apelações subsequentes (pós-pódio) NÃO afetarão as apostas.	O resultado da cerimônia de premiação é o que vale.
MUDANÇA DE JOGADOR NOMEADO (ANTES DA PARTIDA)	No caso de qualquer um dos jogadores nomeados em uma partida mudar ANTES do início da partida, todas as apostas nessa partida serão anuladas .	Garante que você está apostando nos jogadores corretos.
PARTIDA INICIADA, MAS NÃO CONCLUÍDA	No caso de uma partida começar, mas não ser concluída (ex: por desistência), todas as apostas serão anuladas , a menos que: 1. O resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado. OU 2. Não haja uma maneira concebível de o "game" (set) e/ou partida ser jogado até sua conclusão natural sem determinar incondicionalmente o resultado de um mercado específico (ex: um jogador já atingiu os pontos necessários para ganhar uma aposta de "Mais de X pontos no game" antes da interrupção).	Padrão para muitos esportes de

Tabela 164: Mercados Específicos (Principalmente Ao Vivo/Em Jogo) – Tênis de Mesa

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MERCADOS DE "GAMES" (SETS) AO VIVO (ATUAIS E PRÓXIMOS)	O "game" (set) especificado (ex: Vencedor do Game 2, Total de Pontos no Game 3) deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado.

"CORRIDA PARA X PONTOS" AO VIVO (RACE TO X POINTS NO GAME/SET)	As apostas são liquidadas com base no primeiro jogador a atingir o número de pontos designado no "game" (set) em questão. No caso de nenhum dos jogadores atingir o número de pontos necessários (devido a abandono antes desse ponto ser alcançado), as apostas nesse mercado para aquele "game" (set) serão anuladas . Se o "game" (set) em questão não for jogado (ex: partida termina antes), todos os mercados de "corrida para X pontos" para esse "game" (set) serão anulados .
APOSTAS EM PONTOS AO VIVO	As apostas são oferecidas para um jogador ganhar um ponto nomeado específico. No caso de o ponto não ser jogado (devido ao término do "game"/set ou da partida antes daquele ponto), todas as apostas nesse ponto específico serão anuladas .
MERCADO DE APOSTAS EM TOTAL DE PONTOS (DA PARTIDA)	Estes mercados são baseados no número regulamentar (oficial) de "games" (sets) a serem disputados na partida. No caso de o número regulamentar de "games" (sets) ser alterado (ex: de Melhor de 5 para Melhor de 7) ou diferente dos oferecidos para propósitos de apostas, todas as apostas neste mercado de Total de Pontos (da partida) serão anuladas .
APOSTAS COM HANDICAP AO VIVO (DE GAMES/SETS OU PONTOS)	Estes mercados são baseados no número regulamentar (oficial) de "games" (sets) a serem disputados na partida. No caso de o número regulamentar de "games" (sets) ser alterado ou diferente dos oferecidos para propósitos de apostas, todas as apostas nestes mercados de Handicap (seja de games/sets ou de pontos totais da partida) serão anuladas .

Tabela 165: Regras Gerais de Validade da Partida e Apostas – Tênis

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
VALIDADE DAS APOSTAS (CIRCUNSTÂNCIAS QUE NÃO ANULAM AUTOMATICAMENTE)	No caso de qualquer uma das seguintes circunstâncias, todas as apostas permanecerão válidas : - Uma mudança de horário e/ou dia da partida. - Uma mudança de local da partida. - Uma mudança de tipo de quadra (ex: de quadra coberta para quadra externa, ou vice-versa). - Uma mudança de superfície da quadra (antes ou durante uma partida, ex: de saibro para grama).	Mudanças logísticas ou de superfície geralmente não invalidam as apostas já feitas.
APOSTAS EM PARTIDAS (INCLUINDO AO VIVO) – PARTIDA NÃO CONCLUÍDA	- Regra Geral : No caso de uma partida começar, mas não ser concluída (ex: por desistência/retirada de um jogador), todas as apostas na partida serão anuladas . - Exceção por Desqualificação : Se a não conclusão for devido à desqualificação de um jogador APÓS o início da partida, o jogador/equipe que progredir para a próxima rodada ou que receber a vitória oficialmente será considerado o vencedor para propósitos de liquidação do mercado "Vencedor da Partida".	A maioria das apostas é anulada se a partida não terminar, exceto em caso de desqualificação onde há um vencedor declarado. Mercados já determinados antes da interrupção podem ser pagos (ver regras específicas).

PARTIDA ATRASADA, NÃO JOGADA OU ADIADA

Uma partida atrasada, não jogada ou adiada somente será tratada como "non-runner" (não participante, com apostas canceladas/devolvidas) para propósitos de liquidação **quando a partida ou o evento/competição como um todo for oficialmente cancelado**. Se a partida for remarcada dentro do cronograma do torneio, as apostas geralmente permanecem válidas (sujeito à regra de "mudança de horário/dia" acima).

Se o torneio prosseguir e a partida for remarcada, as apostas tendem a continuar válidas. O cancelamento total do evento anula as apostas.

Tabela 166: Apostas "Definitivas" (Outright) e de Torneio – Tênis

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT WINNER DO TORNEIO) / APOSTA SEM FAVORITOS / APOSTA AO QUARTO DA CHAVE / APOSTA À METADE DA CHAVE	"Sem participante não há aposta" (Non-runner no bet): Se um jogador em quem você apostou não participar do torneio (não iniciar sua primeira partida), a aposta nesse jogador será anulada e o valor reembolsado. Os mercados "Outright" e similares podem estar sujeitos à Regra 4 (Deduções) se houver retiradas significativas de outros jogadores após sua aposta ser feita, mas antes do início do torneio para esses jogadores. (Ver Tabela 123, Corrida de Cavalos, para uma explicação da Regra 4).	Se seu jogador não jogar no torneio, a aposta é devolvida. A Regra 4 pode afetar os ganhos se outros jogadores importantes desistirem.
QUARTO VENCEDOR / METADE VENCEDORA (DO TORNEIO)	Indique de qual quarto da chave do torneio (1º, 2º, 3º ou 4º) ou de qual metade da chave (superior ou inferior) sairá o vencedor final do torneio. O torneio especificado deve ser concluído por completo para que as apostas sejam válidas.	
APOSTAS NOS FINALISTAS / PREVISÃO DA FINAL / ALCANÇARÁ A FINAL	"Non-runner no bet" aplica-se. O torneio especificado deve ser concluído por completo para que as apostas sejam válidas.	
APOSTAS EM TORNEIOS (CONFRONTOS DIRETOS DE DESEMPENHO NO TORNEIO – EX: QUEM CHEGARÁ MAIS LONGE?)	Ambos os jogadores nomeados em um confronto específico de desempenho no torneio devem jogar pelo menos 1 ponto no torneio para que as apostas sejam válidas. Se os jogadores comparados forem eliminados na mesma rodada do torneio, as apostas podem ser anuladas (o texto original diz "passarem para a mesma rodada", o que pode ser interpretado como eliminados na mesma rodada sem um critério claro de desempate). O SeuBet deve clarificar como liquida esta situação.	

NACIONALIDADE DO VENCEDOR (OUTRIGHT)	Nacionalidade conforme exibida pelo órgão dirigente do esporte (ATP, WTA, ITF). As apostas são válidas independentemente de retiradas de jogadores individuais daquela nacionalidade (a aposta é na nacionalidade, não em um jogador específico, a menos que o mercado seja "Jogador X de Nacionalidade Y para Vencer").	
ETAPA DE ELIMINAÇÃO (EM QUE FASE O JOGADOR SERÁ ELIMINADO)	O jogador deve jogar 1 ponto no torneio para que as apostas na etapa de sua eliminação sejam válidas.	
QUANTOS SETS UM JOGADOR VAI PERDER ("CAIR") DURANTE O TORNEIO	No caso do jogador se retirar de uma partida ou não iniciar uma partida (concedendo W.O.), isso contará como uma perda de 2 sets para partidas Melhor de 3 sets, e uma perda de 3 sets para partidas Melhor de 5 sets, para o cômputo deste mercado.	Uma desistência/W.O. conta como se o jogador tivesse perdido todos os sets possíveis daquela partida.

Tabela 167: Mercados de Set e Tie-Break (Pré-Jogo) – Tênis

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
APOSTAS EM SETS (EX: PLACAR CORRETO EM SETS)	As apostas serão anuladas se o número regulamentar (oficial) de sets para a partida não for completado ou for alterado (ex: partida era Melhor de 5 e é encurtada para Melhor de 3, ou vice-versa), ou se a partida não for concluída.
VENCEDOR DO PRIMEIRO SET	No caso de o primeiro set não ser concluído (ex: por abandono durante o 1º set), as apostas no Vencedor do Primeiro Set serão anuladas .
HAVERÁ TIE-BREAK NO PRIMEIRO SET?	No caso de o primeiro set não ser concluído, as apostas neste mercado serão anuladas , A MENOS QUE um tie-break já tenha efetivamente começado no primeiro set (ex: placar estava 6-6 e o tie-break iniciou). Se o tie-break começou, as apostas serão calculadas como "Sim".
HAVERÁ TIE-BREAK NA PARTIDA?	No caso de a partida começar, mas não ser concluída, todas as apostas neste mercado serão anuladas , a menos que um tie-break já tenha ocorrido durante a partida, OU se for impossível ocorrer um tie-break nos sets restantes (cenário raro, mas possível se, por exemplo, a partida for interrompida com um placar onde um tie-break não seria mais matematicamente necessário para definir os sets restantes de forma diferente do que já ocorreu).
RESULTADO DUPLO (VENCER/PERDER 1º SET E VENCER/PERDER A PARTIDA)	Preços (cotações) podem ser oferecidos para um determinado jogador Vencer ou Perder o primeiro set E então prosseguir para Vencer ou Perder a partida. No caso de a partida começar, mas não ser concluída, todas as apostas neste mercado serão consideradas anuladas .

SETS TOTAIS (2-WAY OU 3-WAY)

Mercados de 2 Vias (2-Way, ex: Mais/Menos de 2.5 Sets em uma partida Melhor de 3) ou 3 Vias (3-Way, ex: Exatamente 2 Sets, Exatamente 3 Sets em uma Melhor de 3) podem ser oferecidos. As apostas serão **anuladas** se o número regulamentar (oficial) de sets para a partida não for completado ou for alterado.

NÚMERO DE SETS (INCLUINDO AO VIVO)

No caso de desqualificação ou retirada, todas as apostas serão **canceladas**, a menos que o set final já tenha começado (ex: em uma aposta "Haverá 3º Set?", se o 3º set começou, a aposta é válida) OU a liquidação da aposta já tenha sido incondicionalmente determinada (ex: aposta em "Exatamente 2 Sets" e a partida termina em 2 sets antes de uma eventual interrupção no 3º set que não ocorreria).

Tabela 168: Mercados de Game, Serviço e Estatísticas (Pré-Jogo e Ao Vivo) – Tênis

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MERCADOS BASEADOS NO TOTAL DE GAMES / GAMES COM HANDICAP (INCLUINDO AO VIVO)	- Estas regras gerais se aplicam a: Games em Sets Individuais, Games Totais na Partida, Games de Jogadores Individuais e Apostas com Handicap (baseadas no número de games ganhos). - Em caso de perda de pontos ou games por penalidade (concedidos pelo árbitro), estes contarão para a liquidação final dos mercados de games. - Para o propósito de todos esses mercados, um Tie-Break de Set (ex: o tie-break jogado quando um set chega a 6-6) é contado como UM game. Um Match Tie-Break (Super Tie-Break jogado no lugar de um set decisivo) também é contado como UM game para os mercados de games totais da partida e handicap de games da partida. - Os mercados de handicap, total de games na partida e games do jogador baseiam-se em um número regulamentar de sets. No caso de o número regulamentar de sets ser alterado ou diferir daqueles oferecidos para propósitos de apostas, todas as apostas nestes mercados serão anuladas. - No final da partida, todos os games que cada jogador ganha individualmente são totalizados e o handicap (se aplicável) é aplicado para determinar o vencedor do handicap.
MAIS ACES	Em caso de desqualificação ou retirada, todas as apostas serão anuladas, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido incondicionalmente determinada (ex: Jogador A para ter Mais Aces, e ele já tem um número de aces que o Jogador B não pode mais alcançar antes da interrupção). Apostas estabelecidas com base nas estatísticas oficiais do torneio.
1º GAME DE SERVIÇO (JOGADOR X SEGURA O SERVIÇO / QUEBRA O SERVIÇO)	Mercado de 2 Vias oferecido para um determinado jogador "segurar" (confirmar) ou "quebrar" (perder) o primeiro game de serviço da partida em que ele sacar. O primeiro game de serviço (do jogador em questão, ou o primeiro da partida, conforme o mercado) deve ser concluído por completo para que as apostas sejam válidas.
1º BREAK (QUEBRA) DE SERVIÇO NA PARTIDA	Nomeie o primeiro jogador a conseguir uma "quebra de serviço" (ganhar um game em que o oponente estava sacando) na partida. Se não houver nenhuma quebra de serviço na partida, as apostas serão resolvidas como "Empate" ou "Nulo/Anuladas", dependendo das opções oferecidas no mercado.

SERVIÇO MAIS RÁPIDO DO TORNEIO

O jogador deve servir (sacar) pelo menos 1 bola no torneio para que as apostas nele sejam válidas. As apostas serão liquidadas segundo os resultados (estatísticas) oficiais do torneio.

NÚMERO DE ACES / NÚMERO DE DUPLAS FALTAS (JOGADOR NA PARTIDA)

Em caso de desqualificação ou retirada, todas as apostas serão **anuladas**, a menos que a liquidação da aposta já tenha sido incondicionalmente determinada (ex: o jogador já ultrapassou a linha de "Mais de X Aces" antes da interrupção). Apostas estabelecidas com base nas estatísticas oficiais do torneio.

Tabela 169: Regras Específicas para Formatos de Tênis (IPTL, Match Tie-Breaks)

FORMATO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / REGRAS DE LIQUIDAÇÃO
"MATCH TIE-BREAKS" (SUPER TIE-BREAKS – USADOS PARA DECIDIR A PARTIDA)	Em algumas competições, partidas que chegam a um set de empate (ex: 1-1 em sets numa melhor de 3) são decididas por um "Match Tie-Break" (um tie-break mais longo, ex: até 10 pontos) em vez de um set final completo. – Se uma partida for decidida por um "Match Tie-Break", então o "Match Tie-Break" será considerado como o 3º set para fins de aposta. – Apostas no placar em sets (Set Betting) serão liquidadas como 2-1 para o vencedor do "Match Tie-Break". – O vencedor do "3º set" (se este mercado for oferecido) também será liquidado com base no vencedor do "Match Tie-Break". – Quaisquer apostas feitas erroneamente para a "Pontuação Correta do 3º Set (em games)" ou "Número de Games no 3º Set" serão anuladas , pois o 3º set é um Tie-Break (contado como 1 game), não um set tradicional de games.
INTERNATIONAL PREMIER TENNIS LEAGUE (IPTL) – FORMATO COM REGRAS ESPECIAIS	– Apostas em Empate (Confronto entre Cidades/Equipes): A liquidação será baseada no resultado oficial do confronto. – Apostas em Partida de Set Único (Especificamente para a partida final de set único de um confronto IPTL): A liquidação dos mercados para este set final será baseada no(s) primeiro(s) jogador(es) a chegar a 6 games (e a pontuação nesse ponto, ex: 6-x). Irá ignorar quaisquer "jogos de recuperação" (catch-up games) subsequentes que possam ser jogados no set de acordo com as regras específicas do IPTL para tentar diminuir a diferença no placar geral do confronto. – Substituição de Jogador DURANTE um Set (IPTL): Se durante um set um jogador for substituído, todas as apostas naquele set (e na partida, se afetar) permanecerão válidas .

Tabela 170: Mercados Ao Vivo / Em Jogo (In-Play) – Tênis

Nota: As regras gerais de validade de partida, set e game (precisam ser concluídos, a menos que o resultado já esteja determinado) aplicam-se a todos os mercados ao vivo, salvo indicação contrária.

TIPO DE APOSTA / MERCADO ESPECÍFICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
SERVIDOR INCORRETO INDICADO (AO VIVO)	Se o jogador errado for indicado no site/app do SeuBet como o servidor (geralmente denotado por (Serviço/Svr) ao lado do nome) no momento da aposta, então todas as apostas feitas nos seguintes mercados para o game atual ou o próximo game serão anuladas , independentemente do resultado: – Game Atual ou Próximo Game (Vencedor) – Pontuação do Game Atual ou Próximo Game – Game

	Atual ou Próximo Game irá a Deuce (Sim/Não) – Aposta em Pontos (Point Betting) – Primeiro Ponto do Próximo Game
PRÓXIMO GAME AGENDADO É UM "MATCH TIE-BREAK" (AO VIVO)	Se o próximo game agendado for um "Match Tie-Break" (Super Tie-Break para decidir a partida), todas as apostas nesse "game" (que é na verdade o Match Tie-Break) serão anuladas , com EXCEÇÃO do mercado "Primeiro Ponto do Próximo Game" (que se referirá ao primeiro ponto do Match Tie-Break).
"GAME AO DEUCE" (GAME TO DEUCE – SIM/NÃO) (AO VIVO)	Será resolvido como "Sim" se qualquer jogador/equipe ganhar o game com um placar de "Vantagem" (ex: Ad-40, 40-Ad) OU se o placar do game chegar a 40-40 (Deuce) em qualquer estágio.
PENALIDADES OU INTERRUPÇÕES NO GAME (AO VIVO)	– Se qualquer game incluir a atribuição de ponto(s) de penalidade pelo árbitro, todas as apostas nesse game permanecerão válidas. – Se o árbitro conceder um game de penalidade (ou seja, o game inteiro é concedido a um jogador por penalidade), ou no caso de um game não ser concluído devido a lesão do jogador (resultando na concessão do game ou abandono da partida), todas as apostas nesse game específico serão anuladas , com EXCEÇÃO do mercado "Game ao Deuce (Sim/Não)" se este já tiver sido incondicionalmente determinado (ex: o placar já havia chegado a 40-40 antes da concessão/lesão). – Em caso de perda de pontos/games por conduta ou outras regras, estes contarão para a liquidação final dos mercados de games totais, handicaps, etc., quando a partida continua.
APOSTAS EM SETS AO VIVO (GERAL)	A partida deve ser concluída para que as apostas em mercados de sets (ex: Placar Correto em Sets, Total de Sets) sejam válidas. Em caso de desqualificação ou retirada, todas as apostas em mercados de sets que ainda não foram determinados serão anuladas .
VENCEDOR DO SET AO VIVO (ATUAL E PRÓXIMO)	No caso de um set começar, mas não ser concluído, todas as apostas no vencedor daquele set serão anuladas , a menos que o resultado (quem venceria o set) já tenha sido incondicionalmente determinado.
AO VIVO – HAVERÁ 3º / 4º / 5º SET? (SIM/NÃO)	No caso de um set (ex: o 3º set em uma partida melhor de 3) começar, mas a partida não ser concluída posteriormente, todas as apostas neste mercado (ex: "Haverá 3º Set? Sim") serão válidas DESDE QUE um ponto do set especificado (neste caso, o 3º set) tenha sido jogado. Se o 3º set nem começar, a aposta "Sim" seria perdedora (ou "Não" vencedora, dependendo de como o mercado é oferecido).
PONTUAÇÃO DO SET AO VIVO (PLACAR CORRETO EM GAMES – ATUAL E PRÓXIMO)	Se nenhum set seguinte for jogado (ex: partida termina em 2 sets, e havia aposta no placar do 3º set), as apostas nesse set seguinte serão anuladas . O set indicado deve ser concluído para que as apostas no placar desse set sejam válidas. Em caso de perda de pontos/games por penalidade, estes contarão para a liquidação final do placar do set. Aplicam-se as regras sobre "Match Tie-Breaks" (considerados como 3º set, resultado 2-1 para o vencedor do tie-break, etc. – ver Tabela 169).
TOTAL DE GAMES NO PRÓXIMO SET AO VIVO	Se nenhum set seguinte for jogado, as apostas nesse set serão anuladas . Consulte também as regras gerais sobre os mercados de total de games (Tabela 168). Em caso de perda de pontos/games por penalidade, estes contarão para a liquidação final.

APOSTAS EM PONTOS AO VIVO

- As apostas são oferecidas para um jogador ganhar o ponto indicado. No caso de o ponto não ser jogado (devido ao término do game ou da partida antes daquele ponto), todas as apostas nesse ponto serão **anuladas**. - Em caso de perda de pontos por penalidade (ponto concedido ao adversário), esses pontos contarão para a liquidação final (ex: se o Jogador A deveria jogar o ponto, mas comete uma infração que concede o ponto ao Jogador B, o Jogador B vence o ponto). - Se o ponto indicado for **concedido diretamente como um ponto de penalidade** (sem que uma bola seja jogada para aquele ponto específico), todas as apostas nesse ponto (no "Ponto X") serão **anuladas**. - As apostas em pontos são válidas independentemente de um ponto ocorrer ou não em um tie-break (se o mercado for "Ponto X do Tie-break").

MERCADOS DE TIE-BREAK AO VIVO (INCLUINDO "MATCH TIE-BREAKS")

- Se o tie-break não for jogado no set indicado, todas as apostas nesses mercados de tie-break serão **anuladas**. - Todas as apostas são válidas independentemente de o tie-break incluir ou não a atribuição de um ponto de penalidade a um dos jogadores durante o tie-break. - Se o árbitro conceder o tie-break como um **game de penalidade ANTES do tie-break começar**, todas as apostas no tie-break serão **anuladas**. - Se o tie-break for concedido como um **game de penalidade ENQUANTO ESTIVER EM ANDAMENTO**: - Apostas no **Vencedor do Tie-Break** serão **válidas** (baseadas em quem foi declarado o vencedor). - Apostas na **Pontuação Correta do Tie-Break** serão **anuladas**. - Apostas no **Total de Pontos do Tie-Break** só serão pagas se o tie-break já tiver excedido a linha relevante OU teria que ultrapassar a linha para chegar a uma conclusão natural (mesmo com a concessão). - No caso de um tie-break não ser concluído por meio de **desqualificação ou retirada**, todas as apostas no tie-break serão **anuladas**, com EXCEÇÃO do Total de Pontos do Tie-Break (conforme detalhado acima). - Se o resultado oficial de um tie-break não for especificado (ex: seja concedido como um game de penalidade ou por desqualificação, sem um placar numérico), todas as apostas no tie-break serão **anuladas**, com EXCEÇÃO do Total de Pontos de Tie-Break (conforme detalhado acima).

AO VIVO – O SERVIÇO DO JOGADOR É QUEBRADO DURANTE A PARTIDA (WILL PLAYER X BE BROKEN?)

Em caso de desqualificação ou retirada, as apostas serão **anuladas** se o jogador ainda não tiver tido seu serviço quebrado (a menos que não haja oportunidade concebível para ele sacar novamente - nesse caso, as apostas seriam liquidadas no jogador que não teve o serviço quebrado como "Não Quebrado").

Tabela 171: Regras Gerais de Partida e Liquidação – Vôlei

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
PARTIDA NÃO CONCLUÍDA (REGRA GERAL)	Para a maioria dos mercados (listados abaixo), se a partida não for concluída (ex: por desistência ou interrupção definitiva), as apostas serão anuladas , a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado antes da interrupção.	Esta é uma regra fundamental que se aplica a muitos mercados no vôlei.

DEDUÇÕES DE PONTOS (PELO ÁRBITRO)	No caso de deduções de pontos aplicadas pelos árbitros durante a partida, os resultados oficiais (que refletem essas deduções) serão usados para propósitos de liquidação em todos os mercados. <i>Exceção para Ao Vivo:</i> Para mercados de "corrida para X pontos" (race to) e apostas de pontos ao vivo que já foram determinadas antes da dedução, a dedução não afetará retroativamente esses mercados já liquidados ou determinados.	As decisões da arbitragem que alteram o placar são consideradas.
MUDANÇA DE LOCAL / INVERSÃO DE MANDANTE	– Mudança de Local (Mandante Mantido): Se o local do jogo for alterado, as apostas já feitas continuam válidas desde que o time da casa original ainda seja designado como tal. – Inversão de Mandante: Se o time da casa e o time visitante em uma partida listada jogarem no local do time visitante original, as apostas feitas na listagem original serão anuladas .	Padrão para esportes de equipe.
"GOLDEN SET" (SET DE OURO)	– Para se Qualificar: O mercado "Para se Qualificar" (ou avançar em uma eliminatória) inclui o resultado de um "Golden Set" , se este for jogado para decidir um confronto empatado após duas partidas (ex: em competições de clubes europeus). – Mercados de Partida/Set Regulares: O "Golden Set" NÃO conta para a liquidação de mercados da partida individual ou de sets regulares (ex: Vencedor da Partida, Total de Pontos na Partida, Handicap de Sets, etc.). Esses mercados são baseados apenas nos sets normais da partida.	O Golden Set é um set de desempate curto, jogado após um confronto de ida e volta terminar empatado em pontos ou vitórias. Ele tem um tratamento especial para diferentes tipos de apostas.

Tabela 172: Mercados Pré-Jogo Anulados se Partida/Set Não Concluída – Vôlei

Regra Geral: Os seguintes mercados serão anulados se a partida (para mercados de partida) ou o set específico (para mercados de set) não for concluída(o), a menos que o resultado do mercado já tenha sido incondicionalmente determinado.

MERCADOS DE PARTIDA (PRÉ-JOGO)	MERCADOS DE SET INDIVIDUAL (PRÉ-JOGO)
PARA GANHAR A PARTIDA (VENCEDOR DA PARTIDA)	Vencedor do primeiro set
TOTAL DA PARTIDA ÍMPAR / PAR	Total do primeiro set ímpar / par
PONTUAÇÃO CORRETA DO SET (PLACAR CORRETO EM SETS)	Handicap do primeiro set
RESULTADO DUPLO (RESULTADO DO PRIMEIRO SET E DA PARTIDA)	Total de pontos do primeiro set
HANDICAP DA PARTIDA – SETS	Margem de vitória do primeiro set
HANDICAP DA PARTIDA – PONTOS	Pontuação correta do primeiro set

TOTAL DE PONTOS (DA PARTIDA)

Pontuação após 2/3 sets

TOTAL DE PONTOS DA EQUIPE

Tabela 173: Mercados Ao Vivo (Em Jogo) e Condições Específicas – Vôlei

TIPO DE MERCADO AO VIVO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES DE LIQUIDAÇÃO
MERCADOS ANULADOS SE PARTIDA/SET NÃO CONCLUÍDA: (A MENOS QUE O RESULTADO JÁ ESTEJA DETERMINADO)	- Para ganhar a partida (Vencedor da Partida) - Apostas em sets (Placar Correto em Sets) - Total de pontos da partida - Total de pontos da equipe na partida - Apostas em sets com handicap (Handicap de Sets) - Para os mercados de sets individuais, caso o set não seja concluído, as apostas serão anuladas, a menos que o resultado do mercado específico já tenha sido incondicionalmente determinado.
APOSTAS EM PONTOS AO VIVO	Oferecidas para uma equipe ganhar um ponto indicado. No caso de o ponto não ser jogado (devido ao término do jogo ou do set antes daquele ponto), todas as apostas nesse ponto serão anuladas .
LÍDER DO SET ATUAL/SEGUINTE	Se o número de pontos cotado para definir o líder não for atingido no set especificado, a equipe que ganhar o set será considerada a vencedora deste mercado.
DEDUÇÕES DE PONTOS (PELO ÁRBITRO - AO VIVO)	No caso de deduções de pontos impostas pelo árbitro, os resultados oficiais serão usados para propósitos de liquidação, com exceção da "corrida para X mercados" (race to) e apostas de pontos que já foram determinadas antes da dedução.

Tabela 174: Regras Gerais e de Liquidação – Pólo Aquático

TÓPICO/REGRA GERAL	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES	OBSERVAÇÕES PARA O APOSTADOR BRASILEIRO
APOSTAS "DEFINITIVAS" (OUTRIGHT/LONGO PRAZO)	As apostas são "all-in, compitam ou não" (válidas independentemente de os participantes competirem ou não). Quando aplicável, a apresentação no pódio determinará a liquidação das apostas. Desqualificações e/ou apelações subsequentes (pós-pódio) NÃO afetarão as apostas.	Se você apostar em uma equipe para ganhar um campeonato e ela desistir/não competir, a aposta é geralmente perdida. O resultado do pódio é final para as apostas.
LIQUIDAÇÃO DE MERCADOS DE JOGO	Todos os mercados de jogos serão resolvidos com base no resultado ao final do tempo regulamentar, a menos que seja indicado de outra forma no mercado específico (especialmente para mercados ao vivo que podem incluir prorrogação).	Tempo regulamentar é a base para a maioria das apostas.

VALIDADE DA PARTIDA (TEMPO REGULAMENTAR)	O tempo regulamentar deve ser concluído para que as apostas sejam válidas, a menos que seja declarado o contrário ou o resultado específico do mercado já tenha sido incondicionalmente determinado. No caso de um jogo começar, mas não ser concluído (e o tempo regulamentar não for completo), as apostas serão anuladas , a menos que o resultado de mercado específico já tenha sido determinado.	Se o jogo não terminar o tempo regulamentar, a maioria das apostas pode ser anulada.
MERCADOS ÍMPAR/PAR (GOLS)	Qualquer pontuação de zero (ex: 0-0, ou uma equipe não marca) é considerada Par para propósitos de liquidação de mercados de Total de Gols Ímpar/Par.	

Tabela 175: Mercados Ao Vivo / Em Jogo – Pólo Aquático

TIPO DE LIQUIDAÇÃO (PERÍODO COBERTO)	MERCADOS ESPECÍFICOS DE EXEMPLO	OBSERVAÇÕES
LIQUIDADOS NO TEMPO REGULAMENTAR (SALVO INDICAÇÃO CONTRÁRIA)	- Handicaps - Resultado em tempo integral - Total de gols - Handicaps Alternativos - Próximo gol - Total de gols da equipe - Chance dupla - Margem de vitória - Resultado duplo (Intervalo/Final) - "Corrida para X Gols" - Total de gols ímpar/par - Total de gols do time ímpar/par - Empate Anula Aposta	O tempo regulamentar deve ser concluído, a menos que já determinado.
LIQUIDADOS NO FINAL DA PRORROGAÇÃO / DISPUTA DE PÊNALTIS	- Vencedor da Partida (2 Vias) - Ir para a Prorrogação (Sim/Não) - Total da Prorrogação - Ir para os Pênaltis (Sim/Não) - Para Vencer nos Pênaltis - Time que Marcará o Próximo Pênalti	Para o resultado final absoluto, incluindo desempates.
APOSTAS DE METADE OU QUARTO (PROPS)	Podem ser oferecidas e serão liquidadas no final do período designado. Anuladas se o período não for concluído (a menos que já determinado).	

Tabela 176: Esportes de Inverno – Regras Gerais e Mercados de Eventos

TÓPICO	DESCRIÇÃO / CONDIÇÕES
RESULTADOS OFICIAIS	Todas as apostas são determinadas pelos resultados oficiais (FIS, ISU, IBU, Comitê Olímpico etc.). Desqualificações/apelações subsequentes não afetam as apostas.
ALTERAÇÃO DE CONDIÇÕES	Se as condições (ex: distância, rodadas) forem alteradas, as apostas serão anuladas , a menos que já determinadas. Exceções: - Esqui de Fundo/Biatlo: Válidas se a distância <i>real</i> mudar, mas anuladas se a distância <i>oficial listada</i> mudar. Salto de Esqui: Válidas se pelo menos uma rodada for concluída (exceto Margem de Vitória).
SALTO DE ESQUI AO VIVO (ABANDONO)	Se um evento for abandonado durante a 2ª rodada e os resultados da 1ª rodada se tornarem oficiais, as apostas feitas após a 1ª rodada serão anuladas .

ESQUI DE FUNDO (DEFINITIVO - TOURS)	Para Tour de Ski e Ski Tour Canada, a liquidação usa a classificação final oficial, independentemente de todos os eventos terem sido realizados.
SUSPENSÃO / ADIAMENTO	Se um evento for suspenso/adiado (após a lista final de competidores), as apostas permanecem válidas até a conclusão.
VALIDADE (INÍCIO)	Participantes devem passar pela linha de partida/portão. Caso contrário, apostas anuladas. Regra 4 pode ser aplicada se houver desistência/desqualificação antes do evento.
QUALIFICAÇÃO (APOSTAS)	Apostas em participantes que não se qualificam para a(s) rodada(s) principal(is) são perdedoras .
PÓDIO	O resultado no momento da apresentação no pódio é usado para liquidação. Desqualificações/apelações subsequentes não afetam.
COMBINADO NÓRDICO	Se os resultados da rodada provisória forem usados para o início da corrida de esqui de fundo, todas as apostas no evento serão anuladas .
RODADA/SALTO 1 AO VIVO (ABANDONO)	Se abandonado antes da conclusão da Rodada 1, apostas são anuladas , a menos que já determinadas.
REINÍCIO (RODADA 1 AO VIVO)	Se houver reinício, apostas feitas antes do reinício são anuladas , a menos que já determinadas.
APOSTAS EM GRUPO	Se um ou mais participantes não participarem, as apostas serão anuladas . Aplicam-se as regras de empate.
MERCADOS DE QUALIFICAÇÃO	Usa resultados oficiais. Empates podem ser decididos por pontos FIS ou liquidados como empate.

Tabela 177: Esportes de Inverno - Apostas em Partidas (Match Bets)

CONDIÇÃO	REGRA DE LIQUIDAÇÃO
INÍCIO	Ambos os participantes devem deixar a linha de partida/portão.
EVENTO DE 1 RODADA	Usa resultados oficiais. Se um desistir/for desqualificado após o início, o outro ganha.
RODADA 1 (ABANDONO)	Se abandonado antes da conclusão da 1ª rodada, apostas são anuladas .
SALTO DE ESQUI AO VIVO (ABANDONO NA 2ª RODADA)	Se abandonado e resultados da 1ª rodada se tornam oficiais, apostas feitas após a 1ª rodada são anuladas .
NÃO QUALIFICAÇÃO (AMBOS)	Liquidação baseada na classificação oficial da 1ª rodada/corrida.
SEM RESULTADO (AMBOS NA 1ª RODADA)	Se ambos não terminarem ou forem desqualificados na 1ª rodada, apostas são anuladas .

SEM CONCLUSÃO (AMBOS QUALIFICADOS)	Se ambos se qualificarem mas nenhum completar, apostas são anuladas . (Esqui de Fundo usa a colocação final oficial).
DESQUALIFICAÇÃO / RETIRADA (1)	Se um desistir/for desqualificado após o início (ou após ambos se qualificarem), o outro ganha (se completar a rodada).
DESQUALIFICAÇÃO (2)	Se um for desqualificado numa rodada posterior e o outro ainda não se qualificou para essa rodada, o desqualificado ganha.
ALTERAÇÃO DE CONDIÇÕES	Apostas são anuladas , exceto para Salto de Esqui (válidas se 1 rodada completa).
JOGOS DE TEMPO DE BIATLO	Liquidação baseada apenas no tempo do percurso (sem penalidades).
JOGOS A CORTA-MATO	Liquidação baseada no tempo de percurso mais rápido.

OUTROS ESPORTES

Tabela 178: Regras Gerais para Outros Esportes

ESPORTE	REGRAS PRINCIPAIS
HÓQUEI DE AR	Melhor de 5 ou 7 sets; 1º a 7 pontos por set. Se a partida não for concluída, mercados anulados (a menos que já determinados).
TIRO COM ARCO E FLECHA	Definitivas: All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam. Partidas: Anuladas se não concluídas (a menos que já determinadas); Flechas extras contam.
ATLETISMO	Resultado no momento do pódio é final. Desqualificações posteriores não contam. Regra 4 pode ser aplicada.
TIROS DE BASQUETE	Série de rodadas eliminatórias (2 e 3 pontos). Empates avançam. 10 arremessos de 2 pontos, 10 arremessos de 3 pontos por rodada/jogador.
CANOA / CAIAQUE	All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.
XADREZ	Baseado no resultado oficial. Se adiado ou jogador substituído, apostas anuladas.
ESPORTES DE COMBATE	Definitivas: All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam. Luta: Empate anula apostas. Se lutador substituído, apostas anuladas.
CURLING	Definitivas: All-in. Partidas: Resultado final (inclui finais extras). Finais: Se final em branco (0-0) e não houver preço, apostas anuladas.
SALTO ORNAMENTAL	Participantes devem fazer um mergulho. Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.

EQUESTRE	All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam. Válidas mesmo se cavaleiros trocarem de cavalo.
ESGRIMA	Definitivas: All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam. Partida: Empate anula apostas. Se participante substituído, apostas anuladas.
GINÁSTICA	Competidores devem tentar uma disciplina/rodada. Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.
JUDÔ	Resultado oficial no momento. Desqualificações/alterações posteriores não contam.
LACROSSE	Definitivas: Todas válidas. Partidas: 60 min; Prorrogação incluída; Anuladas se não jogadas na data. Jogadores: Devem participar. Pontos: Gols+Assistências (site oficial). Ao Vivo: Prorrogação incluída; Partida deve ser concluída.
PENTATLO MODERNO	Participantes devem passar a linha de partida. Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.
PELOTA	Mercados já determinados são válidos em caso de abandono/cancelamento/suspensão.
PESAPALLO	Jogos devem começar na data programada. Innings extras não contam. Se adiado/cancelado antes, apostas anuladas.
TIRO COM PISTOLA	Anuladas se não concluídas (a menos que já determinadas). Contagem regressiva (10s, 9s) pode ser usada para desempate.
REMO	All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam. Se corrida não concluída (sem vencedor), apostas anuladas.
VELA / IATE	All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam. Partida: Quem progredir/receber vitória é o vencedor.
TIRO ESPORTIVO	All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.
SUMO	Vencedor determinado pelo árbitro no final. Alterações posteriores não contam. Se não ocorrer em 24h, apostas anuladas.
SURFE	Definitivas: Regra 4 pode aplicar; Pódio decide; Anuladas se evento não concluído. Confrontos: Quem progredir mais; Desempate por pontuação; Ambos devem competir na Rodada 1. Heats: Todos devem entrar na água.
NATAÇÃO (E ARTÍSTICA)	All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.
TAE-KWON-DO	Resultado oficial no momento. Desqualificações/alterações posteriores não contam.
TRIATLO	Participantes devem passar a linha de partida. Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.

ULTIMATE FRISBEE

Mercados já determinados são válidos em caso de abandono/cancelamento/suspensão.

LEVANTAMENTO DE PESO

All-in; Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam.

**LUTA
(GRECO/LIVRE/OLÍMPICA)**

Pódio decide; Desqualificações/apelações posteriores não afetam. Partida: Empate anula; Se lutador substituído, apostas anuladas.

LUTA DA WWE

Decisão final durante a transmissão. Alterações posteriores não contam. Eventos (≥5 part.): All-in; Não participantes são perdidos; Não cotados contam.

